Zerstört Offenheit den Wettstreit? Über die subkulturellen Werte von Crackern, Hackern und Demoszenern

Doreen Hartmann

Zusammenfassung

Ursprung der Demoszene ist die Heimcomputer-Ära und illegale Crackerszene der 1980er Jahre. Damals verteilten Crackergruppen geknackte Computerspiele, primär ohne kommerzielles Interesse, jedoch ergänzt um audiovisuelle Signaturen. In den frühen 1990er Jahren spalteten sich viele Gruppenmitglieder ab, um sich primär der Programmierung der nun vom Spiel unabhängigen Form der 'Demos' zu widmen. Die Ideale der Demoszene zeugen von ihren kulturhistorischen Wurzeln, die sich über die Crackerszene bis zur Hackerkultur der 1950er Jahre zurückverfolgen lassen. Der vorliegende Beitrag wird die unterschiedlichen Arbeitsweisen und Motivationen der Gruppierungen nachvollziehen und anhand des Verhältnisses von Offenheit und Wettstreit die Werte der Demoszene ergründen.

1. Einleitung

Bei der Beschäftigung mit der Demoszene stößt man unweigerlich auf die semantisch häufig undifferenziert verwendeten Termini 'Cracker' und 'Hacker'. Wenn man diese Kulturen des Teilens als konstitutiv für die Handlungsweisen der Demoszene annimmt, verwundert der von einem bekannten Szenemitglied ausgesprochene, als Diktum der Szene einzustufende O-Ton: „Open Source kills competition“ (T. Heim zit. in Wolf et al. 2007, o.S.). Die Ambivalenzen verlangen auf Basis einer Rückverfolgung der kulturhistorischen Wurzeln der Demoszene in der Cracker- und Hackerkultur beleuchtet zu werden. So lässt sich ergründen, inwiefern die Demoszene tatsächlich an deren Konventionen angebunden ist und vor allem, wo Divergenzen zwischen ihren Wertvorstellungen bestehen. Erst darauf aufbauend sind die spezifischen Praktiken des Teilens in der Demoszene zwischen Offenheit und Wettstreit ausdifferenzierbar.

2. Spezifik der Demoszene und ihrer Artefakte

Computer-Demos erscheinen wie abstrakte Musikvideos oder experimentelle, synästhetische Kurzfilme. Tatsächlich sind Demos ausführbare Computerprogramme, die es für antiquierte ebenso wie für aktuelle Hardware gibt. Sie zeigen audiovisuelle Animationen in Echtzeit. Die Programm-Anweisungen werden nicht auf Hochleistungsrechnern wochenlang vorberechnet, sondern genau in dem Moment zu Bildern, Animationen und Musik, in dem man sie betrachtet. Viele dieser Dateien haben eine geringe Größe von 64 oder sogar nur 4 kilobyte, oft weniger, als ein einzelnes, statisches Bild des Demos hätte. Dies verdeutlicht die hohe technische Elaboriertheit der Produktionen. Angefertigt werden sie

nicht von professionellen Animationsstudios zu einer Summe von mehreren zehn- bis hunderttausend Euro, sondern von einer subkulturellen Computerkultur: der Demoszene.

Ihren Ursprung hat diese in der Homecomputer-Ära der 1980er Jahre. Ihre Artefakte produziert die Szene innerhalb von international und interdisziplinär agierenden Gruppen als per se nicht-kommerzielles Freizeitvergnügen. Die Distribution der Produktionen erfolgte in ihren Anfängen über den manuellen Tausch von Datenträgern und findet heute, ebenso wie die interne Kommunikation, überwiegend IT-basiert statt. Die häufig stattfindenden Treffen der Szene, die sogenannten Demoparties, sind weiterer wichtiger Ankerpunkt der Gemeinschaft.

3. Historische Genese der Demoszene aus der Crackerkultur

Den ersten finanziell erschwinglichen Homecomputern Mitte der 1970er Jahre in den USA folgte der starke Ausbau der Software-Industrie ab den 1980ern. Die technischen Gegebenheiten der Rechner ermöglichten den Nutzern erstmals selbsttätig Software auf Massenspeichermedien zu kopieren und auszutauschen. Der im Entstehen begriffene Softwaremarkt befürchtete dadurch finanzielle Einbußen und versah Software in Folge vermehrt mit einem Kopierschutz. Der Plan der Firmen, die Vervielfältigungspraktiken zu einer illegalen Praxis zu machen, wurde ad absurdum geführt, denn allein die Existenz des Kopierschutzes war willkommene Herausforderung für dessen Überwindung. So wurde die Software weiterhin vervielfältigt und in der florierenden Cracker- und Warezzszenen bedenkenlos verteilt.

Bald entstand unter den Crackern ein starker Wettstreit, bei dem jede Gruppe danach strebte als erste die aktuellen Verschlüsselungen zu knacken (vgl. McCandless 2001, S. 39). Doch nicht nur der Kopierschutz wurde entfernt, sondern teilweise sogar die Programmerroutinen der Spiele optimiert. Primärer Grund dafür war eine ökonomisch effizientere Logistik der gecrackten Spiele. Die Cracker schufen im Zuge dieser Optimierung zugleich mehr Platz auf dem Speichermedium für audiovisuelle, digitale Signaturen, die sie den Spielen vorschalteten. Diese Programme, sogenannte Intros, bestanden aus einem Gruppen-Logo sowie rudimentären Animations- und Soundeffekten. Damit markierten die Gruppen ihre Erfolge und machten sich unter einem Pseudonym bekannt.

Renomé bekamen die Crackergruppen nicht ausschließlich für das Knacken der Spiele, sondern zunehmend für die Intro-Sequenzen selbst, deren technische Elaboriertheit und ästhetische Effekte bald die der Spiele übertrafen. Schon in den frühen 1990ern spalteten sich die für die Intros zuständigen Mitglieder größtenteils von ihren illegal agierenden Gruppen ab. Sie widmeten sich fortan primär der Erstellung der in dieser eigenständigen Form schließlich als Demos betitelten Produktionen. Hatte sich der Wettstreit bis dato auf Schnelligkeit und Schwierigkeit des Crackens konzentriert, so wurden mit den Demos vornehmlich die ästhetischen Effekte zentraler Bestandteil des Wettstreits und damit der individuellen Reputation. Diese Umfokussierung ist parallel zu führen mit der Geburt der

Demoszene (für detaillierte Darstellungen vgl. Tasajärvi 2004, Polgár 2005, Reunanen 2010, Botz 2011).

Die Gründe für das Knacken, Kopieren und Verteilen der Software stellen sich retrospektiv mannigfaltig dar. Angesichts der prekären Quellenlage, die der Anonymität der Subkultur geschuldet, aber Basis jeder Auseinandersetzung mit der Crackerszene ist, sind die spekulativen Anteile einer solchen Aufstellung nolens volens eingestanden. Insgesamt oszillieren sie zwischen (1) den finanziellen Nöten der Jugendlichen, die gerne fortwährend neue Computerspiele nutzten, deren Preis aber nicht zahlen konnten und (2) der Thematisierung der sceneintern kritisch bewerteten Mechanismen der Software-Industrie und damit der Förderung der gesellschaftlichen Aufmerksamkeit für den Diskurs um Informationsfreiheit. Das Kopieren von Programmen wurde als Selbstverständlichkeit angesehen, statt von einem Unrechtsbewusstsein begleitet zu sein; kriminelle Absichten verfolgten die Cracker in der Regel nicht. Neben diesen beiden als ökonomisch und gesellschaftspolitisch zu klassifizierenden Aspekten, die die Cracker-Szene spezifisch gegenüber der Demoszene abgrenzen, sind heute in der Demoszene vor allem (3) die Lust am technischen Erforschen nach autodidaktischer Manier, (4) das Prahlen mit erlangten Erfolgen und der dafür gezollten Anerkennung in der Gemeinschaft und (5) die Relevanz von Zugehörigkeit und freundschaftlichen Bindungen innerhalb der Szene als soziale Aspekte der Subkultur vorrangig (vgl. Walleij 1998, o.S.; McCandless 2001, S. 39; Medosch 2001, S. 120, 126). Die Wurzeln dieser Motivationen lassen sich allerdings tiefer zurückverfolgen und zwar bis in die späten 1950er Jahre.

4. Hackerkultur und Hacker-Ethik

Ende der 1950er Jahre formt sich die Computer-Hackerkultur am *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* in Cambridge. Die Mitglieder des dort angesiedelten und noch heute aktiven Vereins *Tech Model Railroad Club* wählten die Selbstbezeichnung 'Hacker'. Es waren vornehmlich naturwissenschaftlich und technisch interessierte Studenten, die vom elitären Klima des MIT angezogen wurden. Ihre technische Neugier befriedigten sie zunächst mit der Automatisierung von Prozessen der Modelleisenbahn-Steuerung, ehe sie in den 1960er Jahren Zugang zu Computern erlangten (vgl. Levy 1984, S. 17–38). In der Folge erwachsen aus dem Geist dieser frühen Hackerkultur international zum Beispiel die Freie Software-Bewegung, die Amateurbewegung um die frühen Heimcomputer sowie der Chaos Computer Club. Sie alle agieren – mehr oder weniger explizit und in unterschiedlicher Gewichtung – nach vergleichbaren Grundsätzen.

Steven Levy hat in seiner 1984 erstmals erschienenen Chronik der US-amerikanischen Hackerkulturen der 1950er-1970er Jahre sechs ihrer impliziten Ideale extrahiert. Boris Gröndahl hat darauf hingewiesen, dass es sich bei diesen Prinzipien nicht um ein beschlossenes, universelles Selbstverständnis, sondern um Levys „nachträgliche Interpretation“ (Gröndahl 2000, S. 11) der Handlungsweisen handelt. Levys Studie fußt letztlich auf zahl-

reichen Interviews mit Akteuren der damaligen Zeit und hat als Triebkraft des technologischen Fortschritts auch international ihre Nachhaltigkeit bewiesen. Der finnische Philosoph und Informatiker Pekka Himanen hat diesen Zusammenhang in seiner 2002 erschienenen Aktualisierung von Steven Levys Überlegungen und aufbauend auf Manuel Castells Ideen zum Informationszeitalter erarbeitet. Die von Levy aufgestellten Prinzipien können daher durchaus legitime Auskunft über den Wertekanon damaliger und heutiger Hackerkulturen geben und zwar nicht nur der amerikanischen.

Die Hacker-Ethik nach Levy:

- 1) *Access to computers should be unlimited. Yield to the Hands-On Imperative!*: Grenzenloser Zugriff auf Computerhardware ist notwendige Bedingung, um der Wissbegierde durch eigenes Ausprobieren zu begegnen (vgl. Levy 1984, S. 40).
- 2) *All Information should be free*: Informationen sind kein Eigentum. Nicht nur die kostenfreie Verfügbarkeit von Software und der grenzenlose Austausch dieser Informationen, sondern Quelloffenheit fördert die Kreativität (vgl. Levy 1984, S. 40–41). Der Einblick in den Programmcode erlaubt, daraus zu lernen, ihn zu bearbeiten und damit eine stetige Weiterentwicklung verbesserter oder anderer Kulturgüter zu erreichen.
- 3) *Mistrust Authority – Promote Decentralization*: Das Ideal des freien Zugangs zu Rechnern und Rechenleistung, sowie des freien Zugriffs auf Wissen bedarf eines unbürokratischen Systems, anstatt rigider unternehmerischer, staatlicher oder akademischer Strukturen (vgl. Levy 1984, S. 41–42).
- 4) *Hackers should be judged by hacking skills, not bogus criteria*: Bewertungsmaßstab für die Arbeit eines Hackers ist nicht sein sozialer oder akademischer Status, seine Ethnie oder sein Alter. Allein der erbrachte Beweis seines Könnens entscheidet über die Anerkennung in der meritokratisch orientierten Hacker-Gemeinschaft (vgl. Levy 1984, S. 43).
- 5) *You can create art and beauty on a computer*: Der programmierte Code enthält selbst eine Schönheit. Erstens, weil er innovative Techniken in, zweitens, möglichst wenigen Anweisungen darbietet (vgl. Levy 1984, S. 43–44).
- 6) *Computers can change your life for the better*: Unabhängig von der zielgerichteten Verwertbarkeit sollten die unbegrenzten Möglichkeiten der Computertechnologie genutzt werden, um alles zu programmieren, was interessant ist und Freude macht (vgl. Levy 1984, S. 46).

Die ersten drei Grundsätze – Zugriff, Informationsfreiheit, Dezentralisierung – sind notwendige Voraussetzungen für die nachfolgenden drei Aspekte. Ohne die Möglichkeit des hierarchielosen, freien Zugangs zu Computer-Hard- und -Software schmälert man die Möglichkeiten Systeme zu erforschen, sie zu optimieren oder für eigene Arbeiten zu ge- oder missbrauchen.

5. Cracker, Hacker, Demoszener

Die vorangegangenen aufgezeigten kulturellen und sozialen Impulse der akademischen Hackerkultur als auch der ihr nachgefolgten subkulturellen Computer-Amateurbewegungen sind konstitutives Moment für die Entwicklung der Demoszene. Es lassen sich drei aufeinander aufbauende, gemeinsame Verknüpfungspunkte bezüglich der Motivationen, Werte und Arbeitsweisen der Kulturen ausmachen.

Erstens verbindet sie ihre leidenschaftliche Affinität und die obsessive Begeisterung für das bearbeitete technische System. Diese Neugier und Forschungshaltung sind substanzieller Antrieb, um die Grenzen des jeweiligen Systems auszutesten, kreativ zu sprengen und umzunutzen.

Grundlage ist zum Zweiten ihr zwar immer fachmännisches, aber als Hobby betriebenes Expertenwissen, das gekoppelt ist an das Infragestellen von Autoritäten. Cracker, Hacker und Demoszener sind Autodidakten, die durch DIY-Verfahren, durch das „Hands On“-Gebot, Lösungen finden, die den etablierten Methoden mitunter stark entgehen.

Drittens münden diese beiden Vorbedingungen in Gemeinschaften, deren zentraler Ansporn der interne Wettstreit ist. Die Darstellung der eigenen Leistung ist Notwendigkeit für das Streben nach Reputation. Dabei wird die Anerkennung aus den eigenen Reihen ungleich höher geschätzt als positive Bekundungen von außerhalb, da sie des internen Expertenwissens ermangeln.

Die drei gemeinsamen Antriebe machen die enge Relation zwischen Cracker-, Hacker- und Demokultur evident und zeigen eine Verankerung der Demoszene in beiden Bereichen. Mit der Crackerkultur verbindet sie vor allem das Moment des sozialen Miteinanders innerhalb der subkulturellen Grenzen; aus der Hackerkultur stammt das Erbe der elitären, meritokratischen Produktionsweisen. Diese Differenzierung ist grundlegend für die Frage nach den Praktiken des Teilens in der Demoszene.

6. Werte und Motivationen des Teilens in der Demoszene

Weitaus interessanter noch als die deutlichen Verbindungslinien bezogen auf die Arbeitsweisen, ist das unterschiedliche Verhältnis von Offenheit und Wettstreit in den Subkulturen. Dass der innerhalb der Cracker- und Hackerkultur thematisierte Aspekt der Informationsoffenheit im gemeinsamen Wertekanon bewusst ausgeklammert wurde, liegt begründet in der These, dass die Demoszene in puncto ihrer Praktiken des Teilens gegenüber ihren beiden geschilderten kulturhistorischen Vorläufern widerständig ist. Welchen Umgang mit dem Teilen also pflegt die Demoszene? Was und warum wird in der Demoszene geteilt respektive nicht geteilt? Welche Werte liegen diesem Handeln zugrunde? Welche Relation besteht zwischen Informationsfreiheit und Quelloffenheit? Zur Beantwortung der Fragen müssen die unterschiedlichen Umgangsweisen mit Wissen auf der einen und Arte-

fakten auf der anderen Seite differenziert werden. Die Praktiken der Demoszene changieren innerhalb dieser Zweiteilung zwischen Offenheit und Geschlossenheit.

7. Teilen von Wissen

Die Demoszene sieht sich als eine *Closed Source-Kultur*. Der überwiegende Anteil ihrer Mitglieder entscheidet sich gegen die Offenlegung ihrer Programmcodes. Als Grund nennen sie den hohen Stellenwert, den sie dem Wettstreit beimessen. In ihren Demos kondensieren die Szener ihr Wissen und stellen ihre Fähigkeiten zur Schau. Ihr im Programmcode manifestiertes, hoch elaboriertes technisches Können sehen sie als ihr eigentliches Vermögen im szeneeinternen Wettstreit um immer bessere Algorithmen und die damit einhergehende Reputation (vgl. Pouet.net 2006). Der paradigmatischen Geschlossenheit der Quellen entgegen, zeigt sich die Demoszene heute mit informativen Webangeboten und Tutorials als Teil der globalen Internet-Öffentlichkeit. Das szeneeinterne Miteinander auf den Demoparties lässt zudem ein kollaboratives Arbeiten und den offenen Austausch zu spezifischen programmier-technischen Fragen erkennen. Ergo: Das Teilen von Wissen ist offen, sofern es sich um die Weitergabe von Informationen handelt. Die konkreten Algorithmen allerdings werden gängigerweise nicht weitergegeben, weder innerhalb noch außerhalb der Szene, worauf das Statement eines Demoszeners verweist: „here's the idea, now do it yourself“ (o.A., zit. nach Pouet.net 2006).

Das damit beschriebene Bedingungsverhältnis von (1) elaborierter, innovativer Programmierung in (2) geschlossenen Quellen führt zu (3) anerkannten Werken und Reputation innerhalb der Szene, greift allerdings zu kurz. Die Szene-Praktiken propagieren diesen Zusammenhang ebenso, wie sie ihn implizit infrage stellen, beispielsweise dann, wenn Mitglieder, die die Quellcodes ihrer Demos veröffentlichen, szeneeintern dennoch Anerkennung dafür ernten. Auch wäre es bezüglich der Demoszene eine fälschliche Annahme, dass die freie Verfügbarkeit von Quellen zwangsläufig das Kopieren bedingt. Wenn das zunächst erstaunen mag, so liegt es doch begründet in den Grundfesten der Szene. Laut Carlsson basiert dieser sakrosankte Umgang der Demoszene mit ihren Codes auf drei voneinander abhängigen Gründen: Erstens, auf dem Anspruch auf Originalität im Sinne technischer Innovationsleistungen, zweitens auf dem Wissen, in der Szene diskreditiert zu werden, wenn man vorhandene Codes kopiert und drittens auf dem Eifer nach Wettstreit (Carlsson 2004, S. 18–19). Sofern man diese Prämissen als Prinzipien der Demo-Programmierung gelten lässt, ließe sich folgern, dass die Offenlegung der Quellen zu keiner Veränderung der Handlungsweise in der Szene führen würde. Angesichts des beschriebenen Ehrenkodexes und im Sinne der Hacker-Ethik wäre umgekehrt vorstellbar, dass einsehbare Programmcodes als Inspirationsquellen für neue Umsetzungen fungieren, die wiederum Anerkennung genießen würden. Innovationslose Kopien bestehender Programme dagegen hätten geringe Chancen innerhalb der Szene Anerkennung zu finden. Die

zentralen Motivationen der Demoszene – Wettstreit und Reputation – wären durch die Offenheit der Quellcodes demgemäß wenig gefährdet.

Ausgeschlossen von dieser Annahme sind selbstredend die Fälle, in denen die arbeitgebenden Software-Firmen den Demoszenern die Offenlegung der Programmcodes verbieten. Die algorithmische Umsetzung der Demo- und Computerspiele-Programmierung ist stark kongruent; durch offene Demo-Quellcodes würden auch Firmengeheimnisse mitveröffentlicht. Fernab dieses einschränkenden Verbots lassen sich aber Gründe für die seitens der Szene selbstgewählte Setzung geschlossener Quellen benennen. Bevor darauf näher eingegangen wird, soll zunächst eine weitere Facette des Teilens in der Demoszene erläutert werden.

8. Teilen von Artefakten

Bezogen auf den Umgang mit ihren Artefakten – und das schließt die Demos ebenso ein wie die szeneeintern entwickelten Programmierertools –, zeigt sich die Demoszene seit ihrer Entstehung sehr offen. Aus der Kopierschutz-Crackerkultur erwachsen, ist die Demoszene eine der ersten digitalen Subkulturen, deren Ursprünge auf einer sozialen Praxis des Teilens und Verteilens von Kulturgut innerhalb eines globalen Netzwerks beruht. Die Szene ist per definitionem nicht-kommerziell ausgerichtet und macht alle ihre Produktionen heute zum kostenfreien Download verfügbar. Zum einem geschieht das zunehmend über allgemeine Plattformen wie *youtube* oder *vimeo* für eine breitere Rezipientenmasse in Form einfach abzuspielender Videodateien. Des Weiteren findet die Distribution auch über Szene-eigene Plattformen (wie *scene.org*) und Szene-spezifische Foren (wie *pouet.net*) statt.

Auffällig ist, dass diese Verfügbarmachung der Demos nicht mit freien Nutzungslizenzen einhergeht, die die Weiterverwendung der Produktionen regelt. Das verwundert angesichts der mittlerweile weit verbreiteten Verwendung von z.B. *Creative Commons*-Lizenzen für die Online-Distribution kreativer, nicht-kommerzieller Arbeiten. Aus den szeneeinternen Diskussionen lassen sich folgende Gründe für den Verzicht auf freie Lizenzierungen extrahieren: zum einen das behauptete schlichte Vergessen, die Arbeiten mit einer passenden Lizenz zu versehen. Zum anderen die Annahme, dass kein Bedarf für freie Lizenzierung bestehe, da Interesse an den Demos nur szeneeintern gegeben, die Wiederverwendung dort aber auszuschließen, da diskreditiert ist. Ferner werden generelle Vorbehalte gegen den Gegenstand freie Lizenzierung genannt, da das – so ihre Hypothese – weniger mit Szene-relevanten Themen der Programmierung und Technologie, als vielmehr mit Politik und Ideologie zu tun habe (vgl. Pouet.net 2006).

In der Demoszene zeigt sich sowohl bezogen auf das Wissen als auch auf die Artefakte eine polare Relation zwischen geschlossenen und offenen Handlungsformen. Der Offenheit bei der Informationsweitergabe und freien Verfügbarmachung der Artefakte gegenüber stehen die geschlossenen Quellcodes sowie der Verzicht auf freie Lizenzierung der

Werke. Diese Polaritäten sollen im Folgenden parallelisiert werden mit der Zugänglichkeit zur sozialen Gemeinschaft, die ebenso zwischen den Polen Offenheit versus Geschlossenheit verhandelt werden kann.

9. Über die verschlossene Zugänglichkeit zur subkulturellen Gemeinschaft

Durch die zunehmende Vernetzung haben sich die Kommunikations- und Distributionskanäle der Szene und ihrer Produkte gewandelt. Im Übergang von der Cracker- zur Demoszene dominierten geschlossene Strukturen. Der Zugang zu den Kanälen musste stark von außen her beschränkt sein, um die strafbaren Handlungen zu verbergen (vgl. McCandless 2001, S. 45). Auch die Demoszene zeichnet sich in Prä-Internet-Zeiten noch durch geschlossene Infrastrukturen aus. Private Mailboxen (BBS-Systeme), die mit globaler Reichweite zum Verteilen von Daten und Wissensbeständen ebenso wie für Zwecke des Entertainments und der Kommunikation genutzt wurden, und ein anonymisiertes Netzwerk von Distributoren (sog. *Trader* oder *Swapper*), die den Vertrieb der Artefakte auf dem Postweg oder den händischen Tausch im kleinen Kreis organisierten, prägten ihre frühen Jahre (vgl. Walleij 1998, o.S.; Carlsson 2009, S. 17). Die Computertechnologie ist damit zwar notwendige Voraussetzung zur Entstehung der Demos, bezogen auf den Netzwerkcharakter der Szene allerdings nicht zwingend. Mit der Etablierung des Internets und der Abtrennung von den illegal agierenden Gruppenmitgliedern verloren diese geschlossenen Strukturen in der Demoszene zunehmend an Bedeutung. Das breiter angelegte Teilen von Wissen und Artefakten wurde möglich und seitens der Szene genutzt. Welche Rolle spielt diese Öffnung nun für die Szene bzw. lässt sich überhaupt von einer Öffnung sprechen?

Lässt sich durch die öffentlich zugänglichen Kanäle das Bemühen der Demoszene um eine höhere öffentliche Präsenz feststellen, so fällt gleichfalls auf, dass die Demoszene zusätzlich ganz bewusst in ihren abgeschlossenen Strukturen verbleibt. Diese Szene-eigenen, zentralisierten Infrastrukturen sind zwar grundsätzlich für die breitere Öffentlichkeit zugänglich, allerdings findet die Kommunikation dort – ebenso wie auf den Parties – im eigenen Jargon der Szene und auf einem stark von internem Wissen abhängigen Level statt. Für interessierte externe Rezipienten stellt das eine Barriere dar. Zudem fällt auf, dass auf den Szene-eigenen Plattformen das spezifische technische Kriterium der Echtzeit-Lauffähigkeit der Demos nicht (wie etwa auf youtube) von vornherein ausgeblendet ist. Über ihre eigen administrierten Kanäle bietet die Szene Demos für unterschiedliche Hardware-Plattformen als ausführbare Dateien an. Den plattformspezifischen Charakteristika der Demos wird dort durch die diversen Dateiformate als auch durch die Diskussionen über deren Technik und Ästhetik Bedeutung beigemessen. Das Urteil von außerhalb hat keinen Platz. Beschreibt man die Demoszene in Anlehnung an Carlsson als „hybrid economy für honour and gifts“ (Carlsson 2009, S. 19) ist wichtig zu ergänzen, dass die

Schenkung, das Geben, hier zweiseitig, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Szene, betrieben wird. Der Ruhm dafür, das Nehmen, wird hingegen nur aus der internen Richtung verlangt.

Grund für diesen Umstand mag sein, dass der Zugang zur Szene an Reputation gebunden ist. In der Cracker- und frühen Demoszene konnten hohe individuelle Reputation und sozialer Status auch durch die reine Distribution der Artefakte erlangt werden (vgl. McCandless 2001, S. 45). Offenbar anders verhält es sich in der heutigen Demoszene. Die offen geteilten Informationen machen die Zugänglichkeit zur Demoszene schon immer implizit. Allerdings handelt es sich dabei um eine eher rezipierende, das Medienformat vernachlässigende, externe Teilhabe. Die aktive Partizipation in der Demoszene jedoch erfordert heute dringlicher die Überwindung einer Einstiegschwelle; erst dadurch wird die seitens der Szene legitimierte Reputation erlangt. Konnten die Demoszenener der frühen Jahre ihre Reputation noch auf Basis der Distribution oder des szeneeintern geschulten Urteilsvermögens über die Artefakte aufbauen, so erfordert ein vergleichbares Maß an Anerkennung vom vehement gesuchten Nachwuchs heute, sich alleinig über das in den Artefakten kristallisierende, elitäre Wissen zu behaupten.

Teilen und Offenheit haben in der Demoszene durch ihre Legalwerdung und die IT-basierte Kommunikation und Distribution an Relevanz gewonnen, das Moment der Reputation verlagerte sich. Gleichzeitig hat sich der Produktionsprozess und die Praxis des Teilens in der Demoszene nicht im Sinne der andernorts als *Participatory Culture*, *Convergence Culture* oder *Remix Culture* beobachteten Unabgeschlossenheit von Wissen, Artefakten oder der Szene entwickelt. Das technische Können der Macher scheint parallel zur partiellen Öffnung immer dominanterer Bestimmungsfaktor der Reputation geworden zu sein.

10. Implikationen der Geschlossenheit und Möglichkeiten des Teilens

Wenn das technische Können die Mitglieder auf eine Elite zusammenschrumpfen lässt und Reputation in der Demoszene unmittelbar mit Wettstreit korreliert werden muss, stellt sich die Frage, ob Offenheit den Wettstreit zerstört. Eine abermalige Gegenüberstellung zur Cracker- und Hackerkultur verspricht eine Antwort auf diese Frage geben zu können.

In der frühen Hackerkultur war freie Zugänglichkeit zu Hardware und Software Voraussetzung für die Entstehung von Artefakten. Diese technikgeschichtlich begründete Bedingung ist oberstes Prinzip der Hackerkulturen geworden. Die Ethik der Hacker verlangt Informationsfreiheit. Offenheit bedingt den Wettstreit und gleichzeitig wird die im Wettstreit erlangte Reputation nur durch offenen Einblick in die Quellen möglich. In der Cracker-Szene ist die Nicht-Zugänglichkeit zunächst maßgebliche Voraussetzung für ihre Entstehung und den Wettstreit. Reputation ist gebunden an das frühzeitige und quantitativ hohe Aufbrechen der Geschlossenheit von Informationen und das Verteilen der Cracks.

Informationsfreiheit im Sinne von Quelloffenheit kann hier keine Rolle spielen, da schon am Beginn des Cracker-Produktionsprozesses keine offenen Quellen stehen. Die geschlossenen Quellen der verteilten Cracks sind daher keine selbst gewählte Einschränkung, sondern technisch bedingt.

In der Lesart der Demoszener beruht der Zusammenhang von Wettstreit mit der Geschlossenheit der Szene sowie dem Nicht-Teilen auf der Relevanz der intern gesetzten Reputation. Erstens sehen Sie den Einblick in die Algorithmen diametral zum internen Wettstreit. Die entstehenden Artefakte in ihrer technischen Elaboriertheit sowie Kreativität des angewandten Wissens angemessen zu bewerten, gestehen sie zweitens nur den elitären Fähigkeiten der meritokratischen Gemeinschaft zu, die die computergenerierte „art & beauty“ zu beurteilen imstande ist. Nebenbei bemerkt erweist sich diese Annahme als theoretisches Konstrukt, da die Feststellung des technischen Raffinements eines Demos von der Geschlossenheit seiner Quellen torpediert wird. Anerkennung von außerhalb wird daher seitens der Szene oft als nahezu bedeutungslos angesehen bzw. Status und Reputation erfahren durch externes Teilen keine Steigerung. Damit bleibt aber weiterhin paradox, wieso seitens der Szene die kostenfreie Verfügbarmachung der Artefakte als Freeware betrieben wird.

Das wechselseitige Verhältnis von Wettstreit und Abgeschlossenheit rückt die Demoszene näher zur Crackerkultur. Die Umfokussierung von Wettstreit und Reputation für effektive Lösungen und frühzeitiges, quantitativ hohes Verteilen in der Crackerszene, hin zum Wettstreit um technisch qualitativ hohe Artefakte in der Demoszene, verweist zurück auf die elitären Produktionsweisen der Hackerkultur. Gleichfalls besteht durch die paradigmatische Geschlossenheit der Quellen jedoch eine starke Divergenz zur Hacker-Ethik. Weder Cracker- noch Hackerkultur sind in diesem Punkt vergleichbar mit der Demoszene. Grund für die spezifische Geschlossenheit ist meines Erachtens, dass in der Demoszene nicht nur hoch elaborierte Programmcodes, sondern gleichsam ästhetische Werke entstehen.

Die Handlungsweisen der Demoszene provozieren Fragen in zwei Richtungen: bezüglich der partiellen Offenheit, ob sie das Fortbestehen der Demoszene negativ beeinflusst oder aber umgekehrt, ob sich daraus positive, fruchtbare Impulse für die Szene ergeben könnten (vgl. Huuskonen 2004, S. 46). Oder muss gerade die Geschlossenheit der Szene als notwendige Bedingung für die Ausbildung eines Szene-eigenen Wertekanons und die spezifische, ästhetische Ausdifferenzierung der Demos angesehen werden? Angemessen und umfassend sind die Fragen und beobachteten Ambivalenzen vorerst nicht zu begründen. Nachfolgend sollen jedoch thesenhaft ein paar Überlegungen zu den Implikationen der Szene-Praktiken des Teilens und Nicht-Teilens von Wissen und Artefakten angeschlossen werden, die nicht nur die Bedeutung der technologischen Basis, sondern auch die des ästhetischen Werks betonen. Diese Thesen stehen der szeneeinternen Lesart zuwider, finden sich aber im Prinzip in der Szene-Kommunikation und ihren beschriebenen Praktiken der Distribution angelegt. Dass die Überlegungen unter den dargelegten Bedingungen eines spekulativen Moments nicht entbehren, sei zugestanden.

- 1) Hinter dem Verzicht auf eine, die Weiterbearbeitung erlaubende, freie Lizenzierung ihrer Demos ließe sich die mögliche Angst der Szener vor parasitärer Aneignung ihrer Werke vermuten. Ohne den sceneintern primär geschätzten Programmcode verstehen und berühren zu müssen, könnten derart frei lizenzierte Demos als Videomaterial gremixt werden. Wenn die Demos über den Weg der freien Lizenzen für andere Bereiche der kulturellen Produktion angeeignet würden, könnten die stilbildenden, visuellen und akustischen Effekte der Demoszene verwässern.
- 2) Bezogen auf das Nicht-Teilen der Quellen sei darauf hingewiesen, dass das Prinzip des Verbergens durchaus gängige Handhabe künstlerischer Praxis ist. Wenn Medienkünstler die Produktionsprozesse ihrer Arbeiten öffentlich machen, indem sie etwa die verwendete Hard- und Software bekanntgeben oder Programme frei zugänglich machen, finden sich zum Schutz ihrer entstehenden Werke auch dort Strategien des Verbergens. Der Verschluss eines 'künstlerischen Kerns' wäre parallel zu setzen zum nicht einseh- baren Herzstück des Programmcodes der Demos, der nicht zur Disposition gestellt werden soll.
- 3) Es ließe sich mutmaßen, dass die Szene die bewusste Schließung der Quellen aufgrund einer vielleicht auch nur latenten Angst vor Zweckentfremdung der von ihnen entwickelten Technologien seitens anderer kreativ arbeitender Protagonisten der Netzkultur betreibt (vgl. etwa die Machinima- oder Modding-Szene).
- 4) Schließlich fällt ein Wandel des Verständnisses von Autorschaft auf. In den Intros wurde noch verstärkt Material der gecrackten Spiele gremixt. Die Demoszene hat ein sensibleres Unrechtsbewusstsein ausgebildet. Sie reagiert mit Diskredit nicht nur auf die Wiederverwendung von Demo-Quellcodes, sondern auch auf sceneexternes Bild- und Tonmaterial innerhalb von Demos. Mangelte es der Crackerszene personell an den Fähigkeiten, so hat sich in der Demoszene eine interdisziplinäre Co-Autorschaft zwischen Grafikern, Musikern und Programmierern ausgebildet. Die meisterhafte Beherrschung und Zurschaustellung der eigenen Fähigkeiten und die Aversion gegenüber Praktiken des Remixens verweist auf ein sehr traditionelles Kunst- und Autorenverständnis, das die spezifischen Motivationen, Werte und Handlungsweisen der Demoszene weitergehend erklären kann. Diese zu erörtern, müsste etwa den Wandel sowie die diversen Disziplinen der Szene einbeziehen, ist in hiesigem Rahmen jedoch weder notwendig noch angemessen zu leisten.

Diese vier Gründe deuten einen Status der Szene-Artefakte an, deren Originalität nicht nur an technische Innovationen gebunden ist, sondern Demos als spezifische ästhetische Werke in den Fokus rückt und die Abweichung der Demoszene vom Hackerprinzip der Informationsoffenheit weiter begründet. Die beschriebene Geschlossenheit der Szene und ihrer Artefakte bedingt sich nicht ausschließlich durch die Relevanz interner Reputation, sondern liegt meines Erachtens auch begründet in der (unbewusst gesetzten) Wahrung eines über den technischen Programmcode hinausgehenden Kerns. Wenn auch die Demoszener generell keine Aversion gegenüber freier Software bekunden (vgl. Mendoza 2006,

o.S.), so steht die sowohl in der zeitgenössischen kulturellen Praxis als auch in den aktuellen Diskursen zur Bedeutung der Hacker-Ethik (vgl. Himanen 2002) gehäuft geforderte Informationsoffenheit dem Werkverständnis der Demoszene diametral gegenüber.

Obwohl die Notwendigkeit der geschlossenen Quellen für den Wettstreit infrage zu stellen ist, ließe sich umgekehrt argumentieren, dass eine Öffnung der Quellen für eine Öffnung der Szene keineswegs notwendig wäre. Intern sind offene Quellcodes wenig gutgeheißen und werden kaum genutzt, extern würden sie nur marginal verstanden und wären schon daher unbrauchbar. Weder intern noch extern wäre damit ein Vorteil zu erreichen. Liest man die Gründe für die Geschlossenheit der Szene von der anderen Seite der Medaille, so können sie allerdings Auskunft geben über die möglichen Vorteile einer weiter als bisher betriebenen Öffnung der Szene. Dafür wäre die Quelloffenheit nur minder relevant, wohl aber erforderlich, dass die Szene das externe Urteil über ihre Produktionen zugesteht und die externe Aneignung ihrer kulturellen Artefakte als positive Impulse ansieht. Der finnische Kurator Juha Huuskonen beschäftigte sich im Rahmen des Read_Me-Festivals 2004 mit der Demoszene, deren geschlossene Gemeinschaft er als einen entscheidenden Nachteil beschreibt: „The closed nature [...] can also prevent fruitful exchange of knowledge from taking place.“ (Huuskonen 2004, o.S.) Ähnlich gelagert beschreibt auch Felix Stalder das Problem unterschiedlicher aktivistischer Entwicklungen im Web 2.0-Umfeld als „Gefahr [...] in der eigenen Nische stecken zu bleiben“. Sein Vorschlag dieser Gefahr möglicherweise zu entkommen, scheint auf die Demoszene applizierbar. Stalder konstatiert, dass die „nischenspezifische[n] kommunikative[n] Rahmenbedingungen [...] [, die] dauerhaft und identitätsstiftend sind“, durch „partielle und zeitlich begrenzte Allianzen“ geweitet werden, „die es erlauben, dass Informationen und Ressourcen in eng begrenzten Kontexten quer zu den Nischen fließen, ohne deren Spezifität und Inkommensurabilität in anderen Kontexten in Frage zu stellen“ (Stalder 2011, S. 2–3). Auf Basis von Huuskonens Erfahrungen in der kuratorischen Praxis und in Anlehnung und Übertragung von Stalders Vorschlag könnte ein Wandel vom bloßen Mitteilen und Verteilen zum tatsächlichen Teilen für die Weiterentwicklung der Demoszene als positiv erachtet werden. Ein wechselseitiges Profitieren durch gemeinsame Nutzung und Umnutzung und gegenseitiger Wertschöpfung zwischen unterschiedlichen (Sub-)Kulturen wäre keinesfalls unwahrscheinlich. Diese Vermutungen sind nicht als Handlungsanweisungen misszuverstehen. Vielmehr finden sie sich bestätigt etwa in den Bestrebungen der Schweizer Demoparty Buenzli, deren Organisatoren auch dezidiert externes Publikum anzuziehen versuchen oder in den Aktionen des Kölner Vereins Digitale Kultur e.V., der sich um die öffentlichkeitswirksame Förderung der Demoszene bemüht. Andererseits ließe sich argumentieren, dass die geforderte „crossover communication“ (Huuskonen 2004, o.S.) schon immer Teil der Szene war, die genuin auf Kollaboration angelegt ist. Das Verhältnis von Offenheit zu Wettstreit auszutarieren, ist eine diffizile Gratwanderung, die im Prozess der gegenwärtigen Szene-Praktiken des Teilens und Nicht-Teilens latent verhandelt wird.

Literatur

- Botz, Daniel (2011): *Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer-Demoszene*. Bielefeld: Transcript.
- Carlsson, Anders (2009): The Forgotten Pioneers of Creative Hacking and Social Networking – Introducing the Demoscene. In: Cubitt, Sean & Thomas, Paul (Hrsg.): *Re:live: Media Art Histories 2009*. Refereed Conference Proceedings. Curtin University of Technology, S. 16–20.
- Gründahl, Boris (2000): *Hacker*. Hamburg: Rotbuch.
- Himanen, Pekka; (Torvalds, Linus & Castells, Manuel) (2002): *The Hacker Ethic. And the Spirit of the Information Age*. New York: Random House.
- Huuskonen, Juha (2004): *The Art of Defining Software Culture: The Benevolent Dictators of the Read_me Festival*. Framework. The Finnish Art Review, 2, S. 44–46. Abgerufen unter: http://www.pixelache.ac/media-archive/major-articles/2004_Framework_Software_Art_1.pdf sowie Endung Art_2 und Art_3 [Stand vom 23-04-2012].
- Levy, Steven (2001 [Orig.: 1984]): *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. London u.a.: Penguin Books.
- Medosch, Armin & Röttgers, Janko (Hrsg.) (2001): *Netzpiraten. Die Kultur des elektronischen Verbrechens*. Hannover: Heise.
- Medosch, Armin (2001): The Kids are out to play. In: Ders.; Röttgers (2001), S. 117–127.
- McCandless, David (2001): Warez World. In: Medosch; Röttgers (2001), S. 35–51.
- Polgár, Tamás (2005): *FREAX. The Brief History of the Computer Demoscene*. Volume 1. Winnenden: CSW.
- Pouet.net (2006): *Open Source Article... Includes Demos?* Abgerufen unter: <http://www.pouet.scene.org/topic.php?which=3448&page=17> [Stand vom 19-10-2011].
- Reunanen, Markku (2010): *Computer Demos – What Makes Them Tick?* Licentiate Thesis, Helsinki University of Technology. Abgerufen unter: <http://www.kameli.net/demoresearch2/reunanen-licthesis.pdf> [Stand vom 19-10-2011].
- Tasajärvi, Lassi (Hrsg.) (2004): *DEMOSCENE: the art of real-time*. Helsinki: Even-LakeStudios und katastro.fi.
- Walleij, Linus (1998): *Copyright finns inte (Copyright Does Not Exist)*, V3.0. Aus dem Schwedischen ins Englische übersetzt von Daniel Arnrup. Abgerufen unter: <http://home.c2i.net/nirgendwo/cdne/> [Stand vom 19-10-2011].
- Wolf, Meike & Volkmann, Linus (2007): *Breakpoint. Gezerre um den coolsten Code*. Spiegel Online. Abgerufen unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,483509-2,00.html> [Stand vom 19-10-2011].