



Agrogame,



realtime simulatiegame op de boerderij

Deel 1: Agrotourisme

Om invulling te kunnen geven aan een innovatief agrotourisme concept is het belangrijk eerst te kijken naar wat de basis is van agrotourisme in het algemeen, anders gezegd: waarom kiest men voor agrotourisme? Hoe bekend is dit fenomeen en hoe wordt er tegenaan gekeken.

Waarom kiezen mensen voor agrotourisme?

De tweedeling van agrotourisme in verblijfsrecreatie (overnachten bij de boer) en dagrecreatie geeft een iets of wat verschillende motivatie van toeristen. Diegenen die bij de boer willen verblijven zoeken vooral rust, de natuur, ontspanning en gastvrijheid, waar de dagtoeristen graag een dag uit willen naar de natuur en het platteland. Avontuur en sportiviteit zijn bij deze laatste groep twee belangrijke kenmerken.

Bekendheid & Imago

In een beknopt omgevingsonderzoek blijkt dat vrijwel iedereen bekend is met het fenomeen agrotourisme. Zowel jongeren, volwassenen en senioren hebben een redelijk goed beeld van de toeristische mogelijkheden bij de boer van zowel verblijfs- als dagrecreatie. Volwassenen en senioren zullen hierbij eerder tot een langer verblijf bij de boer overgaan dan jongeren, die vooral dagrecreatie of kort verblijf (1 – 2 nachten) aantrekkelijk vinden. Volwassenen en senioren hebben hierbij een extra motivatie; een zoektocht naar vroeger, naar de rust en ruimte, authenticiteit en het 'echte leven'.

Mensen hebben veelal ervaring met dagrecreatie bij de boer, een enkeling met verblijf op de boerderij. Stuk voor stuk goede ervaringen. Agrotourisme wordt gezien als leuk alternatief voor een 'standaard' dagje uit en/of overnachting. Het imago is dan ook positief te noemen met voldoende keuze in arrangementen en overnachtingsmogelijkheden. Mede door de populariteit van duurzaam toerisme en opkomst van groene producten/diensten in het dagelijks leven wordt agrotourisme niet meer als 'saai' en 'voor geitenwollensokken-types' bestempeld.

Agrotourisme in binnen- & buitenland

Het agrotourisme in Nederland blijft vrijwel onveranderd. Steeds meer agrarische bedrijven nemen bestaande concepten over van anderen waardoor de bedrijven weinig onderscheidend karakter hebben. In het buitenland komt het agrotourisme vooral neer op overnachten op locatie. Landen als Italië en Spanje profiteren veel van inkomend agrotourisme, waarbij de toeristen al dan niet meehelpen met b.v. druiven & olijven plukken. De combinatie van overnachten op het platteland en kooklessen met lokale (zelf geoogste) producten is ook erg populair. Ook worden er veel rondleidingen gegeven om toeristen te informeren over de werkzaamheden en productie ter plaatse met aanvullende souvenirverkoop.

Kortom; er wordt positief aangekeken tegen agrotourisme, de ervaringen zijn goed te noemen maar er zijn, zowel in binnen- als buitenland, geen écht vooruitstrevende concepten op dit gebied. Tijd voor verandering.



Deel 2: Agrogame, realtime simulatiegame op de boerderij

Het aanbod van dag- & verblijfsrecreatie bij de boer wordt als vrij uitgebreid ervaren. Echter om onderscheidend te zijn in de groeiende agrotourisme branche is het tijd voor een innovatief concept. Een vooruitstrevende activiteit is belangrijk voor het voortbestaan van agrotourisme op het terrein van een agrariër en dus het voortbestaan van het agrarisch bedrijf. Hét concept waarbij de beleving van het agrarische bedrijf, moderne technieken en spelelementen worden gecombineerd: Agrogame, realtime simulatiegame op de boerderij.

Wat is simulatie?

Een simulatie is een nabootsing van de werkelijkheid, in veel gevallen met behulp van een model van de werkelijkheid. Een simulatie is een dynamisch proces. Vanuit een gegeven uitgangssituatie, laat een simulatie zien hoe deze situatie verandert en zich ontwikkelt in de loop van de tijd. Het model geeft daarbij als het ware de regels aan volgens welke deze verandering plaatsvindt. (bron: Wikipedia.nl) Kort gezegd volgens Van Dale: het nabootsen van gebeurtenissen, functies en/of verrichtingen. Simulaties worden gebruikt voor verschillende doeleinden zoals bij weersvoorspellingen, bedrijfsvoering en hypotheek.

Naast het gebruik van simulaties voor daadwerkelijk gebruik zijn er met de opkomst van internet en de ontwikkeling van pc-games uiteenlopende simulatiegames op de markt gebracht. Simulaties met spel- en/of wedstrijdelementen. Games in alle soorten en maten met diverse thema's (o.a. vliegen, koken, een stad bouwen, een dierentuin beheren, een hotel runnen) houden mensen aan het beeldscherm gekluisterd. Bekende populaire spellen als de Sims (de bestverkopende pc-game ooit: > 100 miljoen exemplaren wereldwijd) nemen nog steeds in populariteit toe.

Onder de simulatiegames bestaan ook talloze 'boerderij-varianten' waarbij zaken als zaaien, oogsten, het bewerken van het land, telen van fruit, voeren van vee en aankopen van boerderijmaterieel centraal staat. Door het nemen van strategische beslissingen en uitvoeren van bepaalde stappen kom je als speler steeds dichterbij je einddoel.

Concept: Agrogame, realtime simulatiegame op de boerderij

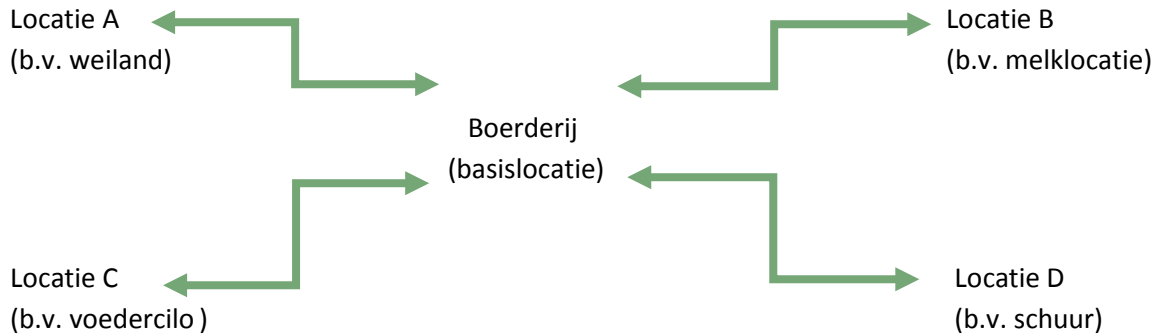
De realtime simulatiegame wordt gespeeld op meerdere locaties op een boerderij, in een boomgaard of bij enig ander agrarisch bedrijf. De basislocatie (b.v. de boerderij) dient als centraal overzichtspunt. Op de sublocaties (b.v. hooiberg, voedercilo, weiland) dienen de deelnemers variabelen en acties in te geven op een touchscreen pc zoals een ipad. Al dan niet met benodigde informatie die alleen op de sublocatie voor handen is. De veranderingen naar aanleiding van de ingevoerde variabelen en acties zijn alleen te zien vanuit een basislocatie waardoor communicatie, samenwerking en strategisch denken van groot belang zijn.

Door het spel te koppelen aan een einddoel (b.v. x-omzet, x-uitbreiding veestapel) en de groep op te delen in teams ontstaat er een wedstrijdelement in het spel. Afhankelijk van de mogelijkheden van het spel en wensen van de gasten kan deze game één of meerdere dagdelen duren.



Schets mogelijk spelverloop voor beeldvorming

Om een concreter voorbeeld te geven van het spel met betrekking tot de samenhang van de diverse locaties op een boerderij en mogelijkheden van variabelen & acties; hierbij een mogelijke situatieschets van het spel op een veehouderij.



Boerderij (basislocatie): start van het spel en blijvende basislocatie gedurende het spel. Vanuit hier kan er overzicht worden gehouden op de vorderingen naar aanleiding van de ingevoerde acties en variabelen.

Locatie A: aankoop / verkoop nieuw vee
 Variabelen: soort vee
 Acties: vee aankopen

Locatie B: vee verzorgen
 Variabelen: diverse soorten (extra) verzorging
 Acties: vee binnen halen / naar weiland brengen / melken etc.

Locatie C: vee voeren
 Variabelen: soort voer / hoeveelheid voer
 Actie: daadwerkelijk voeren i.c.m. tijdschema

Locatie D: aankoop nieuwe materialen/diensten
 Variabelen: soort materialen / soort diensten
 Actie: gebruik materialen / diensten

Eindoel: x-omzet binnen 5 jaar

De ingegeven variabelen zorgen voor een uniek spelverloop en daaruit voortvloeiende acties die op tijd moeten worden opgemerkt op de basislocatie waarna er opnieuw acties moeten worden uitgevoerd of variabelen moeten worden aangepast op de sublocaties.

In het spel zouden weersomstandigheden en speciale gebeurtenissen kunnen worden opgenomen om het spel een onverwachte draai te geven.

Dit is slechts een schets van één van de vele mogelijkheden. Zowel de boerderij als de sublocaties kunnen uiteraard anders worden ingevuld en ook de acties en variabelen die moeten worden ingegeven zullen bij ontwikkeling van het spel moeten worden bepaald.



*Voordelen & kenmerken spel**Het spel*

- kan gedurende het hele jaar worden gespeeld en is niet seizoensafhankelijk. Een agrarische onderneming is immers ook het gehele jaar actief.
- is niet regiogebonden en kan op elke locatie worden gespeeld.
- kan worden toegepast op alle soorten agrarische bedrijven (landbouw, tuinbouw, fruitteelt, veehouderij) als hier in de ontwikkelingsfase rekening mee wordt gehouden.
- is door draagbare pc's aanpasbaar aan weersomstandigheden. (binnen- & buitengebruik)
- is dynamisch en heeft telkens een ander spelverloop. Goed voor repeaters!
- kan ontwikkeld worden met een educatief karakter. (Mate van extra info op de sublocaties)

Doelgroep

Met dit spel richt het agrotourisme zich vooral op de jongere doelgroep (18-30 jr). Een groep die op dit moment nog niet specifiek wordt aangesproken door het bestaande activiteiten aanbod, maar wel een actieve, interessante groep is op het gebied van vrijetijdsbesteding. Een groep die tijd wil vrijmaken om te besteden met vrienden en/of familie en daar geld voor over heeft. Door de combinatie van spelelementen met moderne techniek wordt de activiteit op een authentieke locatie als een boerderij als het ware gemoderniseerd en daarmee aantrekkelijker gevonden door de jongere doelgroep.

Alhoewel deze simulatiegame met name geschikt is voor jongeren kan het ook zeer goed worden ingezet als teambuildingsactiviteiten voor de zakelijke markt. Communicatie, samenwerking en strategisch denken zijn immers van groot belang tijdens het spel en er zijn vele bedrijven die op locatie hun team op deze punten willen verbeteren.

Aandachtspunten / vereisten van de agrariër

De volgende aandachtspunten gelden voor alle agrotouristische activiteiten: bereid zijn tot het geven van uitleg – bereikbaar voor gasten – ABN spreken – In bezit zijn van een EHBO-diploma – het bedrijf goed en netjes onderhouden – parkeergelegenheid & toiletvoorziening – zorgdragen voor veiligheid (bron: LAMi Startersgids Agrotourisme)

Hiernaast moet de agrariër bereid zijn groepen te ontvangen. Het spel zal geschikt zijn voor groepen vanaf +/- 8 personen. Maximaal aantal deelnemers is afhankelijk van de locatie en spelmogelijkheden.

De werkzaamheden die de agrariër zelf moet uitvoeren tijdens het spel zijn minimaal. Na de uitleg van het spel en touchscreen pc's kan de groep zich op eigen gelegenheid over het terrein begeven. Het terrein moet dan wel dusdanig veilig zijn voor toeristen.

Financiële aspect

De ontwikkeling van een simulatiegame kan gezamenlijk worden geïnitieerd. Met diverse opties en mogelijkheden binnen het spel kunnen meerdere agrarische bedrijfssoorten gebruik maken van dezelfde game en daarmee de ontwikkelingskosten delen. De software zou, indien dit wenselijk is, kunnen worden doorverkocht (of 'uitgeleend') aan deelnemende bedrijven waardoor de investering deels terug te verdienen is.



Naast de ontwikkeling van de game zal er een x-aantal ipads of ander soortige draagbare touchscreen pc's aangekocht moeten worden om het spel te kunnen spelen.

Behoeften, trends & toekomst

Met dit concept speelt de agrarische sector met name in op de volgende behoeften & trends:

- Belevingseconomie

Onze samenleving is uitgegroeid naar een belevingseconomie, één van de grootste trends vandaag de dag. Door drukke leefomstandigheden zijn mensen bereid te betalen om nieuwe belevenissen op te doen. Zo ook in vrijetijdsbesteding waar quality time hoog in het vaandel staat en mensen effectief willen omgaan met hun vrije tijd. Iets nieuws beleven is hierbij gewenst. De simulatiegame speelt in op een nieuwe belevenis in een authentieke omgeving.

- Opkomst nieuwe technieken – meer technologie in recreatie

Nieuwe technieken komen steeds frequenter terug in het dagelijks leven. Ook tijdens de vrijetijdsbesteding wordt er meer en meer gebruik gemaakt van technologische ontwikkelingen. Zo ontstaan er talloze nieuwe, vooruitstrevende vrijetijdsconcepten én gemoderniseerde bestaande activiteiten die naar verwachting gemakkelijk de komend 5 tot 10 jaar kunnen worden ingezet. In veel gevallen zal deze ontwikkeling een extra dimensie toevoegen aan het belevingsaspect van de activiteit.

- Hele jaar door dag-uitjes

Tegenwoordig worden er het hele jaar door dagjes uit ondernomen. Een 'jaar-rond' concept waarbij men niet afhankelijk is van weer, bepaalde seizoenen (b.v. zomer- of om in de agrarische sector te blijven – bv. aspergeseizoen) is steeds meer gewenst. Het agrogame concept is aan te passen naar weersomstandigheden en niet seizoensafhankelijk.

Agrogame: realtime simulatiegame op de boerderij – The End

Met dit concept maakt de agrotourisme sector een stap naar de toekomst en doorbreekt eventuele barrières tussen authentieke locaties en de jongere generatie. Door een goede samenwerking tussen de agrarische bedrijven kan dit concept met beperkte investeringen worden ontwikkeld. Hiermee creëren deze bedrijven een onderscheidend product dat het gehele jaar omzet kan opleveren en vele jaren kan worden ingezet.

