

Bram Voortman – bachelor juni 2011 / thesis

Bram begon, volgens mijn administratie, in juli 2005 met zijn bachelor project **serious games**. Dat moet wel heel *serieus* geweest zijn, zal menigeen denken, dat daar zoveel jaren overheen gegaan zijn. De start was voorspoedig, en de ondertitel **learning skills by means of computer games** veelbelovend. Na ongeveer twee jaar niets gehoord te hebben kreeg ik een mail met de vraag: *is het onderwerp serious games nog steeds goed, of is het inmiddels al verouderd?* Nog steeds interessant, was mijn antwoord, plus wat extra aanwijzingen waar op te letten, en de aanmoediging er nu echt werk van te maken.

En, de eerlijkheid gebied te zeggen dat Bram er echt werk van gemaakt heeft en uiteindelijk een buitengewoon interessante en in verhouding diepgaande skriptie heeft geproduceerd, waarin niet alleen de motivatie voor het gebruik van computer games is beschreven, maar ook ingegaan is op de ontwerp aspecten, de technologie die bij het ontwikkelen van dergelijke games gebruikt wordt, alsook een aantal voorbeelden met kennelijk inzicht besproken zijn, ondermeer op het gebied van het leren van skills, psychologische gezondheid en maatschappelijk bewustzijn.

De reden voor de vertraging bleek een complex van persoonlijke zaken te zijn, waarin Bram duidelijkheid moest scheppen. Ik kan alleen maar benadrukken dat de inhoud daar allerm minst onder geleden heeft, en misschien zelfs wel aan diepte heeft gewonnen. Ik heb dan ook alle respect voor Bram in deze, en ben blij voor je dat het nu tot je bachelor diploma heeft geleid, en kan het alleen maar betreuren dat we in een tijd leven waarin het steeds moeilijker lijkt te worden tijd te vinden voor zaken die van direct persoonlijk belang zijn. Beste Bram, wat mij betreft heb je laten zien dat je voldoende doorzettendheid en diepgang hebt om er echt iets goeds van te maken.

Anton Eliëns, 2/6/11