



In de etalage
Stichting cultuurZIEN

Het Kamper Letterspel: een app over Kampen

door Carin Koopman

Met een app op de mobiele telefoon op speelse wijze kennismaken met kunst en cultuur in de Kamper binnenstad. CultuurZIEN ontwikkelde voor Monumentendag 2016 een digitaal spel voor iedereen vanaf 8 jaar: het Kamper Letterspel. Sindsdien kent het vele enthousiaste gebruikers.

Wat is een app?

App is een afkorting voor application (toepassing). Maar eigenlijk is een app gewoon een programmaatje dat je kunt installeren op een computer, tablet of mobiele telefoon. Er zijn apps om je bankzaken te doen, apps om het weer in de gaten te houden, apps voor file-informatie, apps voor het versturen van berichtjes, apps voor je email, apps voor navigatie en apps voor games. Vanaf 10 september 2016 is er ook een app over Kampen.

Het Kamper Letterspel

Nodig voor het Kamper Letterspel is het downloaden van de link naar het spel op mobiele apparatuur met een gps-verbinding. Wie het Kamper Letterspel wil spelen opent de browser op zijn digitale mobiele apparaat en tikt in de bar kamperletterspel.nl in. Dan start het spel.

Uitgangspunt voor het Kamper Letterspel is het Nederlandse alfabet, een verzameling van symbolen. Iedere alfabetletter is gekoppeld aan een ikoon of symbool. Door het spel te spelen worden de deelnemers van A tot Z door een groot deel van de Kamper binnenstad geleid. Er is geen startpunt voor het letterspel. Het spel geeft aan wanneer men in de buurt van een alfabetletter komt. De afstanden tot de locaties worden op de letters van het alfabet weergegeven. De afstanden wijzigen voortdurend tijdens het lopen of fietsen, zodat zichtbaar is of men naar de locatie toe gaat of zich ervan verwijderd. Een aantal locaties liggen dicht bij elkaar, anderen zijn moeilijker te vinden. Door een vraag te beantwoorden wordt toegang verkregen tot de achterliggende informatie over een ikoon of symbool. Er zijn gemakkelijke vragen,



Op vrijdag 26 augustus 2016 probeert Kees Prins uit of het Kamper Letterspel werkt.
Foto cultuurZIEN.

moeilijke vragen en doordenkers. De achtergrondinformatie kan gaan over een huis of een gevel, over een beeldhouwwerk of een historische figuur. Het Kamper Letterspel voert de deelnemers langs bekende monumenten, maar vestigt ook de aandacht op minder bekende locaties. Het Kamper Letterspel kan gespeeld worden als wedstrijd tussen verschillende groepjes binnen een familie, school, club, bedrijf of buurt. Maar lekker alleen op stap gaan kan ook. De stand wordt automatisch bijgehouden.

Ontstaan

Het Kamper Letterspel is speciaal ontwikkeld voor de Monumentenweek 2016. Het thema was Ikonen en Symbolen. Voor cultuurZIEN stond direct

vast dat het Nederlandse alfabet, een verzameling van 26 symbolen, het uitgangspunt voor een spel zou zijn. Vrij snel ontwikkelde het Letterspel zich tot een buitenspel op basis van gps-verbinding. Verspreid over een groot deel van de Kamper binnenstad werden alfabetletters gekoppeld aan voor iedereen zichtbare iconen en symbolen. Van A is Alexander en B is barbierstaf tot en met Z is zwaan. Het Kamper Letterspel is zo bedacht dat men het niet thuis achter de computer kan spelen, maar er echt de stad voor in moet. Zoals bij veel goede ideeën, kenmerkt het Kamper Letterspel zich door eenvoud. Het computerprogramma werd geschreven door Kees Prins. Carin Koopman nam de cultuurhistorische inhoud voor haar rekening.

Reactie

Een van de meest vervreemdende ervaringen is onbekenden het Kamper Letterspel te zien en vooral te horen spelen. 'Ik heb 'em, ik heb 'em' wordt er dan hard geroepen. Deze opgewonden mensen zijn spelers van het Kamper Letterspel, die weer een letter, en dus locatie, gevonden hebben. Op onze vraag wat zij aan het doen zijn komt een enthousiaste uitleg. Vijf groepen die het samen spelen. Kijken wie in een uur de meeste punten kan verzamelen. 'Leuk om te doen', volgens de deelnemers.