

► Eindhoven heeft primeur met eerste Smombierun



▲ Deelnemers moesten 400 meter zo snel mogelijk afleggen terwijl ze een zombiespel speelden. SANDER VERMEER / DCI MEDIA

Rennen en gamen tegelijk

Hardlopen terwijl je je telefoon geen tel uit het oog verliest. Dat was gistermiddag de opzet van de eerste Smombierun van Fontys, een samen-trekking van smartphone en zombie. Want hoe goed kunnen we nu echt twee dingen tegelijk?

Jesper de Vaan
Eindhoven

Met hun ogen naar hun schermen tu-rend staan de deel-nemers van de eer-ste Smombierun klaar voor de start. Ook als het

startschot over de Fontys-campus in Eindhoven schalt en de stu-denten een bultje over moeten, blijven de lopers in hun smartp-hones verzonken. Het toepasselijk gekozen nummer 'Zombie' van rockband The Cranberries wordt overstemd door de aanmoedigingen van medestudenten.

De ludieke loopwedstrijd is be-dacht door Fontys-ICT-docent Rens van der Vorst. „Als technofi-losloof houd ik mij bezig met de impact van technologie op ons gedrag. Dit sluit daar perfect bij aan.”

Smombie schopte het bij onze oosterburen zelfs tot woord van het jaar: vanwege de 'zombie-invasie' in het Duitse straatbeeld van jongeren die zo op hun tele-foonscherm zijn gefixeerd, dat ze niet meer zien wat er om hen heen gebeurt. Het gevolg: jonge-ren die ineens stilstaan, van rich-

ting veranderen, door rood lopen of frontale botsingen met mede-zombies of obstakels. Ook op de campus ziet hij zijn studenten vaak zo voorbijkomen: voorover-gebogen en verzonken in hun scherm. „Met dit evenement wil-len we ze meer bewust maken van de vreemde relatie met hun telefoon.”

Daarvoor ontwikkelde een stu-dent als afstudeeropdracht een zombiegame speciaal voor de smartphone. Om de wedstrijd te winnen moet je niet alleen als snelste over de finish komen, maar ook online in leven blijven. Een simpel spel, maar als je on-dertussen 400 meter moet ren-nen, wordt het lastiger.

Continue afleiding

Tijdens het spel dient er iedere paar seconden een zombie terug in zijn graf te worden geduwd om

te zorgen voor continue afleiding. Zo moeten de studenten ervaren dat het toch niet zo makkelijk is om twee dingen tegelijk te doen. „Daar zijn ze zelf van overtuigd”, weet de technofilosoof. „In de praktijk valt het toch tegen.”

Al bij het eerste obstakel sneu-velen de eerste renners. „Zij gin-gen direct onderuit op de berg”, zag ook Dhio, eerstejaars pabos-tudent uit Veghel. Zelf kon hij zijn aandacht net genoeg verde-len. „Maar je merkt meteen dat je je niet meer echt bewust bent van je omgeving.”

Dat blijkt als de app even ha-pert. De enige studenten die wel braaf naar de foutmelding blijven staren, finishen als allerlaatste. Van der Vorst hoopt dat de run el-ders navolging krijgt. Een idee voor een toepasselijke opvolger heeft hij ook al. „Een fietswed-strijd.”