Art of Coding

German application text

[original German text below]

Translation with <https://www.deepl.com/> (not checked):

**3. type of intangible cultural heritage Please tick the appropriate field(s) and briefly explain it in keywords (multiple answers possible, but not required).**

**Area: (a) Oral traditions and expressions X**

Keywords: own technical vocabulary, own language idiom with developed technical terms, English is lingua franca

**Domain: (b) performing arts (music, theatre, dance)**

Key points: Composition, performant, live, public performance, animation

**Area: c) social customs, (seasonal) festivals and rituals**

Key points: Demo parties, contests, visitor voting, prizes

**Domain: d) Knowledge and customs relating to nature and the universe**

Key points: Digitally supported living environment, cyberspace, virtual reality

**Domain: (e) traditional craft techniques**

Key points: Coding, Composition, Animation, Appropriation, Do-It-Yourself

**Range: f) Other**

**4. geographical localisation Please indicate the locality(s) and/or region(s) where the cultural form is practised and cultivated.**

The demoscene is a worldwide, decentrally organized form of culture that has its focus in Europe.

Historically, from its emergence in the second half of the 1980s, the radius of the demoscene corresponded on the one hand to the distribution range of home computers and on the other to the radius of action of the still young games industry - i.e. Western and Northern Europe and, to a lesser extent, the USA. With the fall of the Iron Curtain, the demoscene became truly global, with collectives and events on all five continents. (Albert 2018)

Even though demoparties have a regional character and a large part of the demoscene's identity takes place in physical meetings, the demoscene is not based on spatial categories. Due to their pronounced online structures, their practices and discourses are in principle open to everyone with an online connection.

[If applicable, please additionally mark with a cross and name:

in several countries in Germany widespread:]

spread throughout Europe beyond Germany:

X

spread worldwide beyond Germany

X

**5. short description**

[The short description is used for a brief presentation, e.g. on the Internet: The current application and practice, the specific knowledge and skills, the demonstrable presence for several generations and activities to preserve and pass on to future generations must be addressed. (between 3000 and 4500 characters incl. spaces)]

The demoscene is an internationally operating, decentralized and non-commercial digital culture dedicated to the production of digital audiovisual works known as demos. Demos are - usually - but not necessarily - several minutes long animation sequences generated by software, which are composed in specific combinations of other work categories such as music, text, pixel, and 3D graphics and videos. The aim is to perform their own demos live in competition with other demos at one of the scene events called 'demopartys'. The programs competing in different categories of competition must be executed in real time by the respective computers during the presentation (the playout as video file is only used for archival purposes). The contest categories are formed by various limitations such as 1 or 4 kilobytes for the program size or specific historical computers such as C64. The comparability of the demos produced in this way is constitutive for the scene, which is essentially supported by the idea of competition. In this respect, one of the core competences of demosceneers is so-called size coding, in which one tries to make the program code as slim as possible. This is followed by further competences such as the so-called "tracking" in the music field as a programming-like composition technique or the hacking attitude of the creative appropriation of ever new hardware platforms. In all this, self-restraint serves as an important creative impulse.

The demoscene has its origins in the cracker culture of the 1980s, where groups of autodidactic teen computer fans installed their digital business cards in front of the pirated games as proof that they "cracked" and removed the copy protection. These so-called crack intros, performed in a very small space, became more and more ambitious over time, before they were further developed as stand-alone visual works of art, the demos, independent of cracker culture. The demoscene has always seen itself as an international community where English is used as a lingua franca.

One of the special features of the demoscene is that each demo celebrates its premiere at so-called demopartys and can no longer take part in any competition afterwards. Almost every week there is a demo party somewhere in the world (see demoparty.net), in Europe there are about 4 times a year bigger events with more than 400 visitors, in Germany the biggest events are currently in Saarland (revision, about 1.000 visitors) and since 20 years in NRW (Evoke, about 500 visitors).

With regard to a transmission over several generations, it can be stated that these define themselves differently in the digital cultural space than in traditional contexts in which culture is transmitted in (human) generations. Digital cultural forms, on the other hand, are often extremely short-lived because they are developed in a specific setting depending on technical platforms. For such digital conditions, the demoscene, with its more than 30-year history, is a primal rock among digital cultures, and one of the few that has maintained its cultural identity through several technical upheavals and whose membership spans several age cohorts. In the case of the demoscene, the community has generated a general scene mindset that is stable and adaptable to all technical changes.

Community cohesion is made possible to a large extent by the strong solidarity between the scenes. Physical meetings make up an essential part of the identity of the scene. At the same time, online culture, from BBS times (Bulletin Board System) to the present day, is always an integral part of scene life, which is characterised by online competitions, community discussions (such as the evaluation of releases in scene online forums) and so-called sofa screening (Twitch / Scene-SAT / Revision-Stream etc.). A mixture of online and offline activities is typical.

Demopartys, public relations, online and offline archiving, outreach by demoscene associations, groups and individuals take over the function of preservation and dissemination. Exhibitions and scientific discourse also contribute to the analysis, but also tradition and input into the scene.

**6. description of the cultural form**

**a) Current practice**

[Please describe the current practice and application of the living form of culture - the motivation of the performance, the techniques, the rules etc. as well as the importance of the form of culture for the community(s) concerned. Please also describe the identity-forming character. (between 1200 and 2000 characters incl. spaces)]

The current practice of the demoscene amounts to a mixture of online activity, self-directed production of works in a private context and the public gathering at physical meetings lasting several days, the so-called demoparties. The motivation of the members consists of a mixture of community and competition culture, status is awarded in the form of merits for the community or the production of outstanding works. In addition to technical excellence, another essential identification factor is a strongly internationally oriented (European) sense of community, which already developed in the 1980s, i.e. during the Iron Curtain era.

Also the cultures of collaboration within and between the demo groups are remarkable, because in the scene there is teamwork between universalists and specialists in always new constellations depending on the demo project. (Hartmann 2017)

The rules of the demoscene have evolved over the course of their existence, to name but a few: The demo producer usually has to be present at the competitions. Each demo has only one premiere and can then never be submitted to a competition again, ergo there is a uniqueness of the performance, the community evaluates the demos as a peer audience, where each visitor has a vote.

Further elements of the identity-forming character: mixture of ability, competition, openness for people who dare, recognition by peers or role models if necessary, mentors as motivators, (former) belonging to an underground culture, at any rate being part of a movement that is exclusive and inclusive at the same time. Today, the identity of a digital veteran is increasingly being added (being a contemporary witness also connects).

**(b) Transfer of knowledge and skills**

[Please explain which specific knowledge and skills are used and passed on within the framework of the cultural form. (between 1200 and 2000 characters including spaces)]

In the demoscene, the transmission of knowledge takes place through active acquisition and entry into the cultural production of the competitions. Making is the essential means of passing on knowledge. The various community online platforms and the physical meetings at demo parties with their informal and organised (seminars) discourse platforms serve as mediation platforms.

The traditional knowledge categories are manifold and shall be explained exemplarily by the example of knowledge about digital programming. Over the past 20 years, size coding has developed into a special preference of programming, which is about placing impressive and novel visual effects in as few lines of program code as possible. This is comparable to the stimulation of creativity through self-limitation and self-imposed rules in other forms of culture (such as "dogma" in film, the form of the sonnet in poetry, or origami as a paper folding technique). Correspondences for self-limitation in programming can be found in music and sound production (tracking music), or in graphics creation (pixel graphics / old-school graphics).

In addition to the "hard" areas of knowledge of creating algorithms and artefacts, a large part of the demoscene's knowledge also consists of less direct forms of knowledge, such as dealing with group work, dealing with competition character and deadlines, performative formats such as live coding, which is practiced today in many other contexts in formats such as hackathons. But also certain cultural knowledge like the history of the demoscene, conventions of designing files, or certain forms of handling. By mastering these tasks, the demoscene, in combination with the strong division of labor in international and often decentralized team play, also possesses a distinct personality-forming dimension.

**c) Emergence and change**

[Please indicate when and how the cultural form emerged, how it has changed over time, and how it is passed on from generation to generation, thus conveying continuity. (between 1200 and 2000 characters including spaces)]

The demoscene has its historical roots in the cracking scene of the 80s. Since software was largely unprotected by law, manufacturers resorted to copy protection mechanisms. Just as early, a counter-movement of autodidactic computer fans was formed, who, acting behind pseudonyms and organized in groups, competed with each other to be the first to cancel the copy protection of a program and disseminate the modified result (Wasiak 2012). In order to claim their "achievements", they switched short, programmed and real-time calculated lead times to the cracked programs, the so-called "crack intros" (Reunanen/Botz/Wasiak 2015).

From the end of the 1980s, the people in the cracker scene responsible for creating this lead-in started to break away from it, partly due to persecution pressure, partly because they were more interested in the technical and artistic aspects than in the competition for the fastest software copy (Reunanen 2014). The real-time graphic animations were now exchanged and distributed separately from the cracked computer games, became more and more elaborate, and soon took up whole disks as "demos".

The demoscene has adapted to the multiple technical upheavals that have occurred since the advent of the PC platform in 1995 by expanding its rules and regulations and further developing the competition formats.

Other dimensions of the further development of the demoscene exist in ever new forms, such as style, design and technology (historical and current) intertwine, enter into symbioses or compete with each other, there are also discourses on the historicity of typologies of demos ("oldschool" vs. "newschool") as well as external and internal confrontations with museum discourses. While the demoscene is in fact one of the oldest computer art forms, it has stubbornly refused the art market and the corresponding expert business (Hartmann 2017).

**(d) reflection on history and development**

[In the following, please critically reflect on the history of the cultural form, especially during the time of National Socialism, but also with regard to the Middle Ages, the German imperial period, colonialism and/or the SED dictatorship. If applicable, also address current social debates or controversies related to the practice of the cultural form. (between 1200 and 2000 characters including spaces)]

The technical prerequisite for the emergence of the demoscene is the distribution of home computers. This makes it historically a child of the final phase of the Cold War and the dissolution of the block confrontation. Already before 1990/91 there were protagonists beyond the Iron Curtain, but they had to struggle with different starting conditions than their contemporaries in the West. The main challenges were the availability of home computers, which were difficult to obtain in the Eastern bloc, and restrictions on transnational communication such as import bans on data media. Nevertheless, the demoscene established itself in countries like Poland, Hungary or Czechoslovakia several years before the system change (Wasiak 2014). After the fall of the Iron Curtain, the demoscene became one of the first East-West youth cultures to unfold: mixed scene groups were formed, demopartys were held in the eh. Eastern Bloc and visited by Western scene members (Albert 2018). In Germany, the majority of the initially predominantly non-political scene opposed racism and, especially after the pogroms of the early 1990s, published numerous corresponding audiovisual statements.

It is also worth mentioning the little-expressive gender diversity of the early demoscene, which was due both to the marketing strategies of computer and game manufacturers in the 1980s and to the misogynous technology discourse of the time (Kirkpatrick 2015). In the last 15 years, however, a change has set in by reflecting on notions of masculinity and by women and transpersons increasingly assuming visible roles in the production of demos and the organization of infrastructure.

The role of the cracker scene in the creation and distribution of pirated copies was also controversial historically, of course, so the scene has a long history until the mid-1990s in conflict with the law on copyright.

**e) Effect**

[Please describe the impact of the cultural form outside your community(s) or group(s). If available, name activities of artistic creation and popular culture that refer to the cultural form. If applicable, please also present aspects of social, economic and environmental sustainability as well as animal and/or nature conservation that play a role in the practice of the cultural form. (between 1200 and 2000 characters including spaces)]

The demoscene has multiple connections with other cultural forms, the most obvious being to computer games. Many game studios were founded by demosceners or have been influenced by them to this day. Well-known studios include Remedy Entertainment in Finland (Max Payne, Alan Wake), DICE in Sweden (Battlefield) and Crytek in Germany. In countries like Sweden and Finland, demoscene collectives were the actual founders of the national computer game industries (Sandqvist 2012).

A related area are 3D graphics engines, many of which have been co-developed by demosceneers such as CryEngine, Unity, and many non-licensable proprietary developments.

Likewise one can notice a mutual influence of the demoscene with electronic music, as it developed from the 1990s under the umbrella term 'Techno'. The same methods (tracking) and tools are used as for demo production. There were and still are important connections to the Chiptune and Netlabel scene as well as to the (legal) Creative Commons environment.

On other cultural levels, scientific evidence of the influence of the scene is still lacking. For example, there are many personal overlaps between the demoscene and music video productions.

Since the beginning of the 2000s, the demoscene has increasingly been the subject of classical cultural processes: Examples include exhibitions in museums (MAK Frankfurt "Digital Origami" (2002-2003), in the ZKM "Schriftfilme") and regular participation in cultural events such as the Next Level in NRW. In the field of computer-generated graphics, for example, the demoscene is repeatedly present at the SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques) conference series or was a regular guest at the FMX (Europe's leading conference for animation and special effects) in Stuttgart.

**f) European reference**

[Please explain, if available, what traditions the cultural form is associated with in other European countries, how this affects the development of the cultural form(s) and what forms of cross-border cooperation exist today. (between 1200 and 2000 characters including spaces)]

The demoscene is a pan-European culture, with smaller assets worldwide (e.g. in Japan and the USA). The demoscene and its protagonists could be described as digital Europeans avant la lettre: Demosceners have their national identities, but in the scene these have always receded behind a scene-connected, digital European attitude to life. The delimitation does not take place on the basis of a national frame of reference, but on the basis of the connection with certain computer platforms (Reunanen/Silvast 2009). For crackers and demosceneers it was already normal long before Schengen (the case of the European borders) to communicate across international borders and stay in contact with demosceneers worldwide - first via mail and then via modem and BBS systems (precursors of internet-based communication and file exchange systems) - and to travel regularly to crackers and demoparties throughout Europe.

Historically, the concentration in Europe has mainly to do with the widespread use of home computers such as the Commodore 64 and Amiga and their relative openness for their own developments, whereas the games and digital culture in Japan and the USA was characterized more by video game consoles and later PCs. The former were less easy to provide with their own productions due to their closed system structure, the latter only experienced an upswing in their graphic and technical performance from the mid-1990s onwards in order to become increasingly interesting for the demoscene. But the 1980s and early 1990s were home computers.

Accordingly, the identity of the scene is European: the biggest parties take place in Europe (Finland, Germany, Hungary, Denmark, etc., see http://demoparty.net), English has always been the lingua franca of the scene, and most parties today are organised by international teams.

**7. communities and groups and the nature of their participation**

**(a) Integrated Communities, Groups and Individuals**

[Please name the cultural heritage agencies and their activities. If necessary, state their organisational form, the approximate number of practitioners today and their significance for the preservation of the cultural form. (between 1400 and 2400 characters incl. spaces)]

The number of practitioners can only be roughly estimated: If one extrapolates the numbers on common online platforms, on which up to 500 registered users cavort within 24 hours, one can assume 4,000-10,000 practitioners. The hundreds of thousands of people interested in the productions of the demoscene are likely to be involved in the global technology sector.

As a grassroots democratic and individualized community, the most important cultural carriers are the individual demoscene practitioners, be they coders, graphic artists, musicians or organizers. Their main activity is the application of their digital skills to the production of demos (software), music, graphics and videos, etc. and the organization of the community enabling structures, be it in the online area in the operation of discussion forums or archives. In addition, part of the community also consists of passive connoisseurs and former activists whose inactivity does not lead to exclusion.

The basic organizational unit of the scene is the demo group. These are groupings of demosceneers who join together under one brand / name / logo and can have between two and one hundred members. Demo groups can be long-term stable (some groups have been around for over 30 years) or can only come together for a specific production. Demoscene groups often belong to several groups, with each group having very specific dynamics according to its internal culture. They can be egalitarian, hierarchical or anarchical.

Essential places of community are demo parties: they are physical places of meeting, competition, community maintenance, knowledge exchange in seminars and each have their own characteristics (platforms [PC vs. Atari, vs. Amiga], own competitions, very specific qualities of competitions at certain places, and own dramaturgies of demo scene parties, with an essential role in trendsetting the demo scene).

The only formal entities in some countries are demo associations, which in most cases provide the necessary legal framework for the organisation of association activities, in particular the organisation of parties. In addition, some of them engage in press work and outreach activities, mostly into other, related digital or cultural communities.

**(b) access to and participation in the cultural form**

[Please explain whether participation in the cultural form is open to all interested parties. If there are any restrictions, please describe them. (between 800 and 1600 characters including blanks)]

Basically, demo parties and the demoscene are open to anyone interested in visiting and participating. Demoszeners develop a strong, transnational sense of belonging in the course of their affiliation.

The successful participation in demoscene competitions is subject to the specific quality requirements of the respective organizing community. There are usually no qualification competitions prior to participation in competitions. Only in the rarest of cases does a so-called preselection take place in individual competition categories, which are particularly in demand, in order to keep the duration of the presentations within a feasible framework (e.g. in music competitions, which can potentially last several hours). However, this does not mean that access to the cultural form is limited in principle, because every demoparty is open to everyone, the actual ideas of recognition and values are characterised by a very participative system: whoever does something is considered to be something; the only criterion is the creative skill on the computer and the contribution of one's own work for the community, but passive members are also welcome. The role of income, age, gender, disability or nationality is insignificant. In principle, the scene is egalitarian in its approach and geared to doing, even though one has to concede historically that social dynamics have led to the fact that there have traditionally been more male than female demosceneers, a circumstance that is not irreversible, but requires growing consciousness and time.

**(c) participation in the application**

[Please describe how the sponsors of the cultural form were able to participate in this application and how these possibilities were used. Have any contacts been established with other communities, groups and individuals? (between 1400 and 2400 characters incl. spaces)]

Due to the decentralized nature of the scene and the relatively small size of an association, it is necessary to use scene-specific forms of discourse to discuss the application. The application was developed in close communication and participation with the two associations active in Germany, Digitale Kultur e.V. and Tastatur und Maus e.V., which are central to the cultural life of the scene in Germany insofar as they host some of Europe's leading demo parties Revision and Evoke.

Equally important is networking via the online platforms of the scene. The application was presented and discussed on the most important communication platform of the scene (pout.net, 20,000+ users), while at the same time a large number of physical meetings were held at demo parties and industry events of the games industry.

The initiative was presented at the Nordic Game Conference in Malmö in May and at the demo parties evoke in Cologne and Assembly in Helsinki in August in public seminars and discussed with the community, so that the leading organizers and community leaders of the scene declared themselves ready to support it and ensured a wide reach into the international scene.

Due to the internationality of the scene, the application initiative is transnationally networked right from the start. In addition to including the international online platforms in the application process, EFGAMP e.V. was able to win over a supporter of the application who will coordinate the application initiatives in the individual countries internationally from the outset and thus help to make the commitment of the international demoscene as effective as possible for the individual application processes. A collaborative online platform (Discord) was jointly established as an exchange and working platform and a campaign page [(](http://www.demoscene-the-art-of-coding.net/)www.demoscene-the-art-of-coding.net) was designed for the representation of the application, on which a large and still growing number of supporters of the application are listed.

Even after the German application has been submitted, Digitale Kultur e.V. and partners supporting the campaign will continue this process at demo parties and related events in order to win supporters for the initiative and other applications in as many countries as possible.

**8. risk factors for the conservation of the crop**

[Please indicate any risk factors that could jeopardize the dissemination, practice and use of the crop. The possible consequences of an entry in a register must also be taken into account. (between 1500 and 3000 characters incl. spaces)]

A significant risk for the preservation of the historical context is a "digital dark age" by rotting the original digital and analog media and thus the digitally mediated culture, especially the early days (BBS / forums / chats / diskettes and diskmags etc.), but also the newer hardware experiments, which are performed in so-called wild competitions at demo parties.

Another risk for the preservation of the cultural form is the lack of generating offspring from the various areas of creativity, although it must be noted that there has been a steady "supply" of visual coders for some time now, who become aware of the peculiarity of the demoscene from related scenes and areas of professionalism, and new musicians and graphic artists are constantly finding their way into the scene. In addition, new community leaders must always be found to take on the burdens of event organization and communication.

Apart from the risk of the new generation of active demoscene personnel, there is also the risk that on a technical level the community platforms and archives of the scene will run out of volunteer-based personnel resources, as well as financial resources for operation, which, especially with regard to the historical uniqueness of the demoscene, will result in unforeseeable losses at the moment.

By increasing visibility, an entry would have a positive effect on the possibilities of both generating young talent and sustainably pursuing conservation and collection projects. The internal discourse within the scene promoted by the motion is complex and not only marked by approval. Thus, in connection with a higher visibility, the concern about the loss of the status of a subculture is expressed. This attitude has its roots in a discourse which has been conducted since the early days and which essentially revolves around commercialisation. Another facet of this discourse is the pronounced critical attitude of some scenes towards the established cultural sector. However, most sceners, in particular active scenes who produce demos or organise events, do not share these concerns or see the application and a possible registration as a good way to broaden and promote this long-standing discourse - but due to the decentralised structure of the scene, no discourse can ever be completed.

**9. existing and planned measures for the conservation and creative dissemination of intangible cultural heritage**

[Please describe which measures have been or will be implemented by the sponsors of the cultural form in order to ensure the continued existence of the intangible cultural heritage and which measures are planned for the future. Conservation measures aim to raise awareness, promote, disseminate, in particular through school and extracurricular education, identification, documentation, research, enhancement and revitalisation of various aspects of cultural heritage. (between 2000 and 4000 characters incl. blanks)]

Since it is a decentralized, self-organizing form of culture, the measures of conservation are the actions of culture itself. The focus is on the creative process of the various cultural artefacts as well as the meetings at demo parties and the exchange and celebration of the techno-creative community. But even beyond the actual demo productions, many fields of activity have developed in which scene members assume responsibility and play a decisive role in the further development and preservation of culture through their actions:

> Meetings/ Demopartys

Demo parties play a central role in the cultivation of culture. They do not only provide the framework for the competitions and personal encounters. In addition, programs/seminars are often offered which are dedicated to various topics and thus serve both the further development and the self-assurance of the scene. Demoparties are also the most visible feature of the scene for the general public. In this respect, the organisers also always act as an interface to the public, for example by handling enquiries from journalists.

> Outreach

Outreach activities are the responsibility of individuals and loose groups as well as associations that have been formed over the years to act as legal bodies to take on various tasks in the context of organisational activities related to the cultivation of culture. While the former operate freely accessible online communication platforms or Internet radio stations (e.g. SceneSat or SlayRadio) and represent the scene at adjacent cultural events such as 8Bit concerts, the latter aim to make public appearances, for example at the Play Festival in Hamburg, and are contact persons for media representatives, cultural institutions or conference and festival organisers.

> Preservation

Regular forms of archiving developed very early on in the demoscene. As a digital culture, the demoscene had the knowledge and skills to use computer technology for preservation and documentation. Impressive online archives were quickly created in which, with over 50,000 works, almost all demos ever produced can be retrieved as archive copies, including extensive metadata records linked several times (e.g. www.pouet.net). For many years now, digitisation programmes of analogue documents and works have also been run and published in freely accessible archives (e.g. www.scene.org).

The fact that, unlike many other digital cultural forms, the demoscene not only developed an awareness of its own history at a very early stage, but also created, further developed and still operates practical archiving solutions, can be seen as evidence of the strong development of cultural identity in interaction with the live performance practice of the scene.

With regard to future measures and effects, we hope that the registration will strengthen all the measures described above. Even though these have so far been operated with impressive results by the scene itself, systematic further development is necessary, which realistically requires further resources. We are aware that a registration does not involve any payment of money. But the improved possibilities for cooperation with other cultural players alone could be fruitful for all sides.

And last but not least, there are the indirect effects of recognition, which result in a better visibility of the entire ecosystem of digital culture. For from the registration of the demoscene would radiate a signal effect on all other digital and post-digital discourses that digital cultures with their very own characteristics taken seriously in their significance for our culture and community cohesion.

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.

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.

Original German text

**3. Art des Immateriellen Kulturerbes Bitte den/die zutreffenden Bereich/e ankreuzen und kurz in Stichpunkten erläutern (Mehrfachnennung möglich, aber nicht erforderlich).**

**Bereich: a) mündlich überlieferte Traditionen und Ausdrucksweisen X**

Stichpunkte: eigenes Fachvokabular, eigenes Sprachidiom mit entwickelten Fachtermini, English ist lingua franca

**Bereich: b) darstellende Künste (Musik, Theater, Tanz)**

Stichpunkte: Komposition, performant, live, öffentliche Vorführung, Animation

**Bereich: c) gesellschaftliche Bräuche, (jahreszeitliche) Feste und Rituale**

Stichpunkte: Demopartys, Wettbewerbe, Besuchervoting, Prämierungen

**Bereich: d) Wissen und Bräuche in Bezug auf die Natur und das Universum**

Stichpunkte: Digital gestützte Lebensumwelt, Cyberspace, Virtuelle Realität

**Bereich: e) traditionelle Handwerkstechniken**

Stichpunkte: Coding, Komposition, Animation, Aneignung, Selber-Machen

**Bereich: f) anderer**

**4. Geografische Lokalisierung Nennen Sie bitte die Ortschaft/en und/oder Region/en, in denen die Kulturform ausgeübt und gepflegt wird.**

Die Demoszene ist eine weltweite, dezentral organisierte Kulturform, die ihren Schwerpunkt in Europa hat.

Historisch, ab ihrer Entstehung in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre, entsprach der Radius der Demoszene einerseits dem Verbreitungsraum von Heimcomputern andererseits dem Wirkungsradius der noch jungen Spieleindustrie - also West- und Nordeuropa und zu einem geringeren Grad die USA. Mit dem Fall des Eisernen Vorhangs wurde die Demoszene tatsächlich global, mit Kollektiven und Veranstaltungen auf allen fünf Kontinenten. (Albert 2018)

Auch wenn Demopartys regionalen Charakter haben und ein großer Teil der Identität der Demoszene sich auf physischen Treffen abspielt, basiert die Demoszene nicht auf räumlichen Kategorien. Durch ihre ausgeprägten Onlinestrukturen stehen ihre Praktiken und Diskurse prinzipiell allen mit Onlineanschluss offen.

[Sofern zutreffend, bitte zusätzlich ankreuzen und benennen:

in mehreren Ländern in Deutschland verbreitet:]

über Deutschland hinaus in Europa verbreitet:

X

über Deutschland hinaus weltweit verbreitet

X

**5. Kurzbeschreibung**

[Die Kurzbeschreibung dient der knappen Darstellung z.B. im Internet: Es ist auf die gegenwärtige Anwendung und Praxis, das spezifische Wissen und Können, die nachweisbare Präsenz seit mehreren Generationen sowie auf Aktivitäten zur Erhaltung und Weitergabe an künftige Generationen einzugehen. (zwischen 3000 und 4500 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Die Demoszene ist eine international agierende, dezentral organisierte und nicht-kommerzielle digitale Kultur, die sich der Produktion von digitalen audiovisuellen Werken verschrieben hat, die als Demos bezeichnet werden. Demos sind - üblicher- aber nicht notwendigerweise - mehrere Minuten lange, durch Software generierte Animations*sequenzen*, die sich in jeweils spezifischen Kombinationen aus anderen Werkkategorien wie Musik, Text-, Pixel-, und 3D-Grafik und Videos zusammensetzen. Ziel ist es, die eigenen Demos im Wettbewerb mit anderen auf einer der ‘Demopartys’ genannten Szeneevents live aufzuführen. Die in verschiedenen Wettbewerbskategorien gegeneinander konkurrierenden Programme müssen bei der Präsentation von den jeweiligen Computern in Echtzeit ausgeführt werden (die Ausspielung als Videodatei wird lediglich für archivarische Zwecke angewandt). Die Wettbewerbskategorien werden durch verschieden Limitierungen wie 1 oder 4 Kilobyte für die Programmgröße oder spezifische historische Computer wie C64 gebildet. Die so hergestellte Vergleichbarkeit der Demos ist für die Szene konstituierend, die wesentlich durch den Wettbewerbsgedanken getragen wird. Insofern besteht eine der Kern-Kompetenzen von Demoszenern im sog. Size-Coding, bei dem man versucht, den Programmcode so schlank wie möglich zu machen. Daran schließen sich weitere Kompetenzen wie das sogenannte “Tracking” im Musikbereich als eine programmierähnliche Kompositionstechnik oder die Hacking-Attitude der kreativen Aneignung immer neuer Hardware-Plattformen an. Bei all dem dient die Selbstbeschränkung als wichtiger Kreativitätsimpuls.

Ihre Ursprünge hat die Demoszene in der Crackerkultur der 1980er Jahre, in der Gruppen von autodidaktischen jugendlichen Computerfans vor die raubkopierten Spiele ihre digitalen Visitenkarten als Beweis einbauten, dass sie den Kopierschutz “geknackt” und entfernt haben. Diese auf engstem Raum ausgeführten sog. Crack-Intros wurden mit der Zeit immer ambitionierter, bevor sie als alleinstehende visuelle Kunstwerke, die Demos, unabhängig von der Crackerkultur weiterentwickelt wurden. Die Demoszene hat sich von Anfang an als eine internationale Community betrachtet, in der Englisch als Lingua Franca benutzt wird.

Eine der Besonderheiten der Demoszene ist, dass jede Demo auf sogenannten Demopartys Premiere feiert und danach an keinem Wettbewerb mehr teilnehmen kann. Es findet nahezu jede Woche irgendwo auf der Welt eine Demoparty statt (siehe demoparty.net), in Europa gibt es ca. 4 mal jährlich größere Events mit über 400 Besuchern, in Deutschland sind die größten Veranstaltungen aktuell im Saarland (Revision, ca. 1.000 Besucher) und seit 20 Jahren in NRW (Evoke, ca. 500 Besucher).

Hinsichtlich einer Tradierung über mehrere Generationen ist festzustellen, dass diese sich im digitalen Kulturraum anders definieren, als in hergebrachten Kontexten, in denen Kultur in (Menschen-)Generationen tradiert wird. Digitale Kulturformen hingegen sind häufig extrem kurzlebig, da sie abhängig von technischen Plattformen in einem spezifischen Setting entwickelt werden. Für solche digitalen Verhältnisse ist die Demoszene mit ihrer über 30-jährigen Geschichte ein Urgestein unter den digitalen Kulturen, und eine der wenigen unter ihnen, die ihre kulturelle Identität über mehrerer technische Umbrüche hinweg aufrechterhalten konnte und deren Mitgliedschaft sich über mehrere Alterskohorten erstreckt. Im Fall der Demoszene hat die Community ein allgemeines Szene-Mindset generiert, das auf alle technischen Veränderungen hin stabil und adaptierend hin ausgerichtet ist.

Ermöglicht wird der gemeinschaftliche Zusammenhalt wesentlich durch die stark ausgeprägte Solidarität der Szener untereinander. Physische Treffen machen einen wesentlichen Teil der Identität der Szene aus. Parallel ist Online-Kultur angefangen von BBS- Zeiten (Bulletin Board System) bis heute immer integraler Teil des Szene-Lebens, das durch Online-Wettbewerbe, Community-Diskussionen (wie die Bewertung der Releases in Szene-Online-Foren) und das sog. Sofa-Screening (Twitch / Scene-SAT / Revision-Stream etc.) geprägt ist. Eine Mischung aus Online- und Offline-Aktivitäten ist typisch.

Die Funktion der Erhaltung und Weitergabe übernehmen Demopartys, Öffentlichkeitsarbeit, Online- und Offline-Archivierung, Outreach durch Demoszene-Vereine, Gruppen und Individuen. Auch tragen Ausstellungen und der wissenschaftliche Diskurs zur Analyse, aber auch Tradierung und Input in die Szene bei.

**6. Beschreibung der Kulturform**

**a) Heutige Praxis**   
[Beschreiben Sie bitte die heutige Praxis und Anwendung der lebendigen Kulturform – die Motivation der Aus-/Aufführung, die Techniken, die Regeln etc. sowie die Bedeutung der Kulturform für die betreffende/n Gemeinschaft/en. Beschreiben Sie dabei bitte auch den identitätsstiftenden Charakter. (zwischen 1200 und 2000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Die heutige Praxis der Demoszene beläuft sich auf eine Mischung aus Online-Aktivität, Produktion von Werken in Eigenregie im privaten Kontext und der öffentlichen Zusammenkunft auf mehrtägigen physischen Treffen, den sogenannten Demopartys. Die Motivation der Mitglieder besteht aus einer Mischung aus Community- und Wettbewerbskultur, Status wird in Form von Verdiensten um die Community oder die Produktion von herausragenden Werken vergeben. Weiterer wesentlicher Identifikationsfaktor ist neben der technisch geprägten Exzellenz ein stark international ausgerichtetes (europäisches) Gemeinschaftsgefühl, das sich bereits in den 1980er Jahren entwickelt hat, also bereits zu Zeiten des Eisernen Vorhangs.

Ebenso sind die Kulturen der Kollaboration innerhalb wie auch zwischen den Demo-Gruppen bemerkenswert, denn in der Szene herrscht Teamwork zwischen Universalisten und Spezialisten in immer neuen Konstellationen je nach Demo-Projekt. (Hartmann 2017)

Die Regeln der Demoszene haben sich im Laufe ihrer Existenz vielseitig entwickelt, um nur einige zu nennen: Für den Demoproduzenten herrscht bei den Wettbewerben üblicherweise Anwesenheitspflicht. Jede Demo hat nur einmal Premiere und kann dann nie wieder bei einem Wettbewerb eingereicht werden, ergo gibt es eine Einmaligkeit der Aufführung, die Community bewertet die Demos als Peer-Fachpublikum, wobei jeder Besucher eine Stimme hat.

Weitere Elemente des identitätsstiftenden Charakters: Mischung aus Können, Wettbewerb, Offenheit für Leute, die sich trauen, Anerkennung durch Peers oder Vorbilder ggfs., Mentoren als Motivator, (ehemals) Zugehörigkeit zu einer Underground-Kultur, jedenfalls Teil einer Bewegung zu sein, die exklusiv und inklusiv zugleich ist. Heute kommt vermehrt auch die Identität eines digitales Veteranentum hinzu (Zeitzeuge zu sein, verbindet ebenfalls).

**b) Weitergabe von Wissen und Können**

[Bitte erläutern Sie, welches spezifische Wissen und Können im Rahmen der Kulturform genutzt und weitergegeben wird. (zwischen 1200 und 2000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

In der Demoszene findet die Tradierung und Weitergabe von Wissen durch aktive Aneignung und Eintritt in die Kulturproduktion der Wettbewerbe statt. Das Machen ist das wesentliche Mittel zur Tradierung des Wissens. Als Vermittlungsplattformen dienen die vielfältigen Community Online-Plattformen und die physischen Zusammenkünfte auf Demopartys mit ihren informellen wie organisierten (Seminare) Diskursplatformen.

Die tradierten Wissenskategorien sind vielfältig und sollen exemplarisch am Beispiel des Wissens um die digitale Programmierung erläutert werden. So hat sich im Laufe der vergangenen 20 Jahre mit dem Size-Coding eine spezielle Präferenz der Programmierung herausgebildet, bei der es darum geht, möglichst beeindruckende und neuartige visuelle Effekte in möglichst wenig Zeilen an Programmcode unterzubringen. Dies ist vergleichbar mit der Kreativitätsstimulierung durch Selbstbeschränkung und selbstauferlegte Regeln in anderen Kulturformen (wie “Dogma” im Film, der Form des Sonetts in der Dichtung oder dem Origami als Papierfalttechnik). Entsprechungen zur Selbstlimitierung in der Programmierung gibt es in der Musik- und Soundproduktion (Tracking-Music), oder in der Grafikerstellung (Pixelgrafik/ Old-School-Graphics).

Neben den „harten“ Wissensbereichen der Erstellung von Algorithmen und Artefakten bilden einen großen Teil des Wissens der Demoszene auch weniger unmittelbare Wissensformen, wie dem Umgang mit Gruppenarbeit, Umgang mit dem Wettbewerbscharakter und Deadlines, performative Formate wie das Live-Coding, das heute in vielen anderen Kontexten in Formaten wie Hackathons praktiziert wird. Aber auch bestimmte kulturelle Wissensbestände wie die Geschichte der Demoszene, Konventionen der Gestaltung von Dateien, oder bestimmte Formen des Umgangs. Durch die Bewältigung dieser Aufgaben besitzt die Demoszene im Zusammenspiel mit der starken Arbeitsteilung im internationalen und oft dezentralen Teamplay auch eine ausgeprägte persönlichkeits-bildende Dimensionen.

**c) Entstehung und Wandel**

[Geben Sie bitte an, wann und wie die Kulturform entstanden ist, wie sie sich im Laufe der Zeit verändert hat, und wie sie von Generation zu Generation weitergegeben wird und damit Kontinuität vermittelt. (zwischen 1200 und 2000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Die Demoszene hat ihre historischen Wurzeln in der Cracking-Szene der 80er Jahre. Da Software rechtlich weitgehend ungeschützt war, griffen Hersteller auf Kopierschutzmechanismen zurück. Ebenso früh formierte sich eine Gegenbewegung von autodidaktischen Computerfans, die, hinter Pseudonymen agierend und in Gruppen organisiert, miteinander darum wetteiferten, wer als erster den Kopierschutz eines Programms aushebeln und das modifizierte Resultat verbreiten kann (Wasiak 2012). Um ihre “Errungenschaften” zu reklamieren, schalteten sie kurze, programmierte und in Echtzeit berechnete Vorspanne vor die geknackten Programme, die sogenannten “Crack-Intros” (Reunanen/Botz/Wasiak 2015).

Ab Ende der 1980er Jahre fingen die innerhalb der Cracker-Szene für die Erstellung dieser Vorspanne Zuständigen an, sich von ihr zu lösen, teils Verfolgungsdruck geschuldet, teils weil sie mehr an den technischen und künstlerischen Aspekten als am Wettbewerb um die schnellste Softwarekopie interessiert waren (Reunanen 2014). Die Echtzeit-Grafikanimationen wurden nun losgelöst von den geknackten Computerspielen getauscht und vertrieben, wurden immer aufwändiger, und nahmen als “Demos” bald ganze Disketten ein.

Die vielfachen seit dem erfolgten technischen Umbrüche wie das Aufkommen der PC-Plattform um 1995 hat sich die Demoszene mit Erweiterungen ihrer Regelwerke und Weiterentwicklung der Wettbewerbsformate angepasst.

Andere Dimensionen der Weiterentwicklung der Demoszene bestehen in immer neuen Formen, wie Style, Design und Technik (historisch und aktuell) ineinander greifen, miteinander Symbiosen eingehen oder konkurrieren, ebenso gibt es Diskurse zur Historizität von Typologien von Demos („Oldschool“ vs. „Newschool“) sowie externe und interne Auseinandersetzungen mit Museums-Diskursen. Während die Demoszene faktisch eine der ältesten Computerkunstformen darstellt, hat sie sich hartnäckig dem Kunstmarkt und dem entsprechenden Expertenbetrieb verweigert (Hartmann 2017).

**d) Reflexion der Geschichte und der Entwicklung**

[Bitte gehen Sie nachfolgend kritisch-reflektierend auf die Geschichte der Kulturform ein, besonders zur Zeit des Nationalsozialismus, aber auch hinsichtlich des Mittelalter, der deutschen Kaiserzeit, des Kolonialismus und/ oder der SED-Diktatur. Thematisieren Sie ebenfalls – falls zutreffend – aktuelle gesellschaftliche Debatten oder Kontroversen im Zusammenhang mit der Ausübung der Kulturform. (zwischen 1200 und 2000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Technische Voraussetzung für das Entstehen der Demoszene ist die Verbreitung von Heimcomputern. Damit ist sie historisch ein Kind der Endphase des Kalten Krieges und der Auflösung der Blockkonfrontation. Bereits vor 1990/91 gab es Protagonisten jenseits des Eisernen Vorhangs, diese hatten allerdings mit anderen Ausgangsbedingungen zu kämpfen als ihre Altersgenossen im Westen. Wesentliche Herausforderungen waren die Verfügbarkeit von ‘im Ostblock’ nur schwer verfügbaren Heimcomputern sowie die Restriktionen bezüglich transnationaler Kommunikation wie Importverbote von Datenträgern. Trotzdem etablierte sich die Demoszene in Ländern wie Polen, Ungarn oder Tschecheslowakei bereits einige Jahre vor dem Systemwechsel (Wasiak 2014). Nach dem Fall des Eisernen Vorhangs kam die Demoszene als eine der ersten Ost-West-übergreifenden Jugendkulturen zur Entfaltung: Es bildeten sich gemischte Szene-Gruppen, Demopartys wurden im eh. Ostblock veranstaltet und von westlichen Szenemitgliedern besucht (Albert 2018). In Deutschland positionierte sich die zunächst überwiegend unpolitische Szene mehrheitlich gegen Rassismus und publizierte v.a. nach den Pogromen der frühen 1990er Jahre zahlreiche entsprechende audiovisuelle Statements.

Erwähnenswert ist auch die wenig ausgeprägte Gender-Diversität der frühen Demoszene, was sowohl den Vermarktungsstrategien der Computer- und Spielehersteller der 1980er Jahre als auch dem misogynen Technikdiskurs jener Zeit geschuldet war (Kirkpatrick 2015). In den letzten 15 Jahren setzte jedoch ein Wandel ein, indem Vorstellungen von Männlichkeit reflektiert werden und Frauen und Transpersonen zunehmend sichtbare Rollen in der Produktion von Demos und der Organisation der Infrastruktur einnehmen.

Kontrovers war historisch natürlich auch die Rolle der Crackerszene bei der Erstellung und Verbreitung von Raubkopien, so hat die Szene eine lange Historie bis Mitte der 90er Jahre im Konflikt mit dem Gesetz zum Thema Copyright.

**e) Wirkung**

[Beschreiben Sie bitte, welche Wirkung die Kulturform außerhalb ihrer Gemeinschaft/en oder Gruppe/n hat. Falls vorhanden, nennen Sie Aktivitäten des Kunstschaffens und der Populärkultur, die auf die Kulturform Bezug nehmen. Falls anwendbar, stellen Sie bitte auch Aspekte der sozialen, ökonomischen und ökologischen Nachhaltigkeit sowie des Tier- und/oder Naturschutzes dar, die bei der Ausübung der Kulturform eine Rolle spielen. (zwischen 1200 und 2000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Die Demoszene hat vielfältige Verbindungen mit anderen Kulturformen, wobei die zu Computerspielen am offensichtlichsten ist. Viele Gamesstudios wurden von Demoszenern gegründet oder sind bis heute maßgeblich von ihnen beeinflusst. Herausragend bekannte Studios sind z.B. Remedy Entertainment in Finnland (Max Payne, Alan Wake), DICE in Schweden (Battlefield) oder Crytek in Deutschland. In Ländern wie Schweden und Finnland, waren Demoszene-Kollektive die eigentlichen Begründer der nationalen Computerspielindustrien (Sandqvist 2012).

Ein verwandter Bereich stellen 3D-Grafik-Engines dar, von denen viele von Demoszenern mitentwickelt wurden z.B. CryEngine, Unity, und viele nicht-lizenzierbare Eigenentwicklungen.

Ebenso kann man eine gegenseitige Beeinflussung der Demoszene mit elektronischer Musik feststellen, wie sie ab den 1990er Jahren unter dem Überbegriff ‘Techno’ entstanden ist. Werden doch die selben Methoden (Tracking) und Werkzeuge wie bei der Demoproduktion genutzt. Wichtige inhaltliche sowie organisatorische Verbindungen gab und gibt es auch zur Chiptune- und Netlabel Szene, sowie im (juristischen) Creative Commons Umfeld.

Auf anderen kulturellen Ebenenen steht der wissenschaftliche Nachweis des Einflusses der Szene noch aus. So gibt es z.B. viele persönliche Überschneidungen der Demoszene mit Musikvideoproduktionen.

Die Demoszene wird zudem seit Anfang der 2000er Jahre zunehmend Gegenstand der klassischen Kulturprozesse: Exemplarisch zu nennen sind Beispiele wie Ausstellungen in Museen (MAK Frankfurt “Digital Origami” (2002-2003), im ZKM “Schriftfilme”) aber auch die regelmäßige Teilnahme an Kulturveranstaltungen wie der Next Level in NRW. Im Bereich der computergenerierten Grafik ist die Demoszene z.B. wiederholt auf der SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques) Konferenzreihe präsent oder war regelmäßiger Gast der FMX (die führende Konferenz in Europa für Animation und Special Effects) in Stuttgart.

**f) Europabezug**

[Bitte erläutern Sie, falls vorhanden, mit welchen Traditionen die Kulturform in anderen europäischen Ländern in Verbindung steht, wie sich dies auf die Entwicklung der Kulturform auswirkt(e) und welche Formen der grenzüberschreitenden Zusammenarbeit heute bestehen. (zwischen 1200 und 2000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Die Demoszene ist eine im Schwerpunkt pan-europäische Kultur, mit kleineren Aktivposten weltweit (z.B. in Japan und den USA). Die Demoszene und ihre Protagonisten könnte man als digitale Europäer avant la lettre bezeichnen: Demoszener haben ihre nationalen Identitäten, diese treten in der Szene seit jeher aber hinter einem Szene-verbundenen, digital-europäischen Lebensgefühl zurück. Abgrenzung findet nicht über einen nationalen Bezugsrahmen, sondern auf Basis der Verbundenheit mit bestimmten Computerplattformen statt (Reunanen/Silvast 2009). Für Cracker- und Demoszener war es bereits weit vor Schengen (Fall der europäischen Grenzen) Normalität über internationale Grenzen hinweg zu kommunizieren und mit Demoszenern weltweit - zuerst via Post und dann via Modem und BBS-Systeme (Vorläufer von internetbasierten Kommunikations und Datei-Austausch-Systemen) - in Kontakt zu bleiben, sowie regelmäßig zu Cracker- und Demopartys in ganz Europa zu reisen.

Historisch hat die Konzentration in Europa im wesentlichen mit der dort großen Verbreitung von Home-Computern wie dem Commodore 64 und Amiga und deren relativer Offenheit für Eigenentwicklungen zu tun, wohingegen die Games- und Digitalkultur in Japan und den USA eher durch Videospiel-Konsolen und später hinzukommend PCs geprägt war. Erstere waren durch ihre abgeschlossene Systemstruktur weniger leicht mit eigenen Produktionen zu versehen, letztere erlebten erst ab Mitte der 1990er Jahre einen Aufschwung ihrer grafischen und technischen Performance, um zunehmend interessant für die Demoszene zu sein. Die 1980er und frühen 1990er Jahre gehörten aber den Heimcomputern.

Entsprechend ist die Identität der Szene maßgeblich europäisch: die größten Partys finden in Europa statt (Finnland, Deutschland, Ungarn, Dänemark uvm., siehe http://demoparty.net), englisch ist seit jeher die lingua franca der Szene, und die meisten Partys werden heute von internationalen Teams organisiert.

**7. Gemeinschaften und Gruppen sowie Art ihrer Beteiligung**

**a) Eingebundene Gemeinschaften, Gruppen und Einzelpersonen**

[Nennen Sie bitte die Kulturerbeträger/innen und ihre Aktivitäten. Nennen Sie ggf. ihre Organisationsform, die ungefähre Zahl der heute Praktizierenden sowie deren Bedeutung für den Erhalt der Kulturform. (zwischen 1400 und 2400 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Die Zahl der Praktizierenden lässt sich nur grob schätzen: Rechnet man die Zahlen auf gängigen Online-Plattformen, auf denen sich innerhalb von 24 Stunden bis zu 500 angemeldete User tummeln, hoch, kann man von 4.000-10.000 Praktizierenden ausgehen. An den Produktionen der Demoszene Interessierte dürften gerade im weltweiten Technikbereich in die Hunderttausende gehen.

Als basisdemokratische und individualisierte Gemeinschaft sind die wichtigsten Kulturträger die einzelnen praktizierenden Demoszener, seien es Coder, Grafiker, Musiker oder Organizer. Ihre Hauptaktivität besteht in der Anwendung ihrer digital-handwerklichen Fähigkeiten zur Produktion von Demos (Software), Musik, Grafik und Videos uvm. bzw. die Organisation der die Community ermöglichenden Strukturen, sei es im Online-Bereich im Betrieb von Diskussionsforen oder Archiven. Zudem besteht ein Teil der Community auch aus passiven Connaisseuren und ehemals Aktiven, deren Inaktivität nicht zum Ausschluss führt.

Die grundlegende Organisationseinheit der Szene ist die Demogruppe. Dies sind Gruppierungen von Demoszenern, die sich unter einem Brand / Namen / Logo zusammenschliessen und zwischen zwei bis zu hundert Mitglieder haben können. Demogruppen können langzeitstabil sein (manche Gruppen gibt es seit über 30 Jahren) oder nur anlässlich einer bestimmten Produktion zusammenkommen. Demoszener gehören oft mehreren Gruppen an, wobei jede Gruppe entsprechend ihrer internen Kultur sehr spezifischen Dynamiken besitzt. Sie können sowohl egalitär, hierarchisch oder anarchisch organisiert sein.

Wesentliche Orte der Vergemeinschaftung sind Demopartys: sie sind physischer Ort der Zusammenkunft, des Wettbewerbs, der Community-Pflege, des Wissensaustausches in Seminaren und besitzen je eigene Charakteristika (Plattformen [PC vs Atari, vs. Amiga], eigene Competitions, ganz spezifische Qualitäten von Competitions an bestimmten Orten, und eigene Dramaturgien von Demoszene-Partys, mit einer wesentlichen Rolle im Trendsetting der Demoszene).

Die einzigen formellen Entitäten sind in manchen Ländern Demovereine, die in den meisten Fällen notwendigen rechtliche Rahmenkonstrukte zur Organisation von Vereinsaktivitäten, wie insbesondere der Organisation von Partys, bieten. Darüber hinaus betreiben einige von ihnen Pressearbeit und Outreach-Aktivitäten, meist in andere, verwandte digitale oder kulturelle Communities.

**b) Zugang und Beteiligung an der Kulturform**

[Bitte erläutern Sie, ob die Teilnahme an der Kulturform allen Interessierten grundsätzlich offensteht. Sollte es Einschränkungen geben, beschreiben Sie diese bitte. (zwischen 800 und 1600 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Grundsätzlich stehen Demopartys und die Demoszene allen Interessierten für Besuch und Teilnahme offen. Demoszener bilden im Laufe ihrer Zugehörigkeit ein starkes, transnationales Zusammengehörigkeitsgefühl heraus.   
Die erfolgreiche Teilnahme an Demoszene-Competitions unterliegt den spezifischen Qualitätsansprüchen der jeweiligen ausrichtenden Community. Es gibt üblicherweise keine einer Teilnahme an Wettbewerben vorgeschalten Qualifikationswettbewerbe. Nur in den seltensten Fällen findet in einzelnen, besonders nachgefragten Wettbewerbskategorien eine sogenannte Preselection statt, um die Dauer der Präsentationen im durchführbaren Rahmen zu halten (beispielsweise bei Music-Competitions, die durchaus potentiell mehrere Stunden andauern können). Das bedeutet aber keine prinzipielle Begrenzung des Zugangs zur Kulturform, denn jede Demoparty ist für alle offen, die eigentlichen Anerkennungs- und Wertvorstellungen sind durch ein sehr partizipatives System gekennzeichnet: wer etwas macht, gilt etwas; einziges Kriterium ist der kreative Skill am Rechner und der Beitrag des eigenen Schaffens für die Community, aber auch passive Mitglieder sind willkommen. Die Rolle des Einkommens, Alters, Geschlechts, Behinderung oder Nationalität sind unbedeutend. Prinzipiell ist die Szene vom Ansatz her egalitär und auf das Machen ausgerichtet, wenngleich man historisch konzedieren muss, dass soziale Dynamiken dazu geführt haben, dass es traditionell mehr männliche als weibliche Demoszener gab und bisher gibt, ein Umstand der nicht unabänderlich ist, aber wachsendes Bewusstsein und Zeit braucht.

**c) Beteiligung an der Bewerbung**

Beschreiben Sie bitte, in welcher Form sich die Trägerinnen und Träger der Kulturform an dieser Bewerbung beteiligen konnten und wie diese Möglichkeiten genutzt wurden. Sind ggf. Kontakte zu anderen Gemeinschaften, Gruppen und Einzelpersonen aufgenommen worden? (zwischen 1400 und 2400 Zeichen inkl. Leerzeichen)

Durch die Dezentralität der Szene und die relativ geringe Ausprägung eines Vereinswesens ist es notwendig, szenespezifische Diskursformen für die Diskussion der Bewerbung zu nutzen. So wurde die Bewerbung zwar in enger Kommunikation und Beteiligung mit den beiden in Deutschland aktiven Vereinen Digitale Kultur e.V. und Tastatur und Maus e.V. entwickelt, die insofern zentral für das Kulturleben der Szene in Deutschland sind, als sie einige der in Europa führenden Demopartys Revision und Evoke ausrichten.

Ebenso wichtig ist die Vernetzung über die Online-Plattformen der Szene. So wurde auf der wichtigsten Kommunikationsplattform der Szene (pout.net, 20.000+ User) der Antrag vorgestellt und diskutiert, während gleichzeitig eine Vielzahl an physischen Treffen auf Demopartys und Branchenveranstaltungen der Gamesbranche durchgeführt wurden.

So wurde die Initiative auf der Nordic Game Conference in Malmö im Mai sowie auf den Demopartys evoke in Köln und Assembly in Helsinki im August in öffentlichen Seminaren vorgestellt und mit der Community diskutiert, so dass sich die führenden Veranstalter und Community-Leader der Szene als Unterstützer bereit erklärt haben und eine weite Reichweite in in die internationale Szene sichergestellt werden konnte.

Durch die Internationalität der Szene ist auch die Bewerbungsinitiative von Anfang an transnational vernetzt. Neben der Einbeziehung der internationalen Online-Plattformen in das Bewerbungsverfahren konnte mit EFGAMP e.V. ein Unterstützer des Antrages gewonnen werden, der die Antragsinitiativen in den einzelnen Ländern von Anfang international koordiniert und somit mithilft, das Engagement der internationalen Demoszene so effektiv wie möglich für die einzelnen Bewerbungsverfahren nutzbar zu machen. Als Austausch- und Arbeitsplattform wurde gemeinsam eine kollaborative Online-Plattform (Discord) etabliert und für die Repräsentation der Bewerbung eine Kampagnenseite ([www.demoscene-the-art-of-coding.net](http://www.demoscene-the-art-of-coding.net)) gestaltet , auf der eine große und nach wie vor wachsende Anzahl von Unterstützern des Antrages aufgeführt wird.

Auch nach Abgabe der des deutschen Antrags wird dieser Prozess seitens Digitale Kultur e.V. und die Kampagne unterstützenden Partnern auf Demopartys und verwandten Veranstaltungen fortgesetzt, um in möglichst vielen Ländern Unterstützer für die Initiative und weitere Anträge zu gewinnen.

**8. Risikofaktoren für die Erhaltung der Kulturform**

[Nennen Sie bitte etwaige Risikofaktoren, welche die Weitergabe, Praxis und Anwendung der Kulturform gefährden könnten. Hierbei sind auch mögliche Folgen einer Eintragung in ein Verzeichnis zu berücksichtigen. (zwischen 1500 und 3000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Ein wesentliches Risiko der Erhaltung der insbesondere historischen Entstehungszusammenhänge sind ein „digitales Dark Age“ durch Verrotten der ursprünglichen digitalen und analogen Trägermedien und damit der digital vermittelten Kultur insbesondere der Anfangstage (BBS / Foren / Chats / Disketten und Diskmags usw.), aber auch der neueren Hardware-Experimente, die in sogenannten Wild-Competitions auf Demopartys zur Aufführung kommen.

Ein anderes Risiko der Erhaltung der Kulturform das fehlende Generieren von Nachwuchs aus den verschiedenen Kreativitätsbereichen, wenngleich festgestellt werden muss, dass es seit einiger Zeit einen stetigen “Nachschub” durch Visual Coder gibt, die aus verwandten Szenen und Professionalitätsbereichen auf die Besonderheit der Demoszene aufmerksam werden und auch immer wieder neue Musiker und Grafiker den Weg in die Szene finden. Zudem müssen sich immer neue Community-Leader finden, die die Bürden der Event-Organisation und Kommunikation auf sich nehmen.

Abgesehen vom Risiko des personalen Nachwuchs von aktiven Demoszenern besteht ebenso das Risiko, dass auf technischer Ebene den Community-Plattformen und Archiven der Szene die Volunteer-basierten Personal-Ressourcen, wie auch die finanziellen Ressourcen zum Betrieb ausgehen, was gerade hinsichtlich der historischen Einzigartigkeit der Demoszene im Augenblick noch nicht abschätzbare Verluste nach sich zieht.

Eine Eintragung hätte durch die Erhöhung der Sichtbarkeit positive Auswirkung auf die Möglichkeiten sowohl Nachwuchs zu generieren als auch Bewahrungs- und Sammlungsprojekte nachhaltig zu betreiben. Der vom Antrag beförderte szene-interne Diskurs ist komplex, und nicht nur von Zustimmung geprägt. So wird gerade in Verbindung mit einer höheren Sichtbarkeit die Sorge vor dem Verlust des Status einer Subkultur geäußert. Diese Haltung hat ihre Wurzeln in einem seit den Anfangstagen geführten Diskurs der wesentlich um Kommerzialisierung kreist. Eine andere Facette dieses Diskurses ist die bei einigen Szenern ausgeprägt kritische Haltung dem etablierten Kulturbetrieb gegenüber. Die meisten Szener, insbesondere aktive Szener, die Demos produzieren oder Veranstaltungen durchführen, teilen diese Sorgen jedoch nicht bzw. sehen den Antrag und eine mögliche Eintragung als gutes Mittel, diesen bereits seit langem geführten Diskurs zu erweitern und damit zu befördern - aufgrund der dezentralen Struktur der Szene kann jedoch kein Diskurs jemals zu Ende geführt werden.

**9. Bestehende und geplante Maßnahmen zur Erhaltung und kreativen Weitergabe des Immateriellen Kulturerbes**

[Bitte stellen Sie dar, welche Maßnahmen von den Trägerinnen und Trägern der Kulturform umgesetzt wurden bzw. werden, um den Fortbestand des Immateriellen Kulturerbes zu sichern und welche Maßnahmen für die Zukunft geplant sind. Erhaltungsmaßnahmen dienen der Bewusstseinsbildung, der Förderung, der Weitergabe, insbesondere durch schulische und außerschulische Bildung, der Ermittlung, der Dokumentation, der Erforschung, der Aufwertung sowie der Neubelebung verschiedener Aspekte des Kulturerbes. (zwischen 2000 und 4000 Zeichen inkl. Leerzeichen)]

Da es sich um eine dezentrale, sich selbst organisierende Kulturform handelt, sind die Maßnahmen der Erhaltung die Handlungen der Kultur selbst. Im Zentrum steht dabei der kreative Schaffensprozess der verschiedenen kulturellen Artefakte sowie die Zusammenkünfte auf Demopartys und der Austausch und die Zelebrierung der techno-kreativen Gemeinschaft. Doch auch jenseits der eigentlichen Demoproduktionen haben sich viele Aktivitätsfelder herausgebildet, in denen Szenemitglieder Verantwortung übernehmen und durch ihr Tun an Weiterentwicklung und Erhalt der Kultur entscheidend mitwirken:

> Zusammenkünfte/ Demopartys

Demopartys nehmen in der Pflege der Kultur eine zentrale Rolle ein. Dabei stellen sie nicht nur den Rahmen für die Wettbewerbe und die persönlichen Begegnungen dar. Zusätzlich werden oft Programme/Seminare angeboten, die verschiedenen Themen gewidmet sind und so sowohl der Weiterentwicklung als auch der Selbstvergewisserung der Szene dienen. Darüber hinaus sind Demopartys auch die für eine breite Öffentlichkeit sichtbarste Erscheinung der Szene. Insofern sind die Organisierenden auch immer als Schnittstelle zur Öffentlichkeit hin tätig zum Beispiel in dem sie Anfragen von Journalisten handhaben.

> Outreach

Outreachaktivitäten werden sowohl durch Einzelne und lose Gruppen als auch von den Vereinen verantwortet, die sich im Laufe dµer Jahre herausgebildet haben, um als juristische Körperschaften verschieden Aufgaben im Rahmen der mit der Pflege der Kultur verbundenen organisatorischen Tätigkeiten zu übernehmen. Während erstere z.B. frei zugängliche Online-Kommunikationsplattformen oder Internetradios (z.B. SceneSat oder SlayRadio) betreiben sowie die Szene auf angrenzenden Kulturevents wie 8Bit-Konzerte repräsentieren, streben die Vereine öffentliche Auftritte z.B. auf dem Play Festival in Hamburg an und sind Ansprechpartner für Medienvertreter, Kulturinstitutionen oder Konferenz- und Festival Veranstalter.

> Bewahrung

Schon sehr früh bildeten sich in der Demoszene regelmäßige Formen der Archivierung aus. Als digitale Kultur hatte die Demoszene das Wissen und die Fähigkeiten, Computertechnik zur Bewahrung und Dokumentation einzusetzen. Schnell entstanden beeindruckende Online-Archive, in denen mit über 50.000 Werken fast alle jemals produzierten Demos als Archivkopien inkl. mehrfach verknüpfter umfangreicher Metadatensätze abrufbar sind (z.B. [www.pouet.net](http://www.pouet.net)). Auch werden seit vielen Jahren laufend Digitalisierungsprogramme analoger Dokumente und Werke betrieben, und in frei zugänglichen Archiven veröffentlicht (z.B. [www.scene.org](http://www.scene.org)).

Dass die Demoszene anders als viele andere digitale Kulturformen bereits sehr früh nicht nur ein Bewusstsein für Ihre eigene Geschichte entwickelte, sondern auch praktische Archivierungslösungen schuf, weiterentwickelte und bis heute betreibt, kann als Beleg für die starke Ausprägung der kulturellen Identität im Zusammenspiel mit der Live-Aufführungspraxis der Szene verstanden werden.

Im Hinblick auf zukünftige Maßnahmen und Effekte, erhoffen wir uns durch eine Eintragung die Stärkung aller oben beschriebenen Maßnahmen. Denn auch wenn diese bisher mit beeindruckenden Ergebnissen von der Szene selbst betrieben wurden, ist eine systematische Weiterentwicklung notwendig, die realistisch weitere Ressourcen benötigt. Dabei sind wir uns bewusst, dass eine Eintragung mit keiner Geldzahlung verbunden ist. Doch alleine schon die verbesserten Kooperationsmöglichkeiten mit anderen kulturellen Playern könnte für alle Seiten fruchtbar sein.

Und nicht zuletzt sind die indirekten Effekte einer Anerkennung zu nennen, die eine bessere Sichtbarkeit des gesamten Ökosystems digitaler Kultur zur Folge haben. Denn von der Eintragung der Demoszene würde eine Signalwirkung auf alle anderen digitalen und post-digitalen Diskurse ausstrahlen, dass digitale Kulturen mit ihren ganz eigenen Charakteristika ernst genommen in ihrer Bedeutung für unsere Kultur und den gemeinschaftlichen Zusammenhalt.

Literaturverzeichnis

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.

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.