

Alternate Reality Game Scription

Het lijkt een normale dag. Op weg naar werk of school. Door dezelfde straat als altijd.

Dan zet ik mijn telefoon aan. Mijn Layar vult zich snel..

Ik zie wat anderen niet zien: op het dorpsplein vertelt de heraut zijn verhaal, een oude semafoor telegraafmachine op de kerk verzendt geheimzinnige boodschappen. Een open plek verandert in een virtueel doolhof. Waar sommigen achteloos voorbijlopen, kijkt een ander op zijn telefoon. Hij ziet wat ik zie; een nieuwe digitale wereld. Wij spelen samen het Scription spel. Door informatie met elkaar te delen, ontrafelen we het mysterie..

Het virtuele Scription spel kent vijf quests. Vijf quests vertellen het verhaal van eeuwenoude communicatietechnieken. Vijf quests maken de geschiedenis van een stad zichtbaar.

Door het spelelement gaat deze virtuele wereld verder dan standaard virtuele geschiedenistours. Deelnemers worden onderdeel van het verhaal en worden uitgedaagd om kennis te delen. Virtuele, sociale en open source mediatechnieken als Layar, Twitter, Wordpress blogs en Foursquare vormen het kloppende hart van de game. Het spel speelt zich in de eerste fase af in vijf Brabantse steden en de dorpen hier om heen (Bergen op Zoom, Tilburg, Breda, Den Bosch, Eindhoven). In de tweede fase strijden deze vijf steden tegen elkaar. Doel: het mysterie van eeuwenoude technieken ontrafelen en heersen over de nieuwe Scription communicatie wereld.

De game is door een breed publiek te spelen. Het basisspel gaat via regionale print en webmedia en kan worden gevolgd door mensen die (nog) niet bekend zijn met zaken als Layar en Foursquare. Zij worden echter wel aangemoedigd om hier aan deel te nemen. Het ware spel ontvouwt zich namelijk pas als al deze technieken worden ingezet. De verhalen worden geschreven en vormgegeven door studenten van het MBO vakcollege Sint Lucas en zijn gebaseerd op historische feiten en Brabantse sagen. De game start underground, maar wordt aangewakkerd door een regionale mediapartner. Het project wordt geleid door de professionals uit het netwerk van het Scription.

Doelstelling:

De game maakt spelers op een speelse manier bewust van de rol van communicatie in de geschiedenis en hedendaagse cultuur. Deelnemers worden zich bewust van oude en nieuwe communicatietechnieken en hoe deze technieken onze cultuur beïnvloeden. Het past hiermee perfect bij het Tilburgse communicatiemuseum Scription. Het Scription stelt zich ten doel de historische verzameling objecten en vergaarde kennis op gebied van schriftelijke communicatie te beheren, te behouden, selectief uit te breiden en toegankelijk te maken. Het Scription biedt een breed publiek bewustwording, inspiratie en verdieping op het punt van persoonlijke en maatschappelijke betekenis van schriftelijke communicatie in verleden, heden en toekomst. Het Scription gelooft in samenwerking met maatschappelijke partners. De samenwerking met het Sint-Lucas is daarom onontbeerlijk. Het Scription biedt de studenten door het mede ontwikkelen van de game een inspirerende leer- en werkomgeving.