

Borgingsplan

Demoscene



Inleiding

Dit borgingsplan is gemaakt voor het aanvragen 'Demoscene' bij het immaterieel erfgoed. De doel voor het borgingsplan is inzichtelijk maken hoe de demoscene 'geborgd' wordt en hoe de demoscene dit wil gaan doen.

In het proces van aanvragen status immaterieel erfgoed wordt door 'Kenniscentrum Immaterieel erfgoed' in Arnhem een workshop gegeven waarin het borgingsplan gemaakt wordt. In dit document vind je het resultaat van deze workshop.

Dit document is gemaakt door :

Ramon "RamonB5" De Bruin

email: frono@home.nl

Peter "Havoc" van Rijn

email: info@outlinedemoparty.nl

Organisator demoparties Outline & Lovebyte

Dave "zeno4ever" Borghuis

email : dave@daveborghuis.nl

Organisator ByteJam MCH2022

Wil je bijdragen aan het aanvragen status voor 'demoscene' kun je in discord je suggestie en/of vragen stellen : <https://discord.gg/EvRV2pPNy9>



1. Naam van het immaterieel erfgoed:

Demoscene

2. Waarom wil je het immaterieel erfgoed laten bijschrijven in voordelen en/of nadelen?

Wij zien de Inventaris Immaterieel Erfgoed Nederland als een mooie mogelijkheid om de traditie van de demoscene bekend te maken bij een breder publiek.

Eventueel zou dit ondersteunend kunnen werken bij het organiseren en bekendmaken van demo parties in Nederland.

De prille erkenning in Finland en Duitsland geeft ook aan hoe er elke dag immaterieel cultureel erfgoed van waarde ontstaat, dat mensen en gemeenschappen verbindt, ook in het digitale tijdperk. En dat ook het begrip en de invulling van 'immaterieel erfgoed' zelf verder blijft evolueren en verrassende nieuwe invullingen kan krijgen. Dit willen wij voor de demoscene in Nederland ook behouden.

Voor de leden van de erfgoedgemeenschap vormt het behoren tot de 'demoscene' een ware 'way of life' binnen een gemeenschap van gelijkgestemden met een eigen jargon en gedeelde rituelen. Wij denken dat het tijd is om de broedplaats van digitale kunst serieus te nemen en te herkennen als onderdeel van het Nederlandse immaterieel erfgoed.

3. Beschrijf hier hoe het immaterieel erfgoed vandaag de dag beoefend wordt (de geschiedenis komt bij een andere vraag).

Voor de uitleg van de demoscene is het verhelderend om eerst uit te leggen wat een 'demo' is in deze context is. Een demo (afkorting van demonstratie) is een computerprogramma dat visuele effecten en muziek laat zien. Alle effecten worden door de computer "live" berekend, het is dus niet te vergelijken met het afspelen van een video bestand. De uitdaging voor een demo kan kunstmatig opgelegd zijn door het te doen met beperkte hoeveelheid programmatuur (bijvoorbeeld maximaal 1024 bytes groot) of op specifieke (oude) hardware.

Een demo kan gemaakt zijn door een persoon of een groep van mensen (demogroep) met ieder een eigen specialisatie zoals grafisch ontwerp, muziek en/of programmeren. Deze personen en groepen gebruiken vrijwel altijd een bijnaam en vaak ook een groepsnaam, de schrijvers van deze tekst noemen zich bijvoorbeeld "RamonB5" en "havoc" van de groep "Desire" en "zeno4ever". Een persoon die actief betrokken is bij het maken van demo's of aanverwante zaken wordt een 'scener' genoemd. De motivatie voor het maken van een demo is vanuit eigen intrinsieke interesse en technische uitdaging, bijvoorbeeld kijken of iets lukt of leren specifieke oude hardware te programmeren of een beperkte hoeveelheid instructies / geheugen van een computer.

Sceners willen graag hun gemaakte demo's aan elkaar laten zien, wat meestal gebeurt tijdens een demoparty, een fysieke bijeenkomst die meestal tijdens een weekend plaatsvindt. Om deel te nemen, moet een demo nog niet eerder zijn verspreid of getoond en moet het in een van de categorieën vallen die door de organisatie van de demoparty worden aangeboden. Nadat alle ingeleverde demo's op een groot scherm zijn gepresenteerd, ,

kunnen de bezoekers zelf punten toekennen aan alle demo's. De organisatoren sluiten na verloop van tijd dit stemproces af en tellen alle gegeven punten per demo bij elkaar op, om de einduitslag te maken. De demo met de meeste punten wint natuurlijk.

Voorbeelden van de verschillende categorieën (Revision 2023) : PC Demo, PC 64K Intro, PC 8K Intro, PC 4K Intro, Oldskool Demo, Oldskool 4K Intro, Oldskool Graphics, Oldskool Music, , Amiga AGA, Amiga ECS/OCS, Amiga Demo, Amiga Intro, Streaming Music, Executable Music, Tracked Music, Fast Music, , Modern Graphics, Photo, Paintover, Animated GIF, 4k Executable Graphics, 3D Graphics, ASCII / ANSI / PETSCII, 256 Byte Intro, Game, Animation/Video, Wild

Alle uitslagen van een demoparty worden verzameld in een tekstbestand en onder de naam 'results.txt' gepubliceerd. Deze uitslagen worden verzameld door sites zoals Pouet.net en Scene.org, waar de mensen waardering kunnen achterlaten door middel van scores en commentaar.

Iedereen kan een demo insturen om mee te doen met een demoparty, er zijn geen minimale ervaringseisen of andere eisen. Meedoen is hierin belangrijker dan het winnen zelf.

In kaart brengen van het immaterieel erfgoed

4. Welke organisaties/groepen/verenigingen en/of personen zijn er betrokken bij het immaterieel erfgoed? Beschrijf hoe ze betrokken zijn.

Beheerders (bestuurders/organisatoren/trekkers)

De Demoscene kent geen centraal overkoepelende gemeenschappelijke organisatie. De beheerders voor deze aanvraag zijn individuen die zelf actief zijn in de demoscene en belangrijk vinden om de demoscene onder publiek bekend te maken.

Aantal: 3

Beoefenaars

De volgende groepen vallen te onderscheiden binnen de demoscene :

Sceners

Individuele personen staan meestal bekend onder een bijnaam. Deze persoon kan aangesloten zijn bij een groep en een specialisatie hebben in programmeren, graphics, muziek of organiseren. Ook zijn er deelnemers bij evenementen die geen specialisatie (meer) actief bedrijven maar er voor de netwerkmogelijkheden of de sociale contacten zijn.

Demo Groups

Individuele sceners kunnen groepsnamen hanteren maar in de regel betreft een groep een samenwerkingsverband van meerdere sceners. Vaak is er sprake van een praktische

taakverdeling tussen de leden van zo'n groep op basis van vaardigheden en interesses op bijvoorbeeld het vlak van graphics, muziek, programmeren of organiseren.

Demoparties

De evenementen waarbij demos gemaakt door groepen en/of personen worden gereleased. Deze demoparties worden meestal door een groep mensen georganiseerd ondersteund door mensen die tijdens de demoparty aanwezig zijn.

Al deze entiteiten representeren geen officiële organisatievorm zoals een vereniging, stichting of bedrijf. Het zijn meestal (groep van) personen die samenwerken om een demo te maken of een demoparty te organiseren (zoals Outline, LoveByte en X voor de C64)

Bedrijven/instituten

De Demoscene heeft gebieden zoals computer games-industrie en mediakunst sterk beïnvloed over de jaren en Demoscene brengt al tientallen jaren geweldige kunstenaars voort; programmeurs, muzikanten en grafisch artiesten. Een aantal Nederlands digitale pioniers hebben een geschiedenis in de Demoscene. zoals bijvoorbeeld Oscar winnaar Danny Geurtsen, muziekproducent Bas Bron, o.a. Arjan Brussee en Thijs Kruithof van het Amsterdamse Guerrilla Games, producer/componist Reyn Ouwehand, o.a. Jurjen Katsman van Nixxes Software, of o.a. Roel Ezendam en Roan Albers van RageSquid om er enkele te noemen.

Daarnaast zijn er een heel aantal bedrijven met sceners die op verschillende wijze zaken voor de demoscene faciliteren. Bijvoorbeeld Hogeschool Rotterdam, Outline Services, Tasty Chips, cables.gl, DKeV, TuM.

Aantal: 350

Publiek/consumenten/klanten

Het publiek is in potentie erg groot omdat de demoscene digitale producten maakt die gemakkelijk wereldwijd verspreid kunnen worden via het internet. Om dit nader te kwantificeren enkele statistieken:

- De meest bekeken video over demoscene producties op Youtube heeft rond de 1,2 miljoen views. Volgens de statistieken komt circa 4% van deze kijkers uit Nederland, dit zou neerkomen op 48.000 bezoekers uit Nederland [bron vermelden-link video]
<https://www.youtube.com/watch?v=roBkg-iPrbw>
- De meest bekeken demo op YouTube is "Chaos Theory" van Conspiracy met 534.000 views wat zou duiden op circa 21.200 kijkers uit Nederland
<https://www.youtube.com/watch?v=ZfuierUvx1A>
- De meest populaire demo in het scene.org archief is 15.527 gedownload via de server in Rotterdam.
<https://files.scene.org/view/demos/groups/farb-rausch/fr-025-final2.zip>
<https://www.youtube.com/watch?v=6AUpZNq2vSQ>
- De meest bekeken Nederlandse demoscene livestream had 6500 unieke kijkers waarvan 1200 tegelijkertijd.
- De meest bezochte demoparty in Nederland heeft in het afgelopen decennium tot aan 400 bezoekers toegelaten.

Aantal: 1200

5. Beschrijf hier de geschiedenis en ontwikkeling van het immaterieel erfgoed. Vergeet hierbij de laatste decennia niet.

Opmerking vooraf, de historie van de demoscene wordt vooral achteraf verzameld, meestal omdat het op dat moment niet altijd herkend of ervaren wordt als historisch moment. De hieronder genoemde historie is zoals deze nu bij aanvragers demoscene bekend is, het zou kunnen dat in de toekomst nieuwe historische momenten naar boven komen waardoor we dan (letterlijk) de geschiedenis moet herschrijven. Dit geldt vooral voor de 'firsts', zoals eerste music disk, eerste demo disk, etc.

In het begin van de home computer tijdperk (vanaf jaren '60 tot laat '90) was het heel normaal om software van je vrienden en kennissen te kopiëren voor eigen gebruik. Wettelijke bescherming zoals copyright was toen nog niet in de wet vastgelegd, dus dit was ook niet illegaal. De ontwikkelaars van software implementeren toen hun eigen technische maatregelen om kopiëren tegen te gaan en zo hun inkomen veilig te stellen. Vanaf dat moment zijn er ook personen en groepen actief om deze kopieer beveiliging te verwijderen (kraken van software of cracking) waardoor je de betreffende software weer kon dupliceren.

Door heel Nederland waren in van jaren '80-'90 veel lokale clubs die maandelijks bij elkaar kwamen bij speeltuinen, cafés en andere publieke ruimtes om software met elkaar uit te wisselen. Hier waren de eerste computertauselingen actief om hun homecomputer te leren kennen en leerden hier hun eerste cracktro/demo te maken.

Iemand die de software gecrack had wou laten weten dat hij dit gedaan heeft, hiervoor zette hij een 'cracktro' met zijn nickname voor het daadwerkelijk programma. Een cracktro kon een eenvoudig scherm zijn met alleen statische tekst tot scroltekst met muziek en andere grafische effecten. Na verloop van tijd werden en de cracktro steeds geavanceerder, maar langzamerhand kwamen er ook meer bezwaren tegen het illegale karakter van het kraken van software. In Nederland is in 1994 wetgeving aangenomen die het kopiëren van software zonder toestemming illegaal maakte.

De realtime grafische animaties werden vanaf dit punt steeds vaker onafhankelijk van de gekraakte videogames gedeeld en gedistribueerd, werden uitgebreid en namen uiteindelijk de ruimte van hele floppy disks in beslag.

De personen en groepen die deze demo's maakten hadden behoefte om aan elkaar te tonen wat ze gemaakt hadden en organiseerden toen de eerste demopartys, waarvan de eerste in Nederland plaatsvond in 1987 in Venlo.

Sindsdien hebben verschillende technologische mijlpalen (zoals de opkomst van de pc rond 1995, modem met Bulletin Board System (BBS) en het internet in de periode kort daarna) een impact gehad op de demoscene, en deze ertoe aangezet om zijn spelregels en wedstrijdformaten aan te passen. Via onze archieven op internet wordt uit principe in het geheel geen illegale content aangeboden. Er is een team van ervaren sceners samengesteld die nieuwe content die beschikbaar komt controleert op legaliteit en oude content ontdoet van illegale bestanddelen. Daarnaast hebben we een in mediarechten gespecialiseerde advocaat in ons midden die in eventuele twijfelgevallen of bij klachten met zeggenschap adviseert. Al met al hebben deze maatregelen ertoe geleid dat er in de afgelopen 25 jaar geen conflicten hebben plaatsgevonden tussen de demoscene en handhavingsinstanties.

Andere dimensies voor continue ontwikkeling en vooruitgang van de Demoscene worden veroorzaakt door het constante samenspel van nieuwe stijlen, vormgeving en techniek (historisch en hedendaags) die met elkaar worden verweven, gecombineerd of juist met elkaar concurreren. Ook een bredere acceptatie en implementatie van live elementen in demoscene evenementen kan als vernieuwend aangemerkt worden. Hoewel de demoscene de facto een van de oudste vormen van computerkunst is, heeft de scene zichzelf voortdurend doorontwikkeld en nu ook een voornamelijk digitaal opererende gemeenschap gevormd. De Nederlandse scene vervult in dit kader vaak een voortrekkersrol.

6. Waar vindt het immaterieel erfgoed plaats? Beschrijf hier de plaats/route/locaties/werkplaats waar het beoefend wordt.

Demoscene is een wereldwijde, decentraal georganiseerde cultuurvorm waarvan het epicentrum van activiteit in Europa ligt.

Sinds zijn opkomst in de tweede helft van de jaren tachtig is de Demoscene verder gegroeid door enerzijds de opkomst van homecomputers en anderzijds de opkomende gaming-industrie. Vandaar de sterkere aanwezigheid in homecomputer georiënteerde regio's zoals West- en Noord-Europa of Oceanië en de beperktere mate van aanwezigheid in console georiënteerde regio's zoals Noord-Amerika en Azië.

Uiteindelijk is de Demoscene uitgegroeid tot een wereldwijde gemeenschap, met collectieven en evenementen op alle vijf de continenten.

Hoewel Demoparties altijd een regionaal karakter hebben behouden en fysieke ontmoetingen een integraal onderdeel zijn van de identiteit van de Demoscene, beperkt het zich niet tot regionale categorisering. Vanwege de uitgebreide online netwerken is de demoscene makkelijk toegankelijk voor iedereen met een internetverbinding.

Fysieke demoscene bijeenkomsten zijn uiteraard wel aan een lokatie verbonden. Momenteel zijn er twee grotere demoparties die met regelmaat in Nederland georganiseerd worden ("X" in Someren en "Outline" in Ommen).

7. Wanneer vindt het immaterieel erfgoed plaats? Benoem hier, indien van toepassing, de data of periode dat het zich afspeelt.

Demoscene activiteiten, zoals het maken van demos, ontmoetingen tussen sceners onderling, online samenkomsten gebeuren gedurende het hele jaar.

Naast voornoemde Nederlandse demoparties bezoeken veel Nederlandse demosceners ook demoparties in andere landen, zoals bijvoorbeeld Evoke in Keulen en Revison in Saarbrücken. Een volledig overzicht van aankomende demoparties is te vinden op <https://www.demoparty.net>

Kern van het immaterieel erfgoed

8. Uit welke onderdelen bestaat het immaterieel erfgoed?
Benoem hier puntsgewijs de onderdelen zoals beschreven bij vraag 3.

1. Demoparty word aangekondigd door middel van een 'invite', een demo met de datum en plaats waar dit gaat plaatsvinden
2. Demoscene groepen maken gezamenlijk demos vaak in combinatie van programmeur, muzikant en grafische vormgevers of individuele producties zoals muziek, graphics of code.
3. Deze producties kunnen de sceners of groepen inleveren bij de betreffende demoparty organisatie (uploaden naar server).
4. De categorieën worden aangekondigd. Als voorbeeld voor de demoparty Revision 2023 zijn er 27 categorieën te weten :

PC Demo, PC 64K Intro, PC 8K Intro, PC 4K Intro, Oldskool Demo, Oldskool 4K Intro, Oldskool Graphics, Oldskool Music, , Amiga AGA, Amiga ECS/OCS, Amiga Demo, Amiga Intro, Streaming Music, Executable Music, Tracked Music, Fast Music, , Modern Graphics, Photo, Paintover, Animated GIF, 4K Executable Graphics, 3D Graphics, ASCII / ANSI / PETSCII, 256 Byte Intro, Game, Animation/Video, Wild

Verklarende begrippen bij de categorie :

'Oldskool' is op hardware uit de jaren 80/90 zoals Commodore 64, ZX Spectrum, Atari 800.

'K' staat voor Kilobyte (1024 bytes), de grote van het bestand van de demo. 1 A4 aan tekst is ongeveer 3000 teken, dus grofweg 3K. Een 4K demo is een programma van maximaal 4096 bytes groot.

Naast de verschillende categorieën zijn er meestal live coding wedstrijden in form van 'Shader showdown' (met GPU shaders) of 'Byte Battle (met TIC-80 fantasy console).' Via een knock out competitie maken 2 of meer personen binnen 25 minuten een visueel effect, degene met de meeste punten gaat door naar een volgende ronde.

5. Sceners komen bij elkaar op geplande demoparties
6. Tijdens de demoparties worden alle ingeleverde demos getoond
7. Er wordt (door het publiek met "votekey") gestemd wat de beste demo is binnen de categorie
8. De demoparty wordt dan afgesloten met prijsuitreiking

9. Welke van de bij de vorige vraag genoemde (kern) onderdelen wil je doorgeven?

De kernonderdelen die we graag willen doorgeven zijn:

1. Demoparty word aangekondigd met datum en plaats waar dit gaat plaatsvinden
(Zou dit niet gebeuren dan is het natuurlijk lastig een publiek te verzamelen)
2. Demoscene groepen maken gezamenlijk demos
(Behalve de uiteindelijke demo gaat het hierbij natuurlijk om de aard van het proces en de gemeenschappelijkheid ervan)
3. Deze producties kunnen de sceners of groepen inleveren bij de betreffende demoparty organisatie (uploaden naar server).
(Zodat de organisatie deze kan vertonen aan het verzamelde publiek op locatie en naderhand beschikbaar kan stellen op het internet)
4. Maar er worden ook feesten aangekondigd met specifieke kaders / categorieën waarbinnen competities worden georganiseerd. De categorieën worden vooraf aangekondigd als kader voor de groepen waarbinnen de demos gemaakt moeten worden.
(Het gaat ons dus expliciet niet om de letterlijke inhoud van de opsomming die bij de vorige vraag is gemaakt maar om het behoud van een gevarieerd palet aan categorieën waarbinnen vriendschappelijke competitie kan plaatsvinden, dit palet zal ongetwijfeld net als in het verleden ook in de toekomst aan verandering onderhevig zijn en juist ook die dynamiek vinden wij van groot belang)
5. Sceners komen bij elkaar op geplande demoparties
(Het fysiek bijeenkomen van demosceners is van groot belang voor de sociale structuur van de demoscene en het versterken van onderlinge banden)
6. Tijdens de demoparties worden alle ingeleverde demos getoond
(Het gezamenlijk bekijken, becommentariëren en beoordelen van elkaar's demos is voor velen het onderdeel dat men nog voor de andere genoemde kernonderdelen wil behouden en het moment tijdens de party waar het meest naar uitgekeken wordt, nog voor de uitslag of viering van eventueel behaalde resultaten)
7. Er wordt door het publiek gestemd wat de beste demo is binnen de categorie
(Dit is onontbeerlijk om tot een door het publiek gekozen rangorde te komen, stemmen worden verzameld en geteld door de organisatoren)
8. De demoparty wordt dan afgesloten met prijsuitreiking
(Zodoende wordt ook de uitslag van de georganiseerde competities bekend gemaakt)
9. Vrijwel altijd worden de demos na een party beschikbaar gemaakt via online platformen zoals Pouet of Demozoo waarbij geleund kan worden op de infrastructuur van Scene.org
(Zodat mensen die niet bij de feest konden zijn toch gemakkelijk en snel de demos kunnen downloaden, bekijken, analyseren, etc)
10. Een belangrijk onderdeel is ook aan elkaar laten zien hoe sommige technische uitdagingen zijn aangepakt en wordt er documentatie gemaakt om uit te leggen hoe het allemaal werkt.
(Door publicaties van of met medewerking van de makers en organisatoren zelf, in de vorm van blogs, vlogs, podcasts, artikelen in eigen en externe media, etc)

10. Wat zijn de kernwaarden van het immaterieel erfgoed die je wilt behouden?

We willen niet zozeer specifieke onderdelen uit de huidige praktijk doorgeven omdat we ons beseffen dat creatief computergebruik per definitie aan innovaties en maatschappelijke omstandigheden onderhevig is. Het gaat meer om het doorgeven van de cultuur die door de jaren heen ontstaan is. Die cultuur valt te omschrijven als voornamelijk gebaseerd op meritocratie¹, vaak bestaande uit vriendschappelijke onderlinge competitie, het daardoor vergroten van individuele en gezamenlijke creatieve vaardigheden, en het beleven van

ongedwongen plezier aan software ontwikkeling omdat er geen beperkingen aan de orde zijn vanuit bedrijfsmatige perspectieven en de mogelijkheid bestaat je eigen producten met die van anderen te vergelijken. Uiteraard worden er tijdens dit proces soms fouten gemaakt, ook dat is iets wat we in de toekomst niet willen uitbannen maar juist open willen blijven benaderen en gebruiken om van te leren. Deze dynamische interactie in zijn geheel kan gezien worden als de methode van de demoscene, het systeem waardoor we als geheel sterker zijn dan als losse individuen.

Uiteraard willen we wel dat tot op heden gemaakte demoscene producties bewaard blijven voor de toekomst. Maar om relevant te blijven zullen we dus ook doorlopend moeten trachten in te spelen op nieuwe trends en ontwikkelingen op het vlak van computertechnologie en op veranderingen in de publieke beleving van digitale kunst.

Voor een effectief functionerende demoscene gemeenschap is het regelmatig ontmoeten van andere demosceners op bijvoorbeeld parties van groot belang. Sociale banden vormen de basis voor onze activiteiten en deze onderhouden en uitbreiden is dus belangrijk om ook in de toekomst onze activiteiten te kunnen blijven ontplooiën. Om dat te faciliteren zijn en blijven fysieke bijeenkomsten noodzakelijk.

Ad 1) Met meritocratie wordt bedoeld dat de reputatie van de demoscener gebaseerd is op haar/zijn activiteiten uit het verleden.

Betekenis van het immaterieel erfgoed

11. Waarom is dit immaterieel erfgoed voor de beheerders en beoefenaars belangrijk?

De reden om dan zelf deel te gaan nemen aan de demoscene is in eerste instantie vaak de wens de verzameling uit te breiden en/of kennis te verbreden. Tijdens dat proces raakt men vrijwel automatisch in aanraking met in de demoscene geldende gebruiken omtrent vriendschappelijke competities en het vrij delen van kennis en kunde. Dit werkt voor sommigen motiverend om zelf ook actief te gaan bijdragen aan de demoscene. Na verloop van tijd leidt dit tot contacten tussen nieuwe en oude beoefenaars in allerlei verbanden, waardoor de eigen verzameling en kennis inderdaad door iedereen verbreed kan worden. Uiteindelijk leidt dit tot een versterking van het gemeenschappelijke gevoel onder demosceners en daardoor is een gemeenschap ontstaan die waarde hecht aan het voortbestaan van onze gezamenlijke hobby.

12. Waarom zouden jongere generaties dit immaterieel erfgoed willen overnemen?

Uit reacties van reeds tot de demoscene toegetreden beoefenaars blijkt dat deze vaak al op andere wijze met aan demoscene gerelateerde velden in aanraking zijn gekomen voor ze de demoscene ontdekten. Enkele voorbeelden hiervan zijn jongeren die een oude console, homecomputer of synthesizer van hun ouders kregen om mee te spelen, op zoek zijn naar systemen en tools om chiptune muziek te maken, of voor hun gamedevelopment of VJ hobby een interesse ontwikkeld hebben in het programmeren van shaders.

Voor jongeren is de demoscene aantrekkelijk omdat het een portaal voor vrije expressie kan zijn. Binnen de scene heerst een sterke doe-het-zelf mentaliteit en is het gemakkelijk om

gelijkgestemden te vinden om aan projecten te werken. Je kunt je vaardigheden op vriendschappelijke wijze meten met die van andere deelnemers. Terwijl je ondertussen je kennis en vaardigheden vergroot door te leren van (de fouten van) jezelf en je mede-sceners. En na afronding van een project volgt de beoordeling door je peers waardoor je precies weet hoe je werk door anderen met kennis van zaken gewaardeerd wordt. En omgekeerd mag je natuurlijk zelf een mening over het werk van anderen hebben, graag zelfs.

Documentatie en overdracht van het immaterieel erfgoed

13. Op welke manier is (de kennis van) het immaterieel erfgoed gedocumenteerd?

Demoscene producties zijn digitale bestanden en derhalve uitermate geschikt voor verzameling in online archieven. Meta-informatie over demoscene producties (o.a. behaalde resultaten, technische vereisten, links naar downloads, beoordelingen van andere sceners) worden verzameld op websites.

Kennis wordt in de demoscene sinds de jaren '80 vaak gedeeld in de vorm van tekstbestanden, die regelmatig worden samengevoegd tot zgn. "diskmagazines" (een floppy waarop tientallen tekstbestanden in via een menu eenvoudig toegankelijk formaat verzameld zijn). Vanaf het eind van de jaren 90 wordt de functie van deze magazines in voortschrijdende (maar nog niet voltooide) mate overgenomen door websites.

Naast tekstuele beschrijvingen is ook het publiek beschikbaar maken van broncode en bronbestanden een goed gebruik in de scene. Soms worden deze bronnen simpelweg bij een nieuwe productie in het archief meegeleverd, soms worden zulke bestanden separaat verspreid of in grotere verzamelingen met bronbestanden afkomstig van meerdere producties en/of sceners. Een recente trend is het schrijven van "post mortems" na het maken van een productie, vaak in de vorm van blogposts.

In de jaren '90 en 2000 gaat de demoscene in toenemende mate haar live evenementen in video formaat registreren. Sinds circa 2010 worden ook live streams van evenementen aangeboden en sinds 2020 vinden er enkele demoparties alleen nog online plaats. Videoregistraties worden vooral aangeboden via mainstream platforms zoals Youtube en Twitch.

14. Waaruit bestaat het archief en/of de collectie? Waar wordt deze bewaard?

Er bestaan enkele websites waar archief worden bijgehouden van alle demo's (en dus ook van Nederlandse demoscene). De meeste producten die gemaakt zijn voor huidige demo partys zijn op deze sites terug te vinden :

- <https://demoszoo.org>
- <https://www.pouet.net>

Deze beide referentie websites leunen goeddeels op een gezamenlijk archief ("scene.org") waarvan de centrale server gehuisvest is in de serverruimtes van de Hogeschool Rotterdam. Dit archief bevat naast demoscene producties ook (verzamelingen van) ondersteunende bestanden, zoals uitslagen, uitnodigingen, video registraties, diskmagazines, broncode, tools, etc.

15. Hoe wordt het immaterieel erfgoed nu doorgegeven naar volgende generaties?

Onze archieven zijn publiek beschikbaar voor eenieder met een internetverbinding. Ook onze fysieke evenementen en online communicatiekanalen zijn eenvoudig toegankelijk voor geïnteresseerden van buitenaf. Daarnaast zijn er diverse websites met informatie en beschrijvingen over de demoscene die geraadpleegd kan worden. In de praktijk blijken deze passieve vormen van communicatie te leiden tot een bescheiden maar relatief stabiele influx van nieuwe deelnemers.

Sinds enkele jaren wordt er door demosceners steeds meer tijd gestoken in actieve communicatie richting specifieke groepen van potentiële deelnemers. Door het verzorgen van onder andere (live) shows, voordrachten en seminars proberen we zulke groepen ertoe aan te zetten om ook eens een demo te maken of er aan mee te werken. Maar ook door het uitnodigen van artiesten van buiten de scene voor performances op onze eigen evenementen proberen we bruggen te bouwen. Groepen waarmee zulke "crossovers" in het verleden gerealiseerd zijn en tot meetbare toename van het aantal deelnemers aan demoscene evenementen hebben geleid zijn onder andere de chiptune scene, live coding scene, FPGA programmeurs, independent game developers en studenten mediatechnologie.

Sterkte-Zwakte-Kansen-Bedreigingen analyse van het immaterieel erfgoed

16. Wat zijn sterke punten van dit immaterieel erfgoed?

Het sterkste punt van de demoscene is de onderlinge saamhorigheid en de bereidheid elkaar te helpen. Het is onder gelijkgestemden makkelijk om nieuwe contacten op te doen en door de laagdrempeligheid van de demoscene en het vele gebruik van internet als communicatiemiddel kun je ook snel en eenvoudig zulke gelijkgestemden vinden in andere delen van het land of de wereld.

Een ander sterk punt is het informele karakter en de openheid van de demoscene. Door het gebruik van bijnamen wordt het gevoel van gelijkheid van alle deelnemers versterkt. Op demoparties kan achter zo'n bijnaam van alles aangetroffen worden, van werklozen tot succesvol ondernemers, van fabrieksarbeiders tot wetenschappers, van 10-jarigen tot opa's en oma's, het komt allemaal voor en nog veel meer. Een bijeffect van het gebruik van bijnamen dat recent actueel is geworden is het feit dat aan de meeste bijnamen geen geslacht, genetische afkomst, seksuele voorkeur, geloof, huidskleur of andere dergelijke arbitraire categorisering te koppelen valt. Zeker bij online gebruik ben je van achter een bijnaam vooral gewoon jezelf en dit wordt binnen de demoscene als een groot goed gezien.

En zo wordt het ook ervaren door een aantal “minderheids” groepen die inmiddels tot onze trots oververtegenwoordigd zijn binnen onze gemeenschap.

Flexibiliteit is een ander sterk punt dat we willen noemen. Doordat de demoscene op technologie gefocust is, ligt het in onze natuur om snel in te willen springen op nieuwe ontwikkelingen. Ook de neiging om onszelf uitdagingen te stellen heeft ons herhaaldelijk in staat gesteld heel snel in te spelen op nieuwe ontwikkelingen of regelgeving. Een goed voorbeeld hiervan is hoe de demoscene zich tijdens de corona pandemie heel snel methodes heeft ontwikkeld en zich eigen gemaakt om online demoparties naar een hoger niveau te brengen. Wedstrijden die voorheen op een podium plaats moesten vinden en waarvoor fysieke kabel verbindingen onontbeerlijk waren, werden binnen enkele dagen of weken omgezet naar een op internet gebaseerd model. en zagen er door slim gebruik van onze zelf ontwikkelde software in combinatie met de gebruikte streaming software en plugins een stuk beter uit dan ooit tevoren.

Als laatste sterke punt noemen we de veelal open verkrijgbaarheid van broncode en tools die behalve erg leerzaam ook nuttig kunnen zijn bij het maken van demos en andere software alsmede muziek en graphics. Vele demosceners verspreiden bij elke productie die ze uitbrengen ook de bronbestanden of een link naar een online “repository” waarvandaan iedere internetgebruiker het hele project gemakkelijk kan overzetten naar de eigen computer. Ook software tools die demosceners zelf gemaakt hebben voor het maken van (delen van) demo's worden vaak vrijelijk beschikbaar gesteld op internet. Deze tools worden niet alleen vaak gebruikt door andere demosceners om (delen van) demos te maken maar worden ook veelvuldig gebruikt in bijvoorbeeld de chiptune scene om muziek te maken op oude computers, door pixel tekenaars om graphics te maken, en door shader programmeurs om prototypes van grafische effecten via het web te ontwikkelen.

17. Wat zijn zwakke punten van dit immaterieel erfgoed?

De groep mensen die beschikbaar zijn voor organisatorische taken binnen de demoscene is relatief klein. Mensen die bereid zijn organisatorische taken op zich te nemen zijn meestal ook erg eraan gehecht om naast de organisatorische activiteiten ook nog tijd te besteden aan het zelf werken aan producties en het socialiseren met andere sceners. Dit leidt ertoe dat voor het realiseren van bepaalde zaken binnen de demoscene meer vrijwilligers nodig zijn dan elders, en dat het coördineren van organisaties complexer wordt zonder meer resultaat op te leveren.

Omdat er nog steeds veel gewerkt wordt met oudere computers en media binnen de demoscene zijn we op bepaalde punten kwetsbaar wat betreft het mogelijke verlies van data en wellicht zelfs de gelegenheid om onze producties te vertonen op de systemen waarvoor deze ontwikkeld zijn. Naarmate de tijd verstrijkt zou een steeds groter deel van ons archief zulke pijnpunten kunnen gaan vertonen.

Onze archieven worden gerund door vrijwilligers en gefinancierd door sponsoring en belangeloze terbeschikkingstelling. Een meer structurele en toekomstbestendige aanpak zou wenselijk zijn. Aansluiting zoeken bij overkoepelende organisaties die dit beter kunnen faciliteren ligt voor de hand maar zulke organisaties hebben tot op heden nog geen interesse getoond in samenwerking.

Doordat mensen die in de jaren '80 en '90 zijn opgegroeid en sindsdien in goeddeels gelijkblijvende samenstelling de demoscene beleven en demoparties bezoeken zijn wat

stromingen ontstaan waarvan de aanhangers minder gesteld (lijken te) zijn op nieuwe toestroom. Of zo wordt het in ieder geval door sommige nieuwkomers ervaren, en dat is hoe dan ook jammer, ook al zijn de eigenlijke bedoelingen van zulke stromingen vaak juist positief bedoeld en hebben ze op andere nieuwkomers (veelal zijn dit dan ook mensen die opgegroeid zijn eind vorige eeuw) soms juist een aantrekkende werking omdat er nostalgische gevoelens opgeroepen worden.

Door de meritocratische inslag van de demoscene wordt soms een bewering of opinie van een bekendere scener ten onrechte voor waar aangenomen terwijl de mening van een minder bekende scener of persoon van buiten de demoscene achteraf de juiste blijkt te zijn.

18. Wat zijn kansen voor dit immaterieel erfgoed?

Door de algemene gangbaarheid van streaming en video- en audio-on-demand diensten bij grote delen van de bevolking is er een potentieel enorm publiek bereikbaar voor door ons gecreëerde content. Omdat veel van onze content computerprogramma's betreft zullen deze eerst naar videoformaat omgezet moeten worden voor ze via platforms zoals YouTube beschikbaar gemaakt kunnen worden voor het grote publiek. Dit proces is relatief bewerkelijk maar wordt gestaag doorgevoerd door een groot aantal vrijwilligers en inmiddels bestaat er van ongeveer 27000 demoscene producties een video versie op YouTube.

De meeste kijkers van zulke video's zijn nu nog afkomstig uit eigen kring en vinden de video die ze willen zien via sites die door demosceners gerund worden, zoals Pouet en Demozoo. Zouden we er in slagen het "YouTube algoritme" te kraken dan liggen hogere kijkcijfers voor de hand. Een andere kans is samenwerking met YouTubers die reeds een groter publiek hebben weten aan te boren om op die manier een groter publiek te bereiken. Uiteindelijk is de echte kans dan natuurlijk dat mensen wellicht besluiten zelf ook maar eens een demo te gaan maken, dan is de cirkel helemaal rond.

Ook emulatoren zien wij als een kans. Een emulator is kortgezegd een programma dat een bepaald computerplatform na aapt. Met zo'n programma is het mogelijk om ons archief toegankelijk te maken voor een veel groter publiek dan alleen de mensen die een exemplaar van de specifieke computer waarop de productie kan draaien bezitten, zeker in het geval van emulatoren die als website beschikbaar zijn en dus zonder installatieprocedure op vele moderne platforms kunnen functioneren.

Sommige bevolkingsgroepen en regio's zijn minder sterk of zelfs nauwelijks bekend met de demoscene. In zulke regio's zijn vaak geen of weinig demoparties of andersoortige gelegenheden waar demosceners elkaar ontmoeten. Door initiatieven om demoparties te organiseren in relatief onontgonnen delen van de wereld te ondersteunen en door het organiseren van online demoparties die voor iedereen wereldwijd met een internetverbinding toegankelijk zijn hebben we de kans om een veel groter publiek aan te spreken en wellicht te motiveren tot eigen deelname.

Er zijn vele mogelijkheden voor cross-overs en naar onze mening levert dit vaak voor beide partijen interessante resultaten op. We proberen daar wat betreft de programmering van onze eigen evenementen rekening mee te houden en gaan geregeld en graag in op gelegenheden om onze kunsten te vertonen aan een ander publiek. We zien het blijven aangaan van dit soort samenwerkingen als een mooie kans om de demoscene verder te verspreiden.

19. Wat zijn bedreigingen voor dit immaterieel erfgoed?

De gemiddelde leeftijd van demosceners sterk gestegen. In de jaren '80 en '90 waren veruit de meeste bezoekers onder de 30 of zelfs onder de 20. Inmiddels is de gemiddelde leeftijd sterk gestegen, op sommige bijeenkomsten ligt het gemiddelde nu (ruim) boven de 40. Dat impliceert natuurlijk dat de demoscene aan het vergrijzen is en dat onvoldoende aanwas van nieuwe deelnemers om deelnemersaantallen en aantallen uitgebrachte producties te realiseren en stabiliseren op de loer ligt.

Er zijn vele andere interessante vormen van vrijetijdsbesteding en er komen in deze moderne maatschappij steeds meer bij. De demoscene heeft een tijd lang bewust relatief langzaam geïnnoveerd, vooral uit nostalgisch motief, en in sommige delen van de demoscene is ook in 2023 nog steeds weinig veranderd sinds de jaren '80 of '90. Zo zijn er bijvoorbeeld nog steeds elk jaar meerdere demoparties verspreid over Europa die volledig gefocust zijn op de Commodore 64, een computer die in 1982 op de markt kwam en sinds 1994 niet meer geproduceerd wordt. Computers in het algemeen en opslagmedia zeer specifiek hebben niet het eeuwige leven en daardoor bestaat het risico dat het publiek kleiner wordt omdat steeds minder mensen een werkende computer van een bepaald type hebben, dat er producties verloren gaan doordat er geen backups gemaakt zijn voordat mediarot toeslaat, en dat de demoscene minder aantrekkelijk wordt voor jongeren omdat zij minder of geen binding hebben met oudere platforms en competitievormen.

Demoscene is voor het grote publiek een relatief onbekend fenomeen en een aantal redenen voor sterke groei in het verleden zijn door de jaren heen weggefallen. Door de link met gekraakte software vanaf de jaren '80 was er sprake van een soort "virale marketing", iedereen die gratis spelletjes wilde spelen kreeg eerst een crack intro te zien en daardoor is de generatie die toen opgegroeid veel vaker op de hoogte van het bestaan van de demoscene. Na het uiteengroeien van de cracking en demo scenes lag de focus van de demoscene lange tijd op het "doen van het eigen ding" en was er weinig initiatief om cross-overs met andere bewegingen te bewerkstelligen of anderszins een groter publiek aan te spreken. Op deze wijze hebben we vermoedelijk best veel kansen om de demoscene beter tot zijn recht te laten komen voor een groter publiek laten lopen en het risico is dat ons dat nog vaker gaat overkomen.

20. Welke stappen zijn er in het verleden ondernomen om zwakke punten/bedreigingen/problemen op te lossen?

Onbekendheid van de demoscene :

- Bekend maken van demo scene door organiseren van (online) demoparties waar iedereen aan mee kan doen. Dit is bewezen effectief, de Nederlandse online demoparty Lovebyte is niet alleen uit het niets de demoparty met de meeste uitgebrachte producties wereldwijd geworden maar heeft sinds 2021 enkele tientallen voorheen onbekende personen voor de demoscene weten te activeren.
- Door regelmatige streams te verzorgen op populaire platforms hopen we een jonger en breder publiek te bereiken en te interesseren. Een goed voorbeeld hiervan is het Twitch kanaal van Field-FX, waarop wekelijks live coding sessies vertoond worden en mensen die dit live coden ook weleens zelf willen proberen dezelfde avond al mee kunnen gaan doen aan een sessie.

- En ook door als demoscene streams, presentaties, workshops, performances en dergelijke te verzorgen als deel van door andere culturele instanties georganiseerde evenementen hopen we een breder publiek te bereiken en interesse te wekken. Goede voorbeelden hiervan zijn de shows die we gedaan hebben in samenwerking met hackercamps zoals MCH in Nederland en EMF in Engeland en de show op het Neude die we samen met Creative Coding Utrecht verzorgd hebben tijdens Uitfeest, en de workshops de dag erna.
- Er zijn door externe partijen diverse rapportages, documentaires en artikelen gepubliceerd waarin de demoscene belicht wordt. Dit levert regelmatig veel reacties op en inspireert sommige mensen om toenadering te zoeken. We proberen ons open te stellen voor geïnteresseerde verslaggevers en mee te werken aan verzoeken om te filmen, te onderzoeken of te interviewen. Goede voorbeelden van dit soort publicaties zijn de Hongaarse documentaire [“Moleman 2 - The Art of Algorithms”](#), de rapportages van ARTE tv over diverse Franse demoparties, of de columns en artikelen die de bekende Nederlandse IT nieuws website Tweakers.net en de Britse krant The Independent gepubliceerd hebben.

Aanspreken van een jonger publiek

- Sinds 2013 organiseren we naast de traditionele demoscene competities ook live programmeerwedstrijden. Waar voorheen bij demoparties alleen het eindresultaat van het programmeerwerk op een scherm vertoond werd, wordt bij live coding al het programmeren live op het podium gedaan. Het publiek ziet elke letter van de code door de programmeur ingetypt worden. Tussen de programmeurs staat een DJ wiens signaal verbonden is naar de microfoon ingang van de pc's van de programmeurs, dit signaal gebruiken de programmeurs om hun effecten te synchroniseren met de muziek. Deze cross-mediale benadering is veel inzichtelijker dan traditionele demoscene formats en daardoor blijkt het beter over te komen bij een jong publiek. Het deelnemersveld bij deze wedstrijden is gemiddeld minimaal 10 jaar jonger dan de gemiddelde leeftijd van de demoscene in het geheel. Onze insteek is natuurlijk om deze traditie voort te zetten en ook steeds nieuwe formats te blijven ontwikkelen om zodoende bij de smaak van jongere generaties aan te sluiten..
- Door het serieus nemen en bieden van kansen van en aan jonge deelnemers en vrijwilligers proberen we hen gemotiveerd te houden en aan andere jongeren duidelijk te maken dat de demoscene geen elitair clubje van oude mannen is waar nieuwelingen geen voet tussen de deur krijgen
- Tijdens een demoparty zijn er vaak workshops om nieuwe sceners te introduceren in het maken van demos of live coding of online playlist zoals [‘Tiny Code Xmas’](#)

Preserveren van producties

- Al vrij snel na het breder beschikbaar komen van internet verbindingen in de jaren negentig verschenen de eerste demoscene archieven op het internet. Een van deze vroege internet archieven (scene.org) is inmiddels uitgegroeid tot het algemeen geaccepteerde centrale archief van de demoscene. Het bestuur van scene.org bestaat uit meerdere sceners die lid zijn van de Finse vereniging die dit archief financiert en faciliteert. De centrale server van scene.org staat in het rekencentrum van de Hogeschool Rotterdam. Voor scene.org en haar dochter- en zusterprojecten zijn op informele vrijwillige basis enkele tientallen vrijwilligers actief die bestanden sorteren en uploaden en het screenen van door het publiek aangeleverde bestanden verzorgen.
- Het archief van scene.org wordt gemirrored door servers verspreid over de hele wereld die vaak bij een bedrijf of instelling staan waar demosceners werken of goede banden mee hebben.

- Ook met het welbekende Internet Archive worden door demosceners warme banden onderhouden. Een bekend kopstuk van Internet Archive. dhr Jason Scott, is tevens een voormalig organisator van demoparties en oprichter van textfiles.com, een van de vroege “concurrenten” van scene.org. Scene.org verzorgt inmiddels een mirror van textfiles.com en Internet Archive heeft door de jaren heen op diverse wijzen de demoscene ondersteund en geadviseerd.

Tijdens demoparties en op andere evenementen worden ook vaak workshops georganiseerd om jonge mensen te leren hoe ze hun eigen demo's kunnen maken.

Borging van het immaterieel erfgoed in de komende jaren

21. Hieronder staan verschillende thema's. Noem per thema welke problemen of aandachtspunten je signaleert bij de borging (indien van toepassing). Noem per thema welke borgingsactie(s) je gaat ondernemen (indien van toepassing). Let op: mogelijk hebben niet alle problemen of aandachtspunten borgingsacties en niet alle borgingsacties ontstaan uit problemen of aandachtspunten. Benoem deze indien mogelijk.

A. Bewustwording/promotie/communicatie

Problemen/aandachtspunt(en) :

Relatieve onbekendheid van de demoscene ten opzichte van sommige andere digitale hobbies

Borgingsactie(s) :

- Bekend maken van demoscene door organiseren van (online) demoparties omdat deze wereldwijd toegankelijk zijn, een voorbeeld hiervan uit Nederland is <https://lovebyte.party/>
- We gaan vaker livestreams en opgenomen evenementen aanbieden via populaire streaming platforms zoals Youtube en Twitch
- We zoeken actief naar mogelijkheden om de bekendheid van de demoscene te vergroten door aan te sluiten bij andere gemeenschappen en in samenwerking met hen live shows, performances, workshops etc te verzorgen. Een goed voorbeeld hiervan is de samenwerking met de Nederlandse hackersbeweging tijdens MCH 2023.
- We blijven medewerking verlenen aan onderzoekers, schrijvers en documentairemakers die (mogelijk) wensen te publiceren over ons en onze activiteiten om zo de publieke bekendheid te vergroten.

B. Educatie / kennisoverdracht

Problemen/aandachtspunt(en)

Informatie, documentatie en tools ten behoeve van nieuwe deelnemers aan de demoscene zijn vaak wel beschikbaar maar niet eenvoudig vindbaar.

Borgingsactie(s)

We verbeteren de vindbaarheid van reeds beschikbare informatie, documentatie en tools door het opzetten van gerichte centrale indexen. Voor het onderdeel live programmeren is bijvoorbeeld <https://livecode.demozoo.org/> in het leven geroepen, hier kunnen effecten gemaakt tijdens korte wedstrijden of gezamenlijke jams door deelnemers zelf toegevoegd worden. Ook bevat de site een overzicht van reeds gespeelde en nog te spelen wedstrijden en jams.

We proberen vaker seminars en workshops te organiseren, zoals we bijvoorbeeld eerder hebben gedaan in samenwerking met Creative Coding Utrecht.

Demoparties benaderen actief nieuwe deelnemers en bieden naast een podium ook een soort cursus of traject om deelnemers in staat te stellen zich de basisvaardigheden bij te brengen die nodig zijn voor succesvolle deelname aan deze wedstrijden. Een goed voorbeeld hiervan is <https://tcc.lovebyte.party/>

C. Documentatie / archivering / onderzoek

Problemen/aandachtspunt(en)

Oude hard- en software niet meer beschikbaar, door media die kapot gaat of hardware niet algemeen beschikbaar is.

Borgingsactie(s)

Veel oude hard- en software kan op moderne hardware door emulatie nagebootst worden. Dit is niet de echte originele ervaring maar kan wel een heel praktische manier zijn om dit te archiveren.

Individen zijn actief naar missende originele diskettes om archief volledig te maken.

Hiervoor is meestal speciale hardware nodig en wordt van de diskette een 'image' gemaakt die dan door emulatie software gebruikt kan worden.

D. Samenwerking met anderen

Problemen aandachtspunt(en)

Veel samenwerkingen zijn op informele vrijwillige basis. Dit betreft sponsoring van activiteiten en evenementen, maar ook gezamenlijke projecten of samenwerkingsverbanden met als oogmerk het archiveren van de historie van de demoscene. Ook voor in samenwerking met andere meer officieel georganiseerde communities georganiseerde shows en performances zou het van voordeel kunnen zijn om een centrale organisatie op te tuigen waarmee externe partijen kunnen spreken, afspraken kunnen maken, en er dan van verzekerd kunnen zijn dat ook bij wegvallen van een bepaald persoon er continuïteit van de demoscene verwacht kan worden.

Borgingsactie(s)

- Het netwerk dat we op informeel vrijwillige basis reeds hebben gecreëerd en de data die we reeds verzameld en gearchiveerd hebben is veelomvattend en qua compleetheid van een kaliber dat ongebruikelijk genoemd kan worden voor een gemeenschap van creatieve vrijwilligers. Desondanks moeten we blijven werken aan het bestendigen van bestaande samenwerking op het gebied van data distributie en opslag omdat dit momenteel voor het grootste deel informeel geregeld is.
- Meer actief gaan zoeken naar samenwerkingsverbanden met organisaties buiten de demoscene die een nog bestendigere borging van het door ons opgebouwde archief zouden kunnen faciliteren. Er bestaan organisaties die tot uitgesproken doel hebben

om bepaalde archieven voor toekomstige generaties veilig te stellen en dat is uiteindelijk ook onze ambitie. Het zou nuttig zijn om na te gaan of er vanuit zulke organisaties bereidheid bestaat om ons archief te helpen borgen.

- Waar nodig onze interne organisatie bestendigen zodat betere afspraken gemaakt kunnen worden (niet met een enkel contactpersoon, maar met een organisatie namens ons allen, waar mogelijk zwart op wit in plaats van informeel).

E. Binnen de gemeenschap/groep/organisatie

Problemen/aandachtspunt(en)

Borgingsactie(s)

F. Bereiken van nieuwe doelgroepen

Problemen/aandachtspunt(en)

Demoscene is een relatief kleine niche hobby.

Borgingsactie(s)

Proberen te enthousiasmeren van actieve demosceners om aan outreach activiteiten te doen bij organisaties buiten de demoscene (lezingen, vertoningen, seminars, workshops, wedstrijden, etc)

Tijdens bestaande demoparties ook mogelijk maken dat mensen die onbekend zijn met demoscene geïnspireerd raken. Dit gebeurt al door live streamen van event en het houden van online competities, dit zou verder uitgebreid kunnen worden.

G. Jeugd/jongeren

Problemen/aandachtspunt(en)

Zoals eerder in het borgingsplan beschreven, bestaat de Demoscene al sinds de introductie van de home computers en is er een kans dat de demoscene tegenwoordig minder aantrekkelijk wordt voor jongeren omdat zij minder of geen binding hebben met oudere computer platforms. Vergrijzing binnen de demoscene is een aandachtspunt voor ons

Borgingsactie(s)

Binnen de demoscene worden specifieke activiteiten ontwikkeld om jongeren te enthousiasmeren zoals speciaal introductie evenementen op demoparties of op scholen de kunst van het coderen te doceren door vrijwilligers uit de demoscene. Door het zo onder de aandacht te brengen bij deze doelgroep en bieden van kansen van en aan jonge deelnemers proberen we hen gemotiveerd te krijgen en behouden.

Ook reeds eerder beschreven blijkt dat jongeren wel op andere wijze met de demoscene gerelateerde velden in aanraking zijn gekomen.

H. Wet- en regelgeving / vergunningen / ruimtelijke ordening

Problemen/aandachtspunt(en)

Demoparties worden gehouden op fysieke locaties waar soms een vergunning voor aangevraagd moet worden. De lokale bestuurders zouden de demoscene wellicht niet kunnen begrijpen en daardoor een aanvraag afkeuren.

Er zijn ook enkele malen klachten over geluidsoverlast naar aanleiding van demoparties geweest.

Borgingsactie(s)

Demoparties goed proberen uit te leggen aan (lokale) bestuurders, door goede documentatie van achtergrond en positieve effecten van demoscene.

Mocht handhaving of de politie langskomen of zich anderszins melden dan verlenen organisatoren medewerking en proberen in goed overleg tot een acceptabele oplossing te komen.

I. Financiën / inkomsten

Problemen/aandachtspunt(en)

Demoparties worden meestal georganiseerd door personen die geen officiële stichting of andere organisatievorm hebben. Hiermee loopt de betreffende persoon zelf financiële risico's wat ongewenst is. Er wordt regelmatig geleund op KvK registraties van sceners die als ZZP-er of ondernemer actief zijn.

Borgingsactie(s)

Risicos afdekken door oprichting stichtingen of andere officiële instanties.

J. Onderdelen van het erfgoed waar discussie over is in de maatschappij

Problemen/aandachtspunt(en)

Een van de ethische discussies die nu plaatsvinden binnen de demoscene is de opkomst en toepassing van Artificial Intelligence (AI). Dit is waarschijnlijk een zelfde soort discussie als in veel andere (creatieve) gemeenschappen.

Sommige demosceners zien het gebruik van AI als een interessante en innovatieve manier om nieuwe mogelijkheden te verkennen en grenzen te verleggen in de creatie van demos. AI-technieken kunnen worden gebruikt om complexe beelden, effecten of animaties te genereren die anders moeilijk of tijdrovend zouden zijn om met de hand te maken. Dit kan leiden tot nieuwe vormen van artistieke expressie en technische uitdagingen.

Aan de andere kant zijn er ook demosceners die zich zorgen maken over de ethische implicaties van het gebruik van AI in de demoscene. Dit kan variëren van het "stelen" van werk van anderen voor het trainen van een AI model tot zorgen over de invloed van AI op creativiteit, originaliteit en de menselijke factor in de creatie van demos zelf.

Er is hierdoor ook een risico dat er polarisatie ontstaat binnen de demoscene over het wel of niet toestaan van het gebruik van AI voor het creëren van demoscene materiaal.

Borgingsactie(s)

AI is nu meer algemeen beschikbaar met text to art en ChatGPT en daarom belangrijk om te beseffen dat de demoscene een diverse en inclusieve gemeenschap is, met verschillende meningen, waarden en overtuigingen. Als borging moeten we de discussies over het gebruik van AI en de ethiek erbij op een open en respectvolle gaan voeren, rekening houdend met de diverse standpunten binnen de demoscene en de bredere digitale creatieve gemeenschap.

Een voorbeeld waarover is gesproken is om een aparte specifieke categorie toe te voegen aan demoscene parties voor AI gegenereerde content.

K. Anders

Duurzaamheid

Problemen/aandachtspunt(en)

Voor ESG (duurzaamheid) kan demoscene kennis een opportuniteit zijn in plaats van een (negatief risico). Bij het maken van demo's zijn de makers juist vaak op zoek naar manieren om de best mogelijke prestaties uit hun computers te halen. Dit vereist efficiënte en geoptimaliseerde code. Dit is dezelfde soort code die ook bijdraagt aan het verminderen van de benodigde energie van (enterprise) software en dus aan [groene software](#). Demosceners kunnen bijdragen aan het creëren van bewustzijn over het belang van energie-efficiënte code (bij nieuwe software ontwikkelaars in bedrijfsleven maar ook op scholen en universiteiten), door het delen van best practices en tips. Dit kan ook helpen om de bredere IT-industrie bewuster te maken van de voordelen van het verminderen van de ecologische voetafdruk van software.

Borgingsactie(s)

Als aangegeven bij aandachtspunt is de kennis en ervaring rondom het efficiënt kunnen programmeren een voorbeeld voor veel software ontwikkelaars. Er is binnen het bedrijfsleven nu veel aandacht en demosceners kunnen hun kennis en ervaring delen zoals wordt gedaan bij ASML in Veldhoven.

Bij het organiseren van demoparties kan aandacht gevraagd worden om deze zo duurzaam mogelijk op te zetten met groene stroom en herbruikbare voorzieningen (geen plastic).

Daarnaast hebben mensen in de demoscene veel ervaring in het up en running houden van oude hardware waardoor dit langer gebruikt wordt of op een andere manier toegepast dat bijdraagt aan circulaire economie.

22. Zijn er andere gemeenschappen/ groepen/ verenigingen/in een enkel geval een individu actief binnen hetzelfde / vergelijkbaar immaterieel erfgoed en zo ja, wordt hiermee actief contact onderhouden?

Demoscene is een internationale gemeenschap, in enkele landen is status immaterieel erfgoed aangevraagd en toegekend. (Polen, Finland en Duitsland). We hebben onderling contact via Art of Code met als doel om deze erkenning op wereld niveau toegekend te krijgen.

Binnen Nederland zijn er zover ons bekend geen gelijksoortige initiatieven. Wel zijn er groepen en organisaties actief die zich gespecialiseerd hebben in een bepaalde discipline die ook deel van de demoscene traditie uitmaakt, bijvoorbeeld “chiptune muziek”, “live coding” of “pixel art”. Bij veel van deze groepen en organisaties zijn mensen betrokken die ook als demoscener actief zijn en omgekeerd maken er ook regelmatig mensen uit deze bewegingen een uit- of overstap naar de demoscene. Door aan elkaars initiatieven deel te nemen geschiedt het onderhouden van actief contact op natuurlijke en effectieve wijze. Nadeel van deze benadering is dat het contact wel relatief gefragmenteerd van aard is.


23. Foto's en video van het immaterieel erfgoed.

Gedeelde fotos op [google drive](#).

Links naar video's

Revision Demoparty - <https://www.youtube.com/@revisionparty>

Lovebyte (online) - <https://www.youtube.com/@Lovebytedemoparty>

 Tiny Code Christmas - Day 1

psevenough demo scene reports - <https://www.youtube.com/@psevenough>

FieldFx - <https://www.twitch.tv/fieldfxdemo>

[ID2022 - Seminar](#): Roundtable on past and future of demoscene

Gaspede - Demoscene Alphabet <https://www.youtube.com/watch?v=eq8pf58Y4d4>

Shader Showdown Finale 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=ZwR0zFe57Y4>

Shader Showdown Quarterfinals 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=4GRD1gCX7fk>

Byte Battle 2021 Semifinal <https://www.youtube.com/watch?v=sjQ5vr05-yQ>

24. Literatuurlijst

- Art of Code <http://demoscene-the-art-of-coding.net>
- [Demoscene](#): The Art of Real-time van Markku Reunanen.
- Demoscene Research (a collection of scientific material concerning the demo culture) <http://www.kameli.net/demoresearch2/>
- Got Papers? Preserving the demoscene's material heritage <https://gotpapers.scene.org/>
- Online diskmagazines <https://diskmag.conspiracy.hu/>

25. Andere bijlagen

Scene.org <https://scene.org/>

Pouet : <https://www.pouet.net/>

Demozoo : <https://demozoo.org/>

Commodore 64 archief : <https://csdb.dk/>

Commodore Amiga archief <http://janeway.exotica.org.uk/search.php>

Textfile art archief <http://textfiles.com/>

Demoscene live coding archief <https://livecode.demozoo.org/>

Blog demoscene <https://6octaves.blogspot.com/p/demoscene.html>

Demoparty kalender <https://www.demoparty.net/>

[Amiga Hardware Programming](#)

[Teach Yourself Demoscene in 14 Days](#)

[Demoscene Research](#)