



'Let's Play Greener!'-2017-1-FR01-KA219-037298

Apprendre avec le Jeu Vidéo

Learning with Video Games

Învățând cu jocuri video

Imparare con i videogiochi

<b>Module 6 : la responsabilité du créateur</b>	<b>1</b>
Le discours dominant	2
La relation au réel	2
La parole du créateur	3
<b>Module 6. The creator's responsibility</b>	<b>4</b>
The dominant discourse	4
The relationship to reality	5
The creator's word	5
<b>Module 6 : Responsabilitatea creatorului</b>	<b>6</b>
Discursul dominant	6
Relația cu realitatea	7
Cuvântul Creatorului	7
<b>Module 6. La responsabilità del creatore</b>	<b>8</b>
Il discorso dominante	9
Il rapporto con la realtà	9
Il mondo del creatore	10

## **Module 6 : la responsabilité du créateur**

Créer un jeu vidéo est une aventure enrichissante sur bien des aspects. Elle permet de se découvrir de nouveaux talents et de donner forme à ses idées. A mes yeux, il reste un aspect que nous n'avons pas évoqué et qui, pourtant, est d'une extrême importance : la **responsabilité du créateur**. Parce que le jeu vidéo est un média au même titre que la télévision, le cinéma, la radio, il porte un message. Dans ce module, je vais m'intéresser à ces messages que le jeu vidéo porte et à leur impact sur les joueurs. Ensemble, nous verrons

comment des acteurs de ce milieu tendent vers plus d'inclusivité et de responsabilité dans leurs messages. Cette approche permet une ouverture vers l'éducation aux médias.

### **Le discours dominant**

Les jeux vidéo ne viennent pas de nulle part. Ils sont créés par des humains, qui ont des opinions politiques, des pratiques culturelles, des goûts artistiques, comme vous et moi. Bien sûr, ils doivent aussi faire des compromis avec les autres membres de l'équipe, avec le service marketing, avec les contraintes de production. Et c'est tant mieux. Rien de tel que des points de vue opposés pour obtenir un résultat de qualité. On peut se réjouir de toutes ces voix qui s'élèvent et qui font du jeu vidéo un média innovant. Et on peut se demander pourquoi l'immense majorité des jeux de construction de ville comme Simcity utilisent l'argent comme contrainte principale ? Pourquoi 80% des personnages joueurs sont des hommes ? Pourquoi se bat-on autant dans les jeux alors qu'on pourrait faire tant d'autres choses ?

L'étude des studios qui portent ces projets et des équipes qui les composent laisse entrevoir un problème de taille : le manque de diversité. Comme beaucoup d'autres médias, le jeu vidéo est trop blanc, trop riche, trop masculin, trop occidental. Il peine à s'adresser à tout le monde pour deux raisons :

- L'accessibilité ; parce que la technologie qui permet de faire tourner les jeux coûte chère et que certaines personnes ont besoin d'aménagements compliqués à mettre en place.
- La représentation ; parce que les personnages joueurs féminin, de couleur, transsexuels et/ou handicapés se comptent sur les doigts de la main et que ce n'est pas normal.

Dans le milieu des jeux vidéo aussi on trouve des créateurs et des créatrices qui s'engagent pour plus de diversité et d'inclusivité. C'est un combat qu'ils mènent en commençant par exprimer à voix haute leur singularité et qu'ils poursuivent en offrant soutien et formation à qui en ressent le besoin.

### **La relation au réel**

Les jeux vidéo ont beau être des univers virtuels, ils en disent beaucoup sur le monde réel. Parce que leurs créateurs sont des humains comme vous et moi, mais aussi parce que la réalité est une source d'inspiration intarissable. Dans le cadre d'une salle de classe, je trouve particulièrement intéressant de s'intéresser à la part de ce qui est réaliste et de ce qui ne l'est pas dans l'univers d'un jeu. L'intérêt est principalement de s'interroger sur les faits scientifiques, historiques, psychologiques, etc. qui ont inspirés les développeurs, mais également d'éveiller son esprit critique. Par exemple, Assassin's creed unity, qui se déroule à Paris durant la révolution française, est une occasion unique de se déplacer dans une reconstitution d'époque. Un joueur seul manquerait de recul. Avec un enseignant, il acquiert un regard critique, croise les informations, entre dans la tête du créateur du jeu. Il en ressort avec une vision vivante de la révolution française et un discernement accru. Certains jeux vidéo interrogent directement le réel. On trouve notamment une catégorie de jeu qui s'intitule « jeux à impact social ». Leur raison d'être est de montrer une réalité habituellement inaccessible, d'explorer d'autres modèles sociétaux ou de faire réfléchir le joueur sur notre société. Je pense à des jeux comme Papers, please et Enterre-moi mon amour

qui, chacun à leur niveau, s'attaquent à des sujets graves comme le totalitarisme et les migrants. Les concepteurs du jeu ont dû se renseigner sur le sujet, l'aborder en profondeur et dans toute sa complexité, croiser les sources, le mettre en forme, peser chaque dialogue, chaque aspect du jeu pour s'assurer qu'il mène le joueur dans la direction voulue. Je ne dis pas que dans les autres jeux vidéo les concepteurs mettent moins de soin aux détails, mais l'enjeu est accru quand le réel est le sujet du jeu.

### **La parole du créateur**

Qu'un jeu soit inspiré du réel ou issu de l'imaginaire, il forme un discours issu de l'équipe créative et destiné au joueur. Il se produit un échange entre ces deux individus dont le résultat attendu est une forme d'enrichissement mutuel. L'émetteur parce qu'il a pris le temps de se renseigner, de réfléchir, de peser ses mots, de formuler le message. Le récepteur parce qu'il porte attention à ce qu'on lui dit, fait l'effort de comprendre et de s'ouvrir à la nouveauté. Les créateurs de Little big planet, par exemple, partagent une émotion de joie vive et une soif d'aventure avec leurs joueurs. Ils les renvoient à un imaginaire d'enfant. Dans Céleste, le jeu confronte le joueur à l'échec encore et encore pour mieux lui parler angoisse et dépassement de soi. Ces jeux usent de nombreux subterfuges pour atteindre le joueur qui peuvent être analysés comme on le ferait d'une œuvre d'art.

Dans le cadre d'une salle de classe, obtenir un jeu d'une grande portée créative est souvent compliqué. J'y vois trois obstacles principaux :

- la complexité de la technologie mise en œuvre centralise l'attention de tout le monde
- le média en lui-même fait obstacle par l'intérêt et l'enthousiasme qu'il génère
- la créativité vient en créant et en consommant des médias

Je vous conseille donc de prévoir, si telle est votre volonté, tout un programme d'entraînement pour la fibre créative de vos élèves. Pour commencer, vous pouvez organiser des sessions jeu, suggérer des BD, des films, des vidéastes qui vous semblent pertinents. Ensuite, il est très possible de créer quelque chose de satisfaisant en une heure. Des séances d'écriture et de dessin entraînent la créativité sans s'encombrer avec la technologie. Pour finir, laissez-les mettre un peu d'eux-mêmes dans leur création commune. Alors, ils comprendront l'importance des détails et du réalisme dans le ressenti du joueur.

**Conclusion:** Les développeurs de jeu vidéo sont rarement conscients de la portée de leurs œuvres. Pourtant, l'étude de la production globale de jeux vidéo ne laisse aucun doute : les jeux vidéo portent les intentions de leurs créateurs. Ces intentions sont le reflet de la société dans laquelle ils vivent et de leurs opinions. Vouloir créer un jeu vidéo éducatif, c'est prendre conscience de la portée des jeux vidéo et des messages qu'ils véhiculent. C'est aussi l'occasion d'exprimer sa propre vision du monde et de contribuer à la pluralité des discours dans la sphère publique. Et un créateur averti devient un joueur attentif.

## **Module 6. The creator's responsibility**

Creating a video game is an enriching adventure in many ways. It allows you to discover new talents and give shape to your ideas. In my opinion, there is one aspect that we have not mentioned and which, however, is of extreme importance: the responsibility of the creator. Because video games are a medium in the same way as television, cinema and radio, they carry a message. In this module, I will focus on these messages that video games carry and their impact on players. Together, we will see how actors in this field are moving towards more inclusiveness and responsibility in their messages. This approach allows an opening towards media education.

### **The dominant discourse**

Video games don't come out of nowhere. They are created by humans, who have political opinions, cultural practices, artistic tastes, like you and me. Of course, they also have to make compromises with the other members of the team, with the marketing department, with the production constraints. And that's good. There is nothing like opposing points of view to achieve a quality result. We can be delighted by all these voices that are rising and making video games an innovative medium. And one may wonder why the vast majority of city building games like Simcity use money as their main constraint? Why are 80% of the playing characters men? Why do we fight so much in games when we could do so many other things? The study of the studios that support these projects and the teams that compose them suggests a major problem: the lack of diversity. Like many other media, video games are too white, too rich, too masculine, too Western. He has difficulty addressing everyone for two reasons:

- Accessibility; because the technology to run the games is expensive and some people need complicated accommodations to set up.
- The representation; because female, coloured, transsexual and/or disabled player characters can be counted on the fingers of the hand and this is not normal.

In the video game industry, too, there are creators who are committed to greater diversity and inclusiveness. It is a struggle that they lead by first expressing their uniqueness aloud and then offering support and training to those who need it.

### **The relationship to reality**

Video games may be virtual worlds, but they say a lot about the real world. Because their creators are humans like you and me, but also because reality is an inexhaustible source of inspiration. In a classroom setting, I find it particularly interesting to look at the part of what is realistic and what is not in the game world. The main interest is to question the scientific, historical, psychological and other facts that inspired the developers, but also to awaken his critical mind. For example, Assassin's creed unity, which took place in Paris during the French Revolution, is a unique opportunity to move around in a period reconstruction. A single player would lack perspective. With a teacher, he acquires a critical look, cross-references information, enters the head of the game's creator. He emerged with a vivid vision of the French revolution and increased discernment.

Some video games directly question reality. In particular, there is a category of game called "social impact games". Their purpose is to show a reality that is usually inaccessible, to explore other societal models or to make the player think about our society. I think of games like Papers, please and Bury Me My Love, which, each at their own level, tackle serious issues such as totalitarianism and migrants. The game designers had to learn about the subject, address it in depth and in all its complexity, cross-reference the sources, format it, weigh every dialogue, every aspect of the game to ensure that it leads the player in the desired direction. I'm not saying that in other video games designers pay less attention to detail, but the stakes are higher when reality is the subject of the game.

### **The creator's word**

Whether a game is inspired by the real or the imaginary, it forms a discourse from the creative team for the player. There is an exchange between these two individuals whose expected result is a form of mutual enrichment. The sender because he took the time to inform himself, to think, to weigh his words, to formulate the message. The receiver, because he pays attention to what is said to him, makes the effort to understand and open himself to newness. The creators of Little Big Planet, for example, share an emotion of intense joy and a thirst for adventure with their players. They send them back to an imaginary child. In Celeste, the game confronts the player with failure over and over again to better talk to him about anxiety and surpassing himself. These games use many subterfuges to reach the player that can be analyzed as one would a work of art.

In a classroom setting, getting a game with a high creative impact is often complicated. I see three main obstacles:

- the complexity of the technology being implemented is central to everyone's attention
- the media itself is an obstacle because of the interest and enthusiasm it generates
- creativity comes by creating and consuming media

I therefore advise you to plan, if you so wish, a whole training programme for the creative fibre of your students. To start, you can organize game sessions, suggest comics, movies, videographers that you think are relevant. Then, it is very possible to create something satisfying in one hour. Writing and drawing sessions lead to creativity without cluttering up with technology. Finally, let them put a little bit of themselves into their common creation. Then they will understand the importance of detail and realism in the player's experience.

**Conclusion:** Video game developers are rarely aware of the scope of their works. However, the study of the global production of video games leaves no doubt: video games carry the intentions of their creators. These intentions reflect the society in which they live and their opinions. To want to create an educational video game is to become aware of the importance of video games and the messages they convey. It is also an opportunity to express one's own worldview and to contribute to the plurality of discourses in the public sphere. And an experienced creator becomes an attentive player.



## **Modulul 6 : Responsabilitatea creatorului**

Responsabilitatea creatorului de a crea un joc video este o aventură de dezvoltare în multe feluri. Vă permite să vă descoperiți noi talente și să vă modelați ideile.

În opinia mea, există un aspect pe care nu l-am menționat și care, totuși, are o importanță extremă: responsabilitatea creatorului. Deoarece jocurile video sunt un mediu în același fel ca televiziunea, cinematografia și radioul, ele poartă un mesaj. În acest modul, ne vom concentra pe mesajele pe care le transmit jocurile video și pe impactul lor asupra jucătorilor. Împreună, vom vedea cum actorii din acest domeniu se îndreaptă spre mai multă incluziune și responsabilitate în mesajele lor. Această abordare permite o deschidere către educație.

### **Discursul dominant**

Jocurile video nu vin de nicăieri. Ele sunt create de oameni, care au opinii politice, practici culturale, gusturi artistice, ca tine, ca mine. Desigur, ei trebuie, de asemenea, să facă compromisuri cu ceilalți membri ai echipei, cu Departamentul de marketing, cu constrângerile de producție. Și asta e bine. Nu este nimic greșit că puncte de vedere diferite există pentru a obține un rezultat de calitate. Putem doar să fim încântați de toate aceste voci care se aud și care fac jocurile video un mediu inovator. Și s-ar putea întreba de ce marea majoritate a jocurilor ca SimCity folosesc banii drept constrângere principală? De ce sunt 80% din personajele de joc bărbați? De ce ne luptăm atât de mult în jocuri, atunci când am putea face atât de multe alte lucruri? Studiul studiourilor care susțin aceste proiecte și echipele care le compun sugerează o problemă majoră: lipsa diversității. Ca multe alte mass-media, jocurile video sunt prea albe, prea bogate, prea masculine, prea de tip cowboy. Are dificultăți în a se adresa tuturor din două motive:

-accesibilitatea deoarece tehnologia pentru a rula jocuri este costisitoare și unii oameni au nevoie de spații de cazare complicate pentru a configura.

-reprezentarea; deoarece caracterele feminine, colorate, transsexuale și/sau cu handicap pot fi numărate pe degetele de la o mână și acest lucru nu este normal.

În industria jocurilor video, de asemenea, există creatori care sunt angajați pentru o mai mare diversitate și incluziune. Este o luptă pe care o duc prin exprimarea în primul rând a unicității lor cu glas tare și apoi prin oferirea de sprijin și de formare pentru cei care au nevoie de ea.

### **Relația cu realitatea**

Jocurile video pot fi lumi virtuale, dar spun multe despre lumea reală pentru că, creatorii lor sunt oameni ca tine și ca mine, dar și pentru că realitatea este o sursă inepuizabilă de inspirație. Într-un spațiu al clasei, mi se pare deosebit de interesant să se vadă ce este realist și ce nu este, în lumea jocului.

Principalul interes este de a pune la îndoială faptele științifice, istorice, psihologice și alte fapte care au inspirat programatorii, dar, de asemenea, să le trezească gândirea critică. De exemplu, unitatea de la Assassin's Creed, care a avut loc la Paris în timpul Revoluției franceze, este o oportunitate unică pentru jucători de a se deplasa într-o perioadă de reconstrucție. Un singur jucător ar fi lipsit de perspectivă. Cu un profesor, el dobândește o gândire critică, informații încrucișate, intră în mintea creatorului jocului. Unele jocuri video pun la îndoială realitatea. În special, există o categorie de jocuri numite "jocuri de impact social". Scopul lor este de a demonstra o realitate care este de obicei inaccesibilă, de a explora alte modele societale sau de a face jucătorul să se gândească la societatea noastră. Mă gândesc la jocuri precum Papers, Please și Bury Me My Love, care, fiecare la nivelul său, abordează chestiuni serioase, cum ar fi totalitarismul și migrații. Designerii jocului au trebuit să învețe despre subiect, să i se adreseze în profunzime și în toate complexitatea sa, să verifice sursele, formatul, să cântărească fiecare dialog, fiecare aspect al jocului pentru a se asigura că acesta conduce jucătorul în direcția dorită. Eu nu spun că, în alte jocuri, dezvoltatori de joc video acordă mai puțină atenție la detalii, dar mizele sunt mai mari atunci când realitatea este subiectul jocului.

### **Cuvântul creatorului**

Dacă un joc este inspirat de real sau imaginar, el formează pentru jucător un discurs din partea echipei creative. Există un schimb între aceste două persoane al căror rezultat preconizat este o formă de îmbogățire reciprocă. Expeditorul pentru că și-a făcut timp să se informeze, să gândească, să-și cântărească cuvintele, să formuleze mesajul. Receptorul, pentru că el acordă atenție la ceea ce se spune, face efortul de a înțelege și se deschide la noutate. Creatorii de Little Big Planet, de exemplu, împărtășesc o bucurie intensă și o sete de aventură cu jucătorii lor.

Îi trimit înapoi la un copil imaginar. În Celeste, jocul confruntă jucătorul cu un eșec continuu pentru a-l învăța mai bine despre anxietate și modalitatea de autodepășire. Aceste jocuri folosesc mai multe subterfugii pentru a ajunge la jucătorul care poate fi analizat la fel cum cineva analizează o lucrare de artă.

Într-o clasă, să obții un joc cu un impact creativ ridicat este adesea complicat.

Văd trei obstacole principale:

- complexitatea tehnologiei implementate este în centrul atenției tuturor
- mass-media în sine este un obstacol din cauza interesului și entuziasmului pe care le generează
- creativitatea vine prin crearea și utilizarea de mass-media,

Prin urmare, vă sfătuiesc să planificați, dacă doriți acest lucru, un întreg program de formare pentru latura creativă a elevilor dumneavoastră. Pentru a începe, puteți organiza sesiuni de joc, puteți sugera benzi desenate, filme, video-uri care credeți că sunt relevante. Astfel, este foarte posibil să se creeze ceva satisfăcător, într-o oră. Scrierea și sesiunile de desen duc la creativitate, fără a exista interferența cu tehnologia. În cele din urmă, să-i lăsați să pună un pic de ei înșiși în creația lor comună. Apoi, ei vor înțelege importanța detaliilor și a realismului în experiența jucătorului.

**Concluzie:** Dezvoltatorii de jocuri video sunt rareori conștienți de scopul operelor lor.

Cu toate acestea, studiul producției globale de jocuri video nu lasă nici o îndoială: jocurile video transmit intențiile creatorilor lor. Aceste intenții reflectă societatea în care trăiesc și exprimă opiniile lor. Pentru a dori să crezi un joc video educațional trebuie să devii conștient de importanța jocurilor video și a mesajelor pe care le transmit. Este, de asemenea, o oportunitate de a exprima punctul de vedere asupra lumii și de a contribui la multitudinea de discursuri din sfera publică. Și, un creator experimentat devine un jucător atent.



## **Modulo 6 : La reponsabilità del creatore**

Creare un videogioco è un'avventura che arricchisce in molti modi. Ti permette di scoprire nuovi talenti e dà forma alle tue idee. A parer mio, c'è un aspetto che non abbiamo menzionato e che, comunque, è di estrema importanza : la responsabilità del creatore.

I videogiochi sono mezzi di comunicazione come la televisione, il cinema e la radio poiché portano un messaggio.

In questo modulo mi concentrerò su questi messaggi e sul loro impatto sui giocatori. Insieme vedremo come gli attori in questo campo si stanno muovendo per aggiungere responsabilità e inclusione sociale nei loro messaggi. Questo approccio permette un'apertura verso l'educazione ai media.

### **Il discorso dominante**

I videogame non escono dal nulla; sono creati dagli umani che hanno opinioni politiche, pratiche culturali, gusti artistici come me e te. Certo, loro devono anche fare compromessi con gli altri membri del gruppo, con il dipartimento marketing e con i vincoli di produzione, e questa è una buona cosa.



Non c'è niente come punti di vista contrastanti per ottenere un risultato di qualità. Noi possiamo essere felici per tutte queste voci che stanno migliorando i videogiochi e ne stanno facendo un mezzo di comunicazione innovativo.

E ci si può chiedere perché la maggior parte dei giochi di costruzione di edifici come Simcity usino soldi come vincolo principale? Perché l'80% dei giocatori sono maschi? Perché lottiamo così tanto nei giochi quando possiamo fare tante altre cose?

Le ricerche degli studiosi che supportano questi progetti e i gruppi che li compongono suggeriscono un problema più grosso: la mancanza di diversità. Come molti altri media i videogiochi sono troppo bianchi, ricchi, maschilisti e western. Esso ha difficoltà a indirizzare chiunque per due ragioni:

- **Accessibilità:** perché la tecnologia per creare i giochi è costosa e alcune persone necessitano di postazioni complicate per configurarli.
- **La rappresentazione:** perché donne, persone di colore, transessuali e/o giocatori disabili possono essere contati sulle dita della mano, e ciò non è normale.

Anche nell'industria dei videogiochi ci sono creatori che sono incaricati di una migliore diversità e inclusività. E' una lotta che conducono principalmente esprimendo la loro unicità a gran voce e, in più, offrono supporto e allenamento a chi ne ha bisogno.

### **La relazione con la realtà**

I videogiochi possono essere mondi virtuali, ma dicono molto su quello reale, sia perché i loro creatori sono umani come me e te, ma anche perché sono un'inesauribile fonte di ispirazione.

In un ambiente classe, trovo particolarmente interessante guardare la parte di ciò che è realistico e ciò che non è nel mondo del gioco.

L'interesse principale è mettere in discussione la scienza, la storia, la psicologia e altri fatti che ispirano gli sviluppatori, ma anche risvegliare la sua mente critica. Per esempio, l'unità di Assassin's Creed che ha luogo a Parigi durante la rivoluzione francese è un'opportunità unica di girare nella ricostruzione di un periodo.

Ad un singolo giocatore mancherebbe la prospettiva; con un insegnante lui acquisirebbe uno sguardo critico, informazioni di riferimento incrociate, entrerebbe nella testa del creatore del gioco, emergerebbe con una visione vivida della rivoluzione francese e aumenterebbe la sua perspicacia.

Alcuni videogiochi mettono direttamente in discussione la realtà. In particolare troviamo una categoria di giochi chiamata "social impact games". La loro proposta è di mostrare una realtà

che di solito è inaccessibile, di esplorare altri modelli societari o di fare in modo che i giocatori pensino alla loro società.

Ritengo che giochi come Papers, please e Bury me my love, che, ognuno ai loro livelli, affrontino serie questioni come totalitarismo e immigrati.

Gli autori di giochi devono conoscere il soggetto, indirizzarlo in profondità e in tutte le sue complessità, confrontare le fonti, formattarle, pesare ogni dialogo, ogni aspetto del gioco per assicurare che conduca il giocatore nella direzione desiderata.

Non dico che negli altri videogiochi i disegnatori prestino meno attenzione ai dettagli, ma i rischi sono più alti quando la realtà è il soggetto del gioco.

### **Il mondo del creatore**

Se un gioco è ispirato dalla realtà dell'immaginario, esso forma un discorso dal gruppo creativo per i giocatori. C'è uno scambio fra questi due individui i cui risultati attesi sono una forma di reciproco arricchimento.

Il mittente perché si è preso il tempo per informarsi, per pensare, per pesare le sue parole e formulare il messaggio. Il destinatario perché ha prestato attenzione a ciò che gli è stato detto, ha fatto lo sforzo di capire e di aprire la sua mente alla novità.

I creatori di Little Big Planet, per esempio, condividono un'emozione intensa di gioia e una sete di avventura con i loro giocatori. Li rimandano ad un bambino immaginario. In Celeste, il gioco confronta il giocatore con fallimenti ancora e ancora per parlargli meglio di ansia e di superare se stesso.

Questi giochi usano molti sotterfugi per raggiungere il giocatore, che può essere analizzato come si farebbe con un'opera d'arte.

In un ambiente classe, ottenere un gioco con un alto impatto creativo è spesso complicato. Io vedo tre ostacoli principali :

- La complessità della tecnologia essendo implementata è al centro dell'attenzione di tutti
- I media stessi sono un ostacolo a causa dell'interesse e dell'entusiasmo che creano
- La creatività arriva dalla creazione dei media e dal loro consumo

Pertanto vi consiglio di pianificare, se così volete, un intero programma di allenamento per la fibra creativa dei vostri studenti.

Per iniziare, potete organizzare sessioni di gioco, suggerire fumetti, film, videografi che pensate siano rilevanti. In seguito, sarà davvero possibile creare qualcosa di soddisfacente in solo un'ora.

Le sessioni di scrittura e di disegno conducono alla creatività senza mescolarsi con la tecnologia.

Infine, lasciateli mettere un po' di loro stessi nella creazione comune, poi capiranno l'importanza dei dettagli e del realismo nell'esperienza del giocatore.

**Conclusioni:** gli sviluppatori di videogiochi sono raramente consapevoli dello scopo dei loro lavori. Comunque, lo studio della produzione globale di videogiochi non lascia spazio a nessun dubbio : i videogiochi portano le intenzioni dei loro creatori. Queste intenzioni riflettono la società nella quale vivono e le loro opinioni. Voler creare un videogioco educativo significa diventare consapevoli dell'importanza dei videogiochi e dei messaggi che trasmettono. Questa è anche un'opportunità per esprimere il proprio punto di vista e per contribuire alla pluralità di discorsi nella sfera pubblica.

Un creatore esperto diventa un giocatore attento.

**"This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."**