



'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

Module 7. Le rôle de l'enseignant	1
La caution pédagogique	2
La dynamique créative	2
La posture de l'enseignant	3
Module 7. The role of the teacher	3
The pedagogical guarantee	4
The creative dynamic	4
The teacher's posture	5
Modulul 7. Rolul profesorului	6
Garanția pedagogică	6
Dinamica creativă	6
Postura profesorului	7
Modulo 7. Il ruolo dell'insegnante	8
La garanzia pedagogica	8
La dinamica creativa	9
La posizione dell'insegnante	10

Module 7. Le rôle de l'enseignant

Dans toute équipe, il faut quelqu'un qui possède une vue d'ensemble du projet et qui soit capable de prendre les décisions finales. Il est possible de confier ce rôle à un élève mais dans un souci de simplification de la démarche d'ensemble je conseille que ce soit le rôle de l'enseignant. Dans ce module, je vais vous présenter mes arguments dans ce sens, l'organisation que ça demande et les variations que vous pouvez y apporter. Vous allez voir qu'en fonction de la posture pédagogique que vous souhaitez adopter au sein de votre classe,

de nombreuses déclinaisons existent. Dans tous les cas, le développement de jeu vidéo n'est pas une science exacte. Je vous invite à créer vos propres solutions sur mesure. En attendant, voici mon retour d'expérience.

La caution pédagogique

Sans surprise, le rôle de l'enseignant est de servir de caution pédagogique lors du développement du jeu. En termes d'objectifs à atteindre, vous devrez voir plus large que d'habitude. C'est-à-dire qu'en plus des savoirs dits « académiques » distillés dans le jeu, il faudra prendre en compte les challenges que le jeu offre à son utilisateur (voir module 1) et l'histoire qu'il raconte (voir module 8). Par exemple, vous allez devoir placer au même niveau des impératifs comme « identifier les sources de pollution de l'eau », « introduire l'opposant principal à la quête du personnage joueur » et « découvrir la mécanique du double saut ». Une fois les objectifs pédagogiques définis, ce sera à vous de les découper en notions faciles à appréhender pour le joueur. Des élèves voudront sûrement vous assister sur ce point, mais je pense important que vous établissiez ce domaine comme étant votre sphère d'influence.

Tout au long du développement, vos apports vont évoluer. Au début, votre rôle consistera à définir les objectifs pédagogiques, c'est-à-dire les grandes lignes de ce que le jeu apprend au joueur. Ensuite, c'est du côté de l'équipe créative, c'est-à-dire des game designers, des graphistes et des sound designers, que votre contribution sera décisive. Pendant qu'ils définissent les principales caractéristiques de jeu, vous devrez vous assurer qu'elles laissent une place suffisante pour exprimer ces objectifs. Au fur et à mesure que le jeu se précisera et qu'il passera d'une boucle de jeu à différents niveaux eux-mêmes découpés en différentes scènes, je vous conseille de créer un tableau avec une ligne pour la scène concernée, une ligne pour le challenge, une ligne pour la narration et une ligne pour les contenus. Ainsi, vous pourrez contrôler quelle scène permet d'introduire quelle nouvelle notion et éviter de noyer le joueur dans les informations.

La dynamique créative

A chaque étape du développement, votre contribution guide les élèves et les aide à avancer toujours plus loin. A ce sujet, vous avez deux façons de procéder que je vais caricaturer à l'extrême pour mieux vous les présenter. Vous avez la méthode dite du facilitateur et celle du décideur.

Pour le facilitateur, les élèves portent le projet et l'enseignant balise leur démarche. Il s'occupe d'établir un langage commun à tous, de traduire leurs intentions en objectifs et de les avertir quand ils s'en écartent.

Pour le décideur, l'enseignant porte le projet et les élèves l'exécutent. Alors, il décide de la thématique du jeu et de toutes ses caractéristiques, et les élèves apportent leur créativité en réalisant les tâches qui leurs sont attribuées.

Ces deux méthodes ont leurs avantages et leurs inconvénients. Je vous conseille de viser entre les deux pour à la fois garder les élèves motivés et assurer une bonne dynamique au projet.

Dans tous les cas, vos interventions vont être décisives pour la bonne avancée du développement. Ce sera à vous de le rythmer en alternant les phases de concertation (ou discussion créative), les phases décisionnelles et les phases de production. Le plus vite vous

établisiez des noms de code pour ces phases, le plus vite vos élèves sauront dans quelles dispositions d'esprit se placer et quelles règles tacites respecter. Une dernière chose pour conserver une dynamique créative de qualité : la tronçonneuse est votre meilleure alliée. Ce que je veux dire, prévoir trop grand est l'erreur numéro une du développement de jeu vidéo. Votre rôle, un peu ingrat je vous l'accorde, sera d'élaguer toutes les branches du jeu jusqu'à ne garder que l'essentiel. Vous allez voir qu'au début la déception domine mais qu'ensuite on se sent beaucoup plus léger.

La posture de l'enseignant

Il est tentant de vouloir garder le contrôle sur toutes les composantes du projet. Seulement le code, les graphismes, le game design, les sons ; tous ces domaines demandent de maîtriser un logiciel, des contraintes, un langage parfois, ce qui est très chronophage. De votre domaine de compétence, la pédagogie, vous aurez de toute façon les moyens d'imposer des contraintes fortes à chacune de ces disciplines, donc autant vous économiser cette peine. Pour ma part, j'annonce la couleur aux élèves d'entrée de jeu: le moins j'en fais, le mieux je me porte. Alors, n'allez pas croire que je ne fais rien.... Ce serait très éloigné de la réalité. En atelier par exemple, je donne un thème, je pose des questions, je réponds aux interrogations, je donne des repères (ex : dans 2h, vous devez avoir une boucle de jeu) qui rythme la création, mais pour le reste ce sont les élèves qui font tout.

Et il se trouve qu'à mes yeux ça fait déjà beaucoup de choses. Les sollicitations ne manquent pas et bien souvent je réponds que je ne sais pas à leurs questions. Tant pis pour le temps que ça prendra, au maximum je les incite à trouver les réponses par eux-mêmes, parce que le jeu vidéo est un secteur innovant et qu'il arrive que les artistes autant que les techniciens doivent inventer de toute pièce les solutions à leurs problèmes. Le système D n'est jamais loin, même dans le cadre de productions professionnelles. Je peux comprendre que cette posture ne soit pas compatible avec les contraintes du cadre scolaire. Dans ce cas, vous pouvez toujours utiliser des sons et des images toutes faites et vous limiter à l'apprentissage du moteur de jeu, ce qui est une très belle aventure en soi.

Conclusion : le développement d'un serious game peut facilement placer l'enseignant en difficulté. Pour éviter que ça se produise, vous pouvez partir sur un projet simple qui demande peu de production. Vous pouvez aussi déléguer un maximum de responsabilité à vos élèves et vous cantonner à la sphère de la pédagogie. Vous ne perdrez pas le contrôle pour autant. Dans un serious game, cette question est centrale. Par ailleurs, le développement de votre jeu sera une occasion unique de discuter de votre métier et des parcours d'apprentissage avec vos élèves. Pour ma part, j'apprécie beaucoup les réflexions entamées dans ce contexte si particulier.



Module7. The role of the teacher

In any team, you need someone who has an overview of the project and is able to make the final decisions. It is possible to assign this role to a student, but in order to simplify the

overall approach, I recommend that it be the role of the teacher. In this module, I will present my arguments in this regard, the organization it requires and the variations you can bring to it. You will see that depending on the pedagogical posture you wish to adopt within your class, many variations exist. In any case, video game development is not an exact science. I invite you to create your own tailor-made solutions. In the meantime, here is my feedback.

The pedagogical guarantee

Not surprisingly, the teacher's role is to act as a pedagogical guarantor during the development of the game. In terms of the objectives to be achieved, you will have to think broader than usual. In other words, in addition to the so-called "academic" knowledge distilled in the game, it will be necessary to take into account the challenges that the game offers to its user (see module 1) and the story it tells (see module 8). For example, you will have to place imperatives such as "identifying sources of water pollution", "introducing the main opponent to the quest of the player character" and "discovering the mechanics of the double jump" on the same level. Once the pedagogical objectives have been defined, it will be up to you to break them down into concepts that are easy for the player to understand. Students will certainly want to assist you on this point, but I think it is important that you establish this area as your sphere of influence.

Throughout the development, your contributions will evolve. At the beginning, your role will be to define the pedagogical objectives, i.e. the main lines of what the game teaches the player. Then, it is on the side of the creative team, i.e. game designers, graphic designers and sound designers, that your contribution will be decisive. As they define the main game characteristics, you will need to ensure that they leave enough space to express these objectives. As the game progresses from a game loop to different levels divided into different scenes, I advise you to create a table with a line for the scene concerned, a line for the challenge, a line for the narration and a line for the contents. This way, you can control which scene introduces which new notion and avoid drowning the player in information.

The creative dynamic

At each stage of development, your contribution guides students and helps them to progress further and further. On this subject, you have two ways of proceeding that I will caricature to the extreme to better present them to you. You have the facilitator method and the decision-maker method.

For the facilitator, the students carry the project and the teacher guides their approach. He is in charge of establishing a common language for all, translating their intentions into objectives and warning them when they deviate from them.

For the decision-maker, the teacher carries the project and the students carry it out. Then, he decides on the theme of the game and all its characteristics, and the students bring their creativity in carrying out the tasks assigned to them.

Both methods have their advantages and disadvantages. I advise you to aim between the two to both keep the students motivated and ensure a good dynamic to the project.

In any case, your interventions will be decisive for the good progress of development. It will be up to you to set the pace by alternating the consultation (or creative discussion) phases, the

decision-making phases and the production phases. The sooner you establish code names for these phases, the sooner your students will know which mind dispositions to place themselves in and which tacit rules to follow. One last thing to maintain a high quality creative dynamic: the chainsaw is your best ally. What I mean, predicting too much is the number one mistake in video game development. Your role, a little ungrateful I grant you, will be to prune all the branches of the game until you keep only the essential. You will see that at first disappointment dominates but then you feel much lighter.

The teacher's posture

It is tempting to want to keep control over all the components of the project. Only the code, the graphics, the game design, the sounds; all these domains require to master a software, constraints, a language sometimes, which is very time-consuming. In your field of competence, pedagogy, you will in any case have the means to impose strong constraints on each of these disciplines, so you might as well save yourself the trouble. For my part, I tell the students at the beginning of the game: the less I do, the better I feel. So don't think I'm not doing anything..... That would be very far from reality. In the workshop, for example, I give a theme, I ask questions, I answer questions, I give points of reference (e.g. in 2 hours, you must have a game loop) that sets the rhythm of the creation, but for the rest it is the students who do everything.

And it just so happens to me that it's already a lot of things. There is no shortage of requests and very often I answer that I don't know what their questions are. Too bad for the time it will take, I encourage them to find the answers themselves, because video games is an innovative sector and sometimes artists as well as technicians have to invent solutions to their problems from scratch. System D is never far away, even in professional productions. I can understand that this posture is not compatible with the constraints of the school environment. In this case, you can always use ready-made sounds and images and limit yourself to learning the game engine, which is a very beautiful adventure in itself.

Conclusion: The development of a serious game can easily place the teacher in difficulty. To avoid this happening, you can start with a simple project that requires little production. You can also delegate as much responsibility as possible to your students and confine yourself to the sphere of pedagogy. That doesn't mean you'll lose control. In a serious game, this question is central. In addition, the development of your game will be a unique opportunity to discuss your profession and learning paths with your students. For my part, I very much appreciate the reflections that have been initiated in this very special context.



Modulul 7. Rolul profesorului

În orice echipă, este nevoie de cineva care să aibă o imagine de ansamblu asupra proiectului și care să poată lua deciziile finale. Se poate încredința acest rol unui elev, dar, pentru a simplifica abordarea generală, sugerez ca acesta să fie rolul profesorului. În acest modul, vă voi prezenta argumentele în acest sens, organizarea necesară și posibilitățile pe care le puteți adopta. Veți vedea că în funcție de postura pedagogică pe care doriți să o adoptați în clasa dumneavoastră, există mai multe variante. În orice caz, dezvoltarea jocurilor video nu este o știință exactă. Vă invit să creați propriile soluții personalizate.

Garanția pedagogică

Deloc surprinzător, rolul profesorului este să servească drept garanție pedagogică pe parcursul dezvoltării jocului. În ceea ce privește obiectivele de atins, este necesar să priviți mai în ansamblu decât de obicei. Asta înseamnă că, pe lângă așa-numitele cunoștințe „academice” atinse în joc, va trebui să țineți cont și de provocările pe care jocul le oferă utilizatorului său (vezi Modulul 1) și de povestea pe care o spune (vezi Modulul 8). De exemplu, va trebui să plasați la același nivel diferite imperative precum „identificarea surselor de poluare a apei”, „introducerea adversarului principal în misiunea personajului-jucător” și „descoperirea mecanicii saltului dublu”. Odată ce obiectivele educaționale sunt definite, ține de dumneavoastră să le transformați în concepte ușor de înțeles pentru jucător. Este posibil ca elevii să dorească să vă ajute în acest sens, dar cred că este important să stabiliți această zonă ca sferă proprie de influență.

Pe parcursul dezvoltării jocului, contribuțiile dumneavoastră vor evolua. La început, rolul dumneavoastră va fi să definiți obiectivele de învățare, adică contururile largi ale lucrurilor pe care jocul îi va învăța pe jucători. Apoi, ține de partea echipei creative, adică a designerilor de nivel, grafică și sunete, ca implicarea dumneavoastră să fie decisivă. Pe măsură ce aceștia definesc principalele caracteristici ale jocului, va trebui să vă asigurați că lasă suficient spațiu pentru a exprima obiectivele jocului. Deoarece jocul devine din ce în ce mai precis și trece de la o parte de joc la diferite niveluri, ele însele divizate în scene diferite, vă sfătuiesc să creați un tabel cu o linie pentru fiecare scena, o linie pentru provocare, o linie pentru narațiune și o linie pentru conținut. Astfel, vă puteți da mai ușor seama ce scenă permite să introduceți un anumit concept și să evitați bombardarea jucătorului cu prea multe informații.

Dinamica creativă

În fiecare etapă de dezvoltare, contribuția dumneavoastră îi îndrumă pe elevi și îi ajută să progreseze. Cu privire la acest subiect, aveți două modalități de a proceda, pe care le voi caricaturiza până la extrem pentru a vi le prezenta mai bine. Aveți metoda de facilitator și metoda de luare a deciziilor.

Pentru facilitator, elevii se ocupă de proiect, iar profesorul marchează demersul. Este vorba despre stabilirea unui limbaj comun pentru toți, de a transpune intențiile în obiective și de a-i avertiza pe elevi atunci când se abat de la ele.

Pentru factorul de decizie, profesorul conduce proiectul, iar elevii îl execută. Apoi, el decide tema jocului și toate caracteristicile acestuia, iar elevii își folosesc creativitatea realizând sarcinile care li se atribuie.

Ambele metode au avantajele și dezavantajele lor. Vă sfătuiesc să le folosiți pe ambele, pentru a menține elevii motivați și pentru a asigura o bună dinamică a proiectului.

În orice caz, intervențiile dumneavoastră vor fi decisive pentru buna evoluție a jocului. Ține de dumneavoastră să alternați etapele de consultare (sau discuții creative), fazele de luare a deciziilor și fazele de producție. Cu cât stabiliți mai repede numele de cod pentru aceste faze, cu atât mai repede elevii dumneavoastră vor ști cum se plasează și ce reguli tacite să respecte. Un ultim lucru pentru a menține o calitate dinamică creativă: renunțarea la lucrurile inutile este cel mai bun aliat al dumneavoastră. Ceea ce vreau să spun, planificarea prea mare este greșeala numărul unu în dezvoltarea jocurilor video. Rolul dumneavoastră este cel de a tăia toate ramurile inutile ale jocului până când va rămâne numai esențialul. Veți vedea că la început nu va fi totul roz, dar cu timpul, totul se îmbunătățește.

Postura profesorului

Este tentant să vreți să aveți controlul asupra tuturor componentelor proiectului : codul, grafica, designul jocului, sunetele; toate aceste domenii necesită buna cunoaștere a unui sistem de operare, a constrângerilor, uneori a unui limbaj de programare, care necesită foarte mult timp. În domeniul dumneavoastră de expertiză, pedagogia, veți avea toate mijloacele necesare de a impune orice fel de constrângeri puternice pe fiecare dintre aceste discipline, astfel încât să evitați această problemă. Personal, le spun elevilor încă de la început: cu cât fac mai puțin, cu atât mă organizez mai bine. Însă, să nu credeți că nu fac nimic ... Ar fi foarte departe de adevăr. În cadrul atelierului, de exemplu, dau o temă, pun întrebări, răspund la întrebări, dau repere (de exemplu : În 2 ore, trebuie să aveți o buclă de joc) care să creeze ritmul de muncă, dar pentru restul, elevii sunt cei care fac totul.

Eu consider că fac deja o mulțime de lucruri. Solicitățile nu lipsesc și foarte des răspund că nu am habar. Cel mult îi încurajez să găsească răspunsurile singuri, deoarece jocul video este un sector inovator și uneori, artiștii, la fel de mult ca tehnicienii, trebuie să găsească soluții pentru problemele lor. Sistemul D nu este niciodată departe, nici măcar în contextul producțiilor profesionale. Pot înțelege că această postură nu este compatibilă cu regulile din cadrul școlii. În acest caz, puteți utiliza întotdeauna sunete și imagini gata pregătite și vă puteți limita la învățarea motorului jocului, ceea ce este o aventură minunată în sine.

Concluzie: Dezvoltarea unui joc serios poate pune profesorul în dificultate. Pentru a împiedica acest lucru, puteți merge pe un proiect simplu care necesită puțină producție. Puteți, de asemenea, să delegați responsabilitatea maximă elevilor dumneavoastră și să vă limitați la sfera pedagogiei. Nu veți pierde controlul la fel de mult. Într-un joc serios, această întrebare este centrală. În plus, dezvoltarea jocului dumneavoastră va fi o oportunitate unică de a discuta despre propria profesie și despre căile de învățare cu elevii. Din partea mea, apreciez foarte mult opiniile aflate în acest context particular.



Modulo 7. Il ruolo dell'insegnante

In qualsiasi team, avete bisogno di qualcuno che abbia una visione d'insieme del progetto e sia in grado di prendere le decisioni finali.

E' possibile assegnare questo ruolo ad uno studente ma sarebbe meglio affidare questo ruolo ad un insegnante in modo tale che ci sia un contatto migliore.

In questo modulo, presenterò le mie argomentazioni a riguardo, l'organizzazione che richiede e le modifiche che si possono apportare ad esso.

Vedrete che, esistono molte variazioni, a seconda della posizione pedagogica che vorrete adottare nella vostra classe, In ogni caso, lo sviluppo di videogiochi non è una scienza esatta.

Vi invito a creare le vostre soluzioni su misura. Nel frattempo, ecco il mio feedback.

La garanzia pedagogica

Non a caso, il ruolo dell'insegnante è quello di agire come garante pedagogico durante lo sviluppo del gioco.

Per quanto riguarda gli obiettivi da raggiungere, si dovrà pensare in modo più ampio del solito.

In altre parole, oltre alle cosiddette conoscenze "accademiche" concentrate nel gioco, sarà necessario tenere conto delle sfide che l'attività offre all'utente (vedi modulo 1) e della storia che racconta (vedi modulo 8).

Ad esempio, dovrai porre sullo stesso livello comandi come "identificare le fonti di inquinamento dell'acqua", "introdurre l'avversario principale alla ricerca del personaggio del giocatore" e "scoprire le meccaniche del salto doppio".

Una volta definiti gli obiettivi pedagogici, spetterà a voi suddividerli in concetti facili da comprendere per il giocatore.

Gli studenti vorranno sicuramente assisterla su questo punto, ma credo sia importante che lei stabilisca che questo settore è la sua sfera d'influenza.

Nel corso dello sviluppo, i vostri contributi si evolveranno. All'inizio, il vostro ruolo sarà quello di definire gli obiettivi pedagogici, cioè le linee principali di ciò che il gioco insegna ai ragazzi. Poi, è da parte del team creativo, cioè game designer, grafici e sound designer, che il vostro contributo sarà decisivo. Nel definire le principali caratteristiche del gioco, dovrete assicurarvi che lascino spazio sufficiente per esprimere questi obiettivi. Mentre si passa da un ciclo di gioco a diversi livelli divisi in varie scene, vi consiglio di creare una tabella con una linea per la scena interessata, una linea per la sfida, una linea per la narrazione e una linea per i contenuti. In questo modo, è possibile controllare quale scena introduce quale nuova nozione ed evitare di inondare il giocatore nelle informazioni.

La dinamica creativa

In ogni fase di sviluppo, il tuo contributo guida gli studenti e li aiuta a migliorare sempre di più. A questo proposito, avete due modi di procedere che vi presenterò in modo caricaturale all'estremo per presentarle meglio. Avete il metodo del facilitatore e il metodo del decisore.

Per il facilitatore, gli studenti portano avanti il progetto e l'insegnante guida il loro approccio.

Ha il compito di stabilire una lingua comune per tutti, di tradurre le loro intenzioni in obiettivi e di avvertirli se differiscono.

Per il decisore, l'insegnante porta avanti il progetto e gli studenti lo realizzano. Poi, decide sul tema del gioco e su tutte le sue caratteristiche mentre gli studenti sviluppano la loro creatività nello svolgimento dei compiti che gli vengono assegnati.

Entrambi i metodi presentano vantaggi e svantaggi. Vi consiglio di puntare tra su entrambi per mantenere gli studenti motivati e garantire una buona dinamica al progetto.

In ogni caso, i vostri interventi saranno decisivi per un buon sviluppo. Spetterà a voi stabilire il ritmo alternando le fasi di consultazione (o discussione creativa), le fasi decisionali e le fasi di produzione. Prima si stabiliscono i nomi in codice per queste fasi, prima gli studenti sapranno in quali disposizioni mentali collocarsi e quali regole segrete seguire. Un'ultima cosa per mantenere una dinamica creativa di alta qualità: la motosega è il vostro migliore alleato. Quello che voglio dire è che prevedere troppo è l'errore numero uno nello sviluppo dei videogiochi.

Il vostro ruolo, un po' ingrato, che vi concedo, sarà quello di potare tutti i rami del gioco fino a quando non si manterrà solo l'essenziale. Vedrete che all'inizio dominerà la delusione ma poi vi sentirete molto più leggeri.

La posizione dell'insegnante

È intrigante voler mantenere il controllo su tutti i componenti del progetto. Il codice, la grafica, il design del gioco, i suoni; tutti questi domini richiedono di padroneggiare un software, vincoli, un linguaggio a volte molto dispendioso in termini di tempo.

Nel vostro campo di competenza, ovvero pedagogia, avrete in ogni caso i mezzi per imporre forti vincoli a ciascuna di queste discipline, così da risparmiarvi la fatica.

Da parte mia, lo dico agli studenti all'inizio del gioco: meno faccio, meglio mi sento. Quindi non pensare che non stia facendo niente...Sarebbe molto lontano dalla realtà. Nel workshop, per esempio, fornisco un tema, faccio domande, rispondo alle domande, assegno punti di riferimento (per esempio, in 2 ore, bisogna avere un loop di gioco) che fissa il ritmo della creazione, ma per il resto sono gli studenti che fanno tutto.

E mi succede che sono già molte cose. Non mancano le richieste e molto spesso rispondo che non so quali siano le loro domande.

Peccato per il tempo che ci vorrà, incoraggio gli studenti a trovare da soli le risposte, perché i videogiochi sono un settore innovativo e a volte gli artisti e i tecnici devono inventare da zero le soluzioni ai loro problemi. Il sistema D non è mai lontano, anche nelle produzioni professionali. Posso capire che questa posizione non è compatibile con i vincoli dell'ambiente scolastico. In questo caso, è sempre possibile utilizzare suoni e immagini già pronti e limitarsi ad apprendere il motore di gioco, che è di per sé un' esperienza molto bella.

In conclusione: lo sviluppo di un gioco serio può facilmente mettere l'insegnante in difficoltà. Per evitare che questo accada, si può iniziare con un progetto semplice che richieda poca produzione. Puoi anche delegare quante più responsabilità possibili ai tuoi studenti e limitarti alla sfera della pedagogia. Questo non significa che perderai il controllo. In un gioco serio, questa domanda è fondamentale.

Inoltre, lo sviluppo del vostro gioco sarà un'occasione unica per discutere della vostra professione e dei vostri percorsi di apprendimento con gli studenti. Da parte mia, apprezzo molto le riflessioni che sono state avviate in questo contesto molto particolare.

"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."