



Università
Ca' Foscari
Venezia
Facoltà
di Lingue
e Letterature
Straniere

Corso di Laurea
in Lingue e Culture dell'Asia Orientale

Prova finale di Laurea

Apprendere
la lingua giapponese
con i videogiochi.

Una ricerca sul campo

Relatore

Dott.ssa Marcella Maria Mariotti

Correlatore

Dott. Pierantonio Zanotti

Laureando

Yuri Dallo

Matricola 815434

Anno Accademico

2011 / 2012

要旨

先端技術は数年で驚くほどに発展してきた。コンピュータ、スマートフォン、mp3プレーヤー、タブレット端末、TVゲームなど、これらのハイテク製品を、私たちは日常的に使用し、もはやこれらなしでは生活ができないほどである。さらに、インターネットの発展が伝達の方法を大きく変えた。こうしてこれらの先端技術のおかげで学習は容易になった。数年前は日本語の学生は勉強をするために日本語の素材を見つけることが難しかった。今日では新しいテクノロジーのおかげで日本語の映画を見たり、音楽を聞いたり、マンガを読んだりすることが容易になった。それから、新技術は、新しく魅力的な教授法を生み出し、どこでも好きなときに学習することを可能にした。ビデオゲームは、先端技術が魅力的な教授法を実現した一例である。

多くの学者や研究者は、ビデオゲームは便利な道具であると考えており、その証拠に、今日では多くの教育的なビデオゲームが生み出されている。この論文では教育的なビデオゲームの分野を研究して、日本語を学ぶためのビデオゲームに注目した。

ビデオゲームは便利な道具である。たとえば、学生の勉強意欲をかき立て、新しい概念を覚えることを手助けするなど利点がある。日本語を勉強するために学生は本当の日本語の素材を使える。例えば、マンガ、アニメ、映画、そしてもちろんビデオゲームもここに含まれる。ビデオゲームの中には、初めから日本語学習用に作られたものもあれば、そうでないものもある。例えば、このビデオゲームを活用して、ひらがな、カタカナ、漢字、読解、聴解などの練習をして、学ぶことが可能になる。このように、日本語の勉強はより面白く、有効で魅力的なものになる。

第一章では、ヴェネツィア カ・フォスカリ大学（以下、カ・フォスカリ大学）のアジア語学部は我が国で最も高名なものの一つで、筆者の母校なので、カ・フォスカリ大学の日本語の学生の姿を調べる。もちろん、本論文の研究は他の日本語学科を有する

大学とその学生にとってもまた有益であろう。そこで、本論文は、イタリア、とりわけヴェネツィアにおける日本語教育史を概観し、なかでもカ・フオスカリ大学における教育のやり方とその学生を詳しく取り上げて、学生を日本語学習に駆り立てる動機や興味が何か、を調べる。このため、日本語と先端技術についてアンケートを作り、一年生から五年生までの日本語の学生に答えてもらった。本調査の結果は700以上のアンケート調査によって得られたものである。その回答内容はデータ化おり、添付資料として参照できる。第二章では、語学教育研究に注意を向ける。本論文のテーマが語学教育である以上、外国語学習の知識的な土台を取り上げることが必須だからである。特に、カ・フオスカリ大学の「人間主義的で感情的なアプローチ」(The Venetian School of Language Teaching Methodology)を述べる。それに加え、ビデオゲームによる日本語学習と多くのコンセプトが共通していると思われることから、遊戯を通じた外国語学習も調べる。

第三章では、日本語学習のための便利な新技術について述べる。インターネット、コンピュータ、モバイル機器などが広く普及したお陰で、イーラーニング、モバイル・ラーニングなど新しい学習の方法が発展してきた。この先端技術の発展のなかには教育目的のビデオゲームも含まれている。インターネットで日本語を学ぶために多くの良いウェブサイトがある。例えば、国際交流基金は、日本語を学んで鍛えるために、「エリンが挑戦」、「アニメ・マンガの日本語」など便利なウェブサイトを経営する。それからタブレット端末とスマートフォン向けの便利なアプリケーションがある。このような理由から、インターネットで日本語学習に関するオンライン資源について入念な調査をおこなった。特に、インターネットで日本と日本語に関するウェブサイトを探して、ウェブマスターに連絡した。その目的はイタリア人の訪問者数を調べることにより、日本と日本語のウェブサイトについて興味を持っているイタリア人がどれくらいいるのかを知ることである。さらに、

インターネットで有名な日本語学習のためのウェブサイトやアプリケーションを探して、添付資料に一覧を掲載した。

最終章では、日本語学習のビデオゲームについて述べる。まず一般のビデオゲームを調べて、次に教育的なビデオゲームについて論じる。それから、全ての日本語学習用ビデオゲームを分析・整理した後にその効力と有用性の詳細について検討する。最後に、魅力的で、面白くて効果的な日本語学習のビデオゲームを開発するための提案をるところまで考えを展開してみたい。

本論文の最後に、添付資料で、アンケートの書式や結果に加えて、今回の研究において探したウェブサイト、アプリケーションおよびビデオゲームを参照できるようにしておく。

Indice

要旨.....	2
Introduzione.....	8
1. La lingua giapponese e lo studente di lingua giapponese.....	11
1.1. L'insegnamento della lingua giapponese in Italia	11
1.1.1. Lineamenti storici.....	11
1.1.2. L'insegnamento ai giorni nostri.....	13
1.2. L'insegnamento della lingua giapponese all'Università Ca' Foscari Venezia.....	17
1.2.1. Lineamenti storici.....	18
1.2.2. L'insegnamento ai giorni nostri.....	18
1.2.3. I libri di testo e il materiale didattico	22
1.2.4. Competenze linguistiche e tecniche didattiche utilizzate dai CEL	23
1.2.5. La motivazione negli studenti cafoscarini	29
1.2.6. Gli studenti cafoscarini di lingua giapponese.....	31
2. La glottodidattica e la glottodidattica ludica	39
2.1. La glottodidattica	39
2.1.1. Definizione di glottodidattica.....	40
2.1.2. Lingua straniera e lingua seconda.....	40
2.1.3. Approccio, metodo e metodologia	41
2.1.4. Approcci nell'educazione linguistica	41
2.1.5. Le teorie di Krashen.....	43
2.1.6. Lo studente di lingue nella glottodidattica umanistica.....	45
2.1.7. Lo studente di lingue universitario e adulto	49
2.2. La glottodidattica ludica	52
2.2.1. Il gioco	52

2.2.2.	Il gioco nell'apprendimento	53
2.2.3.	La glottodidattica ludica con studenti adulti	55
3.	Le tecnologie nell'apprendimento	59
3.1.	Tecnologie per la glottodidattica	60
3.1.1.	Costruttivismo e connettivismo	60
3.1.2.	Tecnologie didattiche e Tecnologie educative.....	63
3.1.3.	Le glottotecnologie	66
3.2.	E-learning, mobile learning e online learning	67
3.2.1.	Il web 2.0	68
3.2.2.	E-learning 2.0	69
3.2.3.	Mobile learning	72
3.2.4.	Teorie sull'apprendimento attraverso e-learning e m-learning	73
3.3.	I siti internet e le risorse online inerenti alla lingua e alla cultura giapponese	75
3.3.1.	Rilevamento statistico sull'utilizzo delle nuove tecnologie da parte degli studenti cafoscarini di lingua giapponese	77
3.3.2.	I siti internet inerenti al Giappone	83
3.3.3.	Il ruolo della Japan Foundation nella promozione dello studio del giapponese	85
3.3.4.	E-learning e risorse online di riferimento per la lingua giapponese	87
3.3.5.	Applicazioni per pc, smartphone e tablet	90
4.	Videogiochi e apprendimento della lingua giapponese.....	92
4.1.	Che cos'è il videogioco	94
4.2.	Breve storia dei videogiochi	97
4.3.	Videogiochi e simulazioni.....	98
4.4.	Videogiochi per l'apprendimento: stato dell'arte.....	99
4.4.1.	Una tassonomia dei videogiochi correlata all'apprendimento.....	100
4.4.2.	Apprendere dai videogiochi	105
4.4.3.	Dall'edutainment ai <i>serious game</i>	108

4.4.4. Giocabilità e narrazione nei <i>serious game</i>	112
4.4.5. Il rapporto tra apprendimento e videogiochi	113
4.4.6. Caratteristiche dei <i>serious game</i> educativi.....	116
4.4.7. Ostacoli nell'utilizzo e nello sviluppo dei <i>serious game</i>	121
4.4.8. Videogiochi per l'apprendimento delle lingue straniere	122
4.5. Critiche negative sull'utilizzo dei videogiochi	127
4.6. Apprendere il giapponese con i videogiochi	129
4.6.1. Apprendere con videogiochi in lingua giapponese.....	130
4.6.2. I videogiochi mirati all'apprendimento della lingua giapponese.....	133
4.7. Proposte di realizzazione	138
Conclusioni	141
Appendice 1	145
Appendice 2	150
Appendice 3	178
Lista dei siti internet in lingua italiana.....	180
Lista dei siti internet promossi da Japan Foundation.....	202
Lista dei siti internet in lingua straniera	203
Bibliografia	207
Videogiochi citati.....	219

Introduzione

Condurre una ricerca sull'apprendimento attraverso le nuove tecnologie è abbastanza rischioso dal momento che l'evoluzione in questo campo è così rapida che nel giro di pochi anni il nostro studio potrebbe risultare obsoleto. Molti trentenni cresciuti in Italia ricorderanno quando a scuola le insegnanti facevano registrare conversazioni o letture di dialoghi con il vecchio mangianastri per poi dare la possibilità agli studenti di riascoltarsi oppure quando le maestre di lingue straniere utilizzavano le videocassette per mostrare film o materiale autentico in lingua. Molti ricorderanno anche le lettere scambiate con i propri *penpal*, gli amici di penna all'estero, poiché le e-mail ancora non esistevano. Sembrano trascorsi eoni, eppure in questi vent'anni la tecnologia ha fatto passi da gigante, così come ne farà da ora al 2030. Il secolo scorso è stato caratterizzato dal punto di vista tecnologico soprattutto dall'avvento della radio, della televisione e del cinema, fino all'arrivo del computer.

Oggi giorno invece siamo circondati da apparecchiature tecnologiche che sono parte della vita quotidiana: computer, smartphone, lettori mp3, tablet, console e televisori ad alta definizione sono solo alcuni degli esempi più noti in un mondo sempre più collegato attraverso la rete. Internet ad alta velocità ha cambiato senza ombra di dubbio le nostre vite; la connessione con il modem a 56kb fu una rivoluzione, permettendo di contattare rapidamente persone in tutti i paesi industrialmente avanzati da casa e accedere a siti con informazioni in tempo reale, anche se con tempi di attesa che oggi potrebbero sembrare eterni. Ai giorni nostri grazie alle reti ad alta velocità non solo possiamo accedere rapidamente a una vasta quantità di informazioni, ma possiamo vedere video, ascoltare musica, chiacchierare con gli amici all'estero e molto altro. Di conseguenza anche il mondo del web è cambiato e si è evoluto, non più piatto, ma piattaforma, in cui è l'utente stesso che costruisce questa struttura virtuale e al contempo anche il proprio sapere. L'apprendimento online è oggi una realtà. Non solo corsi online, ma anche il solo navigare in rete, cercare le informazioni che interessano, guardare video, scrivere e leggere blog e partecipare ai forum sono stimolanti fonti di apprendimento. Apprendimento che diventa onnipresente nel tempo e nello spazio grazie anche allo sviluppo di nuovi dispositivi tecnologici.

Fino a qualche anno fa nessuno avrebbe mai immaginato di studiare *kanji* sul proprio telefono, ascoltare lezioni con il proprio lettore mp3 o leggere i manga preferiti in lingua giapponese sul tablet. Studiare la lingua giapponese in Italia era molto più complicato, non esistevano molti testi di grammatica in lingua italiana, i docenti madrelingua erano in minor numero e l'unico modo per arrivare a un buon livello di lingua era andare in Giappone. Per reperire materiale autentico uno

studente di giapponese doveva affrontare numerose difficoltà, oggi basta un *click* di mouse e si hanno a portata di mano libri, film, cartoni, fumetti e canzoni. Oltre alla possibilità di parlare attraverso la rete direttamente con amici giapponesi senza alcuna complicazione né costo aggiuntivo a quello della connessione wi-fi o 3G. Oggi grazie a questi materiali di ausilio per lo studio della lingua, gli studenti sono più motivati e riescono a raggiungere un buon livello linguistico. Partendo quindi da queste basi, ci siamo interessati ad analizzare come l'apprendimento si stia evolvendo e come le potenzialità delle tecnologie, se ben sfruttate, possano stimolare e motivare lo studio della lingua giapponese.

Il nostro particolare interesse verso i videogiochi ci ha spinti a focalizzarci su come questi possano essere di ausilio per l'apprendimento di una lingua così distante e così diversa dalla nostra, considerando anche che, nonostante i primi video game siano stati sviluppati negli Stati Uniti, attualmente il Giappone può essere reputato come una delle patrie dell'intrattenimento videoludico con un numero di appassionati sempre crescente. Fino a qualche anno fa i videogiochi erano un prodotto di nicchia, considerati un giocattolo elettronico per bambini; attualmente, oltre all'evoluzione tecnologica che permette una grafica foto realistica e diversi approcci di gioco, sono diventati un fenomeno che coinvolge anche gli adulti con un'industria che supera per fatturato quella del cinema. Sconfinando nei più svariati generi, focalizzeremo la nostra attenzione sui videogiochi educativi nel tentativo di analizzare quelli attualmente esistenti mirati all'apprendimento del giapponese ed eventualmente avanzare proposte e idee per realizzare video game motivanti e stimolanti per gli studenti universitari.

Come vedremo nel primo capitolo, il soggetto principale del nostro studio è lo studente italiano universitario di lingua giapponese, in particolare quello dell'Università Ca' Foscari di Venezia dal momento che non solo essa è il centro di studi sull'Asia Orientale più prestigioso in Italia, ma è anche l'ateneo di chi scrive; ciò nonostante, le nostre proposte possono essere estese anche ad altri atenei, a studenti adulti e lavoratori, così come a studenti più giovani interessati alla lingua. Delineremo quindi la storia dell'insegnamento della lingua giapponese in Italia e a Venezia, soffermandoci più dettagliatamente sull'offerta formativa proposta da Ca' Foscari e sui suoi studenti, esaminando motivazioni e interessi che spingono allo studio di questa lingua. In particolare risulterà molto interessante e fondamentale per il nostro studio la ricerca condotta tra gli studenti cafoscarini. Per poter capire in maniera approfondita il loro rapporto con le tecnologie, abbiamo distribuito dei questionari a tutti gli studenti dei corsi di lingua giapponese dal primo anno triennale

al secondo anno magistrale, ottenendo 737 risposte che poi abbiamo elaborato in forma digitale e che il lettore potrà trovare in appendice.

Poiché il nostro studio affronta il tema dell'apprendimento linguistico, riteniamo necessario fornire basi nozionistiche di glottodidattica nel secondo capitolo, evidenziando in modo particolare l'approccio umanistico-affettivo adottato dalla Scuola Veneziana di Glottodidattica. Esamineremo inoltre la glottodidattica ludica dal momento che molti concetti possono essere ripresi e applicati nell'apprendimento linguistico attraverso i videogiochi.

Nel terzo capitolo ci avvicineremo al tema della tesi, parlando di tecnologie nell'apprendimento. In particolare indagheremo l'uso delle tecnologie in ambito glottodidattico e gli approcci applicabili con la loro diffusione. Riteniamo importante accennare anche ai concetti di e-learning 2.0 e mobile learning, nuove realtà di apprendimento che stanno emergendo con la diffusione di internet, computer e dispositivi mobili e in cui i videogiochi educativi possono trovare il loro spazio e ambiente di utilizzo. In secondo luogo vedremo nel dettaglio le risorse online disponibili per l'apprendimento del giapponese, frutto di un lavoro lungo e accurato di ricerca in rete. Abbiamo infatti ricercato ed esaminato in internet quanti più siti possibili inerenti al Giappone e al giapponese, contattando direttamente i responsabili con lo scopo di ottenere i dati dei visitatori e tentare di fare una stima basata sull'utenza di internet del numero di persone in Italia interessate alla cultura e alla lingua nipponica che seguono questo loro interesse tramite la rete. Abbiamo dunque scandagliato la rete con l'obiettivo di catalogare tutti i siti, le applicazioni e le risorse online in lingua italiana e inglese di riferimento e ausilio per gli studenti mirati all'apprendimento della lingua.

Passeremo al nucleo centrale di questa ricerca nel quarto capitolo, analizzando i videogiochi dapprima in ambito generale e poi in un contesto di apprendimento per tracciarne lo stato dell'arte. Dopo di che analizzeremo e catalogheremo la maggior parte dei videogiochi esistenti per imparare il giapponese come lingua straniera, con l'obiettivo di valutarne la possibile utilità secondo i principi glottodidattica analizzati e di avanzare possibili proposte per realizzarne di motivanti, divertenti ed efficaci per l'apprendimento e l'acquisizione della lingua giapponese per nativi italiani.

Per concludere, in appendice oltre ai risultati elaborati dei questionari, riporteremo i moduli proposti e i siti internet che abbiamo esaminato durante la nostra ricerca.

1. La lingua giapponese e lo studente di lingua giapponese

L'ambito della nostra ricerca è circoscritto all'Università Ca' Foscari di Venezia. Questo non solo perché l'insegnamento della lingua giapponese presso questa sede universitaria risulta essere tra i più antichi e prestigiosi in Italia, ma soprattutto perché essendo la realtà di appartenenza di chi scrive è stato possibile raccogliere un significativo numero di dati e informazioni e provare personalmente i metodi didattici utilizzati.

Nei paragrafi che seguiranno indagheremo dapprima sulla storia dell'insegnamento della lingua giapponese in Italia e a Venezia, per poi passare ad analizzare la situazione attuale dell'insegnamento del giapponese presso l'Università Ca' Foscari. Per fare questo ci baseremo su ricerche già effettuate da esperti nel settore e sui dati elaborati da Japan Foundation.¹ Proprio in questi mesi,² Japan Foundation sta svolgendo una nuova analisi della situazione dell'insegnamento della lingua giapponese nel mondo e in Italia. Poiché terminerà troppo tardi per i tempi prefissati per la nostra ricerca, siamo costretti a utilizzare i dati a oggi disponibili, cioè risalenti al 2009.³

Infine abbiamo proposto agli studenti di lingua giapponese dei corsi di laurea triennale e di laurea magistrale dell'Università Ca' Foscari un questionario (vedi app. 1) sulla lingua giapponese e sull'utilizzo delle tecnologie per l'apprendimento, ottenendo oltre 700 risposte elaborate nell'ultimo paragrafo. Questa indagine ci sarà utile come base di partenza per il nostro studio.

1.1. L'insegnamento della lingua giapponese in Italia

In questo paragrafo prenderemo brevemente in considerazione la situazione dell'insegnamento della lingua giapponese in Italia. Partiremo descrivendone rapidamente la storia nel nostro Paese, passando poi ad analizzare la situazione attuale, con un breve cenno su qualche dato internazionale.

1.1.1. Lineamenti storici

Le prime città universitarie che in Italia si sono cimentate con l'insegnamento della lingua giapponese sono Venezia, Roma, Napoli e Firenze (Calvetti, 2004).

¹ Japan Foundation (国際交流基金 *Kokusai Kōryū Kikin*) è un'istituzione culturale fondata nel 1972 con lo scopo di diffondere la cultura giapponese e l'insegnamento della lingua giapponese nel mondo. L'ente gestisce anche la certificazione linguistica Japanese Language Proficiency Test (JLPT; 日本語能力試験 *Nihongo Nōryoku Shiken*) che permette di valutare la conoscenza della lingua giapponese da una scala che va da N5 (il livello più basso) a N1 (il livello più alto).

² Da luglio 2012 a gennaio 2013 (www.jpff.go.jp/e/japanese/new/1208/08_01.html) (verificato il 9 febbraio 2013).

³ *Survey on Japanese-language Education Abroad 2009* consultabile all'indirizzo web www.jpff.go.jp/e/japanese/survey/result/index.html (verificato il 9 febbraio 2013).

Le prime fasi di insegnamento della lingua giapponese in ambito universitario furono caratterizzate da una didattica della lingua che privilegiava, esattamente come per il greco classico e il latino, lo studio della grammatica normativa e la lettura e traduzione di testi (Calvetti, 2004). L'insegnamento della lingua giapponese inizialmente si trovò a uniformarsi con l'insegnamento adottato per le altre lingue, quindi senza tener conto della specificità e delle caratteristiche proprie di questa lingua.

Un'altra caratteristica della didattica del giapponese nei primi decenni di insegnamento universitario fu la tecnica adottata dai docenti universitari che ponevano principalmente l'attenzione sulla lingua scritta a scapito di quella parlata. All'interno delle sedi universitarie infatti, docenti e studenti concentravano maggiormente la loro attenzione sulle fonti scritte, mentre l'apprendimento della lingua giapponese parlata avveniva recandosi in Giappone e soggiornandovi per periodi più o meno lunghi (Calvetti, 2004, p. 755). In un periodo compreso tra la fine degli anni sessanta del Novecento e i primi anni settanta, grazie a diverse borse di studio erogate dal Ministero per l'Istruzione giapponese, un numero sempre maggiore di studenti e studiosi italiani si diresse in Giappone per approfondire i propri studi e svolgere ricerche sul campo.

Negli anni ottanta inoltre, la costante crescita di studenti di lingua giapponese e di iscritti ai corsi universitari sul Giappone in Italia, andò di pari passo con una revisione dell'offerta formativa che, dapprima incentrata sugli studi umanistici, si preparava adesso a soddisfare ancor più le esigenze dei nuovi iscritti che, oltre a una profonda conoscenza in campo umanistico, miravano a ottenere anche delle competenze pratiche e applicabili in ambito lavorativo. Questo "rinnovamento" in campo didattico fu inoltre incoraggiato e senza dubbio favorito dai piani per la diffusione di metodologie didattiche elaborati dal governo giapponese. Nella metà degli anni ottanta, attraverso la Japan Foundation e l'Istituto Giapponese di Cultura in Roma, vennero infatti inviati dal Giappone dei docenti specializzati nell'insegnamento del giapponese a stranieri, i quali indubbiamente contribuirono al miglioramento delle tecniche di insegnamento adottate dai docenti italiani e aumentarono l'efficacia del materiale didattico (Calvetti, 2004, p. 756).

Nel 1985 il Dipartimento di Studi Asiatici dell'Istituto Universitario Orientale di Napoli organizzò un convegno sulle metodologie e sulle esperienze riguardanti le lingue dell'Asia e dell'Africa insegnate in Italia e fu proprio in questa occasione che nacque il progetto di costituire il Coordinamento Italiano Didattica del Giapponese (CIDG). Tale organizzazione venne poi fondata nello stesso anno in occasione dell'annuale convegno dell'Associazione Italiana di Studi Giapponesi (AISTUGIA) e subì dopo qualche anno, precisamente nel 1988, un'evoluzione diventando l'Associazione Italia-

na Didattica Lingua Giapponese (AIDLG) che ancora oggi svolge la funzione di raccordo tra gli operatori nel campo della didattica del giapponese in Italia e si occupa del miglioramento delle metodologie didattiche (Calvetti, 2004).

1.1.2. L'insegnamento ai giorni nostri

In base ai più recenti dati forniti da Japan Foundation, in tutto il mondo nel 2009 si contavano 14.925 istituti scolastici e culturali in cui veniva insegnata la lingua giapponese; 49.803 erano invece gli insegnanti di lingua giapponese, mentre 3.651.232 erano gli studenti. Dei 14.925 istituti di lingua giapponese presenti nel mondo, 1.104 (il 7.4% del totale) si contavano in Europa occidentale; sempre in Europa occidentale 2.533 (5.1%) era invece il numero di insegnanti e infine 72.594 (2%) erano gli studenti.

Secondo i dati della Japan Foundation, è inoltre possibile chiarire anche in quali Paesi la lingua giapponese venga maggiormente insegnata. Essi sono nell'ordine la Corea, in cui si registra una maggiore concentrazione di istituti e insegnanti di lingua giapponese, la Cina, l'Indonesia, l'Australia, Taiwan e gli Stati Uniti d'America. Per quanto riguarda l'Europa invece, i due Paesi col maggior numero di studenti di giapponese sono Francia e Germania. Riportiamo nella tabella 1 i dati della ricerca effettuata da Japan Foundation (2009, p. 4).

Rank	Rank in 2006	Country/(District)	No. of Students			No. of Institutions			No. of Teachers		
			2009	2006	Rate of change (%)	2009	2006	Rate of change (%)	2009	2006	Rate of change (%)
1	1	Korea	964,014	910,957	5.8	3,799	3,579	6.1	6,577	7,432	▲ 11.5
2	2	China	827,171	684,366	20.9	1,708	1,544	10.6	15,613	12,907	21.0
3	4	Indonesia	716,353	272,719	162.7	1,988	1,084	83.4	4,089	2,651	54.2
4	3	Australia	275,710	366,165	▲ 24.7	1,245	1,692	▲ 26.4	2,547	2,935	▲ 13.2
5	5	Taiwan*	247,641	191,367	29.4	927	513	80.7	3,938	2,791	41.1
6	6	USA	141,244	117,969	19.7	1,206	1,092	10.4	3,541	3,217	10.1
7	7	Thailand	78,802	71,083	10.9	377	385	▲ 2.1	1,240	1,153	7.5
8	9	Vietnam	44,272	29,982	47.7	176	110	60.0	1,565	1,037	50.9
9	8	Hong Kong*	28,224	32,959	▲ 14.4	78	112	▲ 30.4	734	704	4.3
10	11	Canada	27,488	23,834	15.3	223	214	4.2	739	649	13.9
11	12	Malaysia	22,856	22,920	▲ 0.3	124	142	▲ 12.7	388	437	▲ 11.2
12	14	Philippines	22,362	18,199	22.9	156	155	0.6	422	400	5.5
13	10	New Zealand	21,875	29,904	▲ 26.8	147	251	▲ 41.4	258	449	▲ 42.5
14	13	Brazil	21,376	21,631	▲ 1.2	347	544	▲ 36.2	1,167	1,213	▲ 3.8
15	16	UK	19,673	14,928	31.8	389	277	40.4	742	617	20.3
16	20	India	18,372	11,011	66.9	170	106	60.4	484	369	31.2
17	15	France	16,010	15,534	3.1	164	193	▲ 15.0	542	502	8.0
18	18	Singapore	15,864	12,076	31.4	34	29	17.2	225	144	56.3
19	22	Sri Lanka	12,430	9,133	36.1	82	53	54.7	157	116	35.3
20	19	Germany	12,390	11,945	3.7	180	190	▲ 5.3	428	465	▲ 8.0
World's Total			3,651,232	2,979,820	22.5	14,925	13,639	9.4	49,803	44,321	12.4

Tabella 1. Numero di istituti, insegnanti e studenti (i 20 paesi con il maggior numero di studenti) (Fonte: Japan Foundation (2009, p. 4)).

Nell'indagine del 2009, Japan Foundation ha anche analizzato la situazione dell'insegnamento della lingua giapponese in Italia.⁴ Poiché, come abbiamo già anticipato, i risultati della prossima ricerca condotta dalla Japan Foundation saranno resi pubblici solo in un futuro prossimo, attualmente faremo riferimento ai dati di quattro anni fa.

Da tale indagine sono emersi alcuni dati significativi e peculiari della situazione italiana che riportiamo qui di seguito: nel 2009 gli istituti di livello secondario e superiore in cui si insegnava giapponese erano in totale 42, gli insegnanti di lingua giapponese erano complessivamente 149 e infine gli studenti di lingua giapponese in Italia erano 4.923; di questi, 3.874, la maggioranza, era iscritto presso istituzioni di istruzione superiore (ovvero università) nei quali veniva insegnata la lingua giapponese. Meno numerosi erano invece gli studenti di giapponese iscritti presso scuole secondarie superiori (solo 141 in tutta Italia). Infine 908 studenti frequentavano dei corsi di lingua giapponese presso istituti pubblici e privati esterni all'istruzione scolastica.

Più nel dettaglio notiamo che presso le scuole primarie italiane nel 2009 non era registrato alcuno studente di lingua giapponese, in quanto in quell'anno non erano stati attivati, e non lo sono tuttora, dei corsi. Gli istituti di livello secondario di primo e secondo grado in cui tra le materie di insegnamento nel 2009 figurava anche la lingua giapponese erano in tutto quattro,⁵ gli insegnanti erano 6, mentre il numero complessivo di studenti era pari a 141. Le università italiane in cui si insegnava il giapponese erano invece 24 e i docenti 88, per un totale di 3.874 studenti come già abbiamo visto. Gli istituti pubblici e privati esterni all'istruzione scolastica in cui si insegnava giapponese erano invece 14 e contavano un totale di 55 insegnanti di lingua.⁶

In Italia il sistema scolastico prevede una durata di 5 anni per la scuola primaria (inizio all'età di 6 anni). Alla scuola primaria segue la scuola secondaria di primo grado (scuole medie) della durata di 3 anni e a seguire ancora vi è la scuola secondaria di secondo grado (scuole superiori) della durata dai 3 ai 5 anni, che permette al giovane studente di specializzarsi in determinati settori (tecnico industriale, lingue, arte, commerciale, moda e così via). Dopo aver completato gli studi presso la scuola secondaria di secondo grado, lo studente può accedere all'università, organizzata attualmente in 3 + 2 anni rispettivamente, corso di laurea triennale e corso di laurea magistrale.

La prima lingua straniera insegnata nelle scuole è l'inglese, lingua obbligatoria nelle scuole elementari e nelle scuole superiori.

⁴ <http://www.jpof.go.jp/j/japanese/survey/country/2011/italy.html> (verificato il 9 febbraio 2012).

⁵ Nella fonte vengono elencate solamente tre delle quattro scuole: Liceo Falcone di Bergamo, Lucrezio Caro di Roma e un istituto secondario di secondo grado Novara in Piemonte (non è specificato il nome).

⁶ La fonte non specifica se gli insegnanti sono madrelingua giapponesi, madrelingua italiani o entrambi.

Nelle scuole medie è spesso insegnata anche una seconda lingua straniera, solitamente il francese; inoltre nei licei linguistici accanto all'inglese e al francese, quasi sempre vengono avviati anche corsi di tedesco e/o spagnolo. È ancora fenomeno piuttosto raro che accanto alle lingue appena sopra elencate venga insegnato anche il giapponese. Il numero di corsi che prevedono l'insegnamento della lingua giapponese nei licei è infatti molto esiguo, dato il basso numero di studenti che studiano la lingua giapponese e data la preferenza verso le lingue europee. Spesso quindi, l'insegnamento della lingua giapponese è limitato a corsi extra curriculari, in quanto l'apprendimento del giapponese è visto in primo luogo come una passione.

Nelle scuole medie e superiori infatti, le lingue straniere europee sono ancora le preferite, anche se in pochissime scuole la lingua giapponese può essere scelta come materia di studio. Esempio è infatti il caso di una scuola a Novara in Piemonte, in cui nel 2009 per la prima volta la lingua giapponese oltre a essere stata materia di studio curricolare, è stata addirittura inclusa tra le materie dell'esame di maturità. Inoltre, anche nel Liceo Falcone di Bergamo è possibile scegliere la lingua giapponese come materia curricolare in corsi dalla durata triennale (150 ore di corso annuale nel 2010) e quinquennale (500 ore in 5 anni, dato del 2010) e ai corsi di lingua giapponese si affianca anche l'insegnamento della cultura giapponese.⁷ Nel Liceo Lucrezio Caro di Roma, nel settembre 2011 è partito un corso di lingua giapponese di durata quinquennale, al quale si contavano 35 studenti iscritti e le ore settimanali di lingua giapponese erano due.⁸

In alcune zone limitrofe a Milano e a Roma sono proposti anche corsi extrascolastici di lingua giapponese. Inoltre nel 2008 l'IsIAO⁹ aveva avviato dei corsi estivi di lingua giapponese presso l'UPTER (Università Popolare di Roma) interrotti nel 2011.

⁷ Nel sito della scuola è riportato il progetto di introdurre le lingue orientali come una delle tre lingue (cinese, arabo e giapponese) obbligatorie nel curriculum del liceo linguistico, spiegando che "Tale sperimentazione permetterebbe lo studio di una lingua orientale per 4 ore settimanali per 5 anni (se studiata come seconda lingua straniera) oppure di 5 ore settimanali per 3 anni (se studiata come terza lingua straniera). Inoltre la compresenza del docente madrelingua con il docente titolare per un'ora alla settimana permetterebbe di superare più agevolmente le numerose difficoltà di corretta pronuncia ed intonazione, nonché di comprendere meglio gli elementi fondanti della cultura e della civiltà di cui ognuna delle tre lingue è espressione".

(<http://www.liceofalcone.it/falco2/modules/smartsection/item.php?itemid=195>) (verificato il 9 febbraio 2012).

⁸ Nelle proposte dell'offerta formativa della scuola è segnalato che "una delle sezioni del Liceo Linguistico presenta l'opzione Giapponese, che consiste nell'incremento di due ore di insegnamento settimanali di lingua e civiltà giapponese" (<http://www.lucreziocarro.net/home1a.htm>) (verificato il 9 febbraio 2012).

⁹ Istituto Italiano per l'Africa e l'Oriente: era un ente creato nel 1995 dalla fusione con l'Istituto Italiano per il Medio ed Estremo Oriente (IsMEO) (ente fondato nel 1933 da Giovanni Gentile e Giuseppe Tucci) che promuoveva gli scambi culturali fra l'Italia e i Paesi dell'Africa e dell'Asia. A causa di motivi economico-finanziari, l'ente è stato sciolto quest'anno.

Nelle scuole secondarie di primo e secondo grado, non esistono delle linee guida né un programma nazionali per l'insegnamento della lingua giapponese, quindi ogni istituto organizza liberamente il corso nel modo che ritiene più idoneo ed efficace per l'apprendimento.

Passando alle università, sempre secondo la ricerca del 2009 di Japan Foundation, la lingua predominante in Italia è ancora l'inglese, seguito dal francese, dallo spagnolo, dal tedesco e dal russo. Oltre a queste però nel caso di alcune università, nel 2009 le lingue orientali più studiate erano nell'ordine il cinese, il giapponese, il coreano e l'arabo. Riguardo alla lingua giapponese, come già scritto in precedenza, è stata accertata l'esistenza di 24 istituti superiori, tra i quali 23 sono dipartimenti di 17 università. Come per le scuole secondarie, nemmeno a livello universitario esistono linee guida nazionali in materia di insegnamento delle lingue straniere. Ogni università infatti, sta usando un proprio programma. Questo vale anche nel caso dell'insegnamento del giapponese fuori dall'ambito scolastico, in cui ogni istituzione adotta una propria linea guida.

Per quanto riguarda i manuali didattici di riferimento più utilizzati per l'insegnamento della lingua giapponese, nel caso delle scuole di livello secondario (medie e superiori) vengono usati i testi 『みんなの日本語』 (*Minna no nihongo*, 'Giapponese per tutti') pubblicati da スリーエーネットワーク (3A Network).

Nelle università invece, secondo la ricerca effettuata da Japan Foundation nel 2009, sono adottati i seguenti testi:

- “Japanese for College Students” edito da 講談社インターナショナル (Kodansha International);
- “初級日本語” (*Shōkyu nihongo*, 'Giapponese a livello elementare') e “中級日本語” (*Chūkyu nihongo*, 'Giapponese a livello intermedio') editi da 凡人社 (Bonjinsha);
- “みんなの日本語” (*Minna no nihongo*, 'Giapponese per tutti') edito da スリーエーネットワーク (3A Network);
- “イタリアで学ぶ日本語” (*Italia de manabu nihongo*, 'Imparare il giapponese in Italia') e “日本語初歩” (*Nihongo shōho*, 'Rudimenti di giapponese') pubblicati da 凡人社 (Bonjinsha);
- “文化初級日本語” (*Bunka shōkyu nihongo*, 'Giapponese elementare') e “文化中級日本語” (*Bunka chūkyu nihongo*, 'Giapponese intermedio') pubblicati da 文化外国語専門学校 (Bunka Gaikokugo senmongakkō).

In ambito extrascolastico vengono utilizzati i sopracitati *Shōkyu nihongo* e *Chūkyu nihongo*. Inoltre vengono proposti anche “Japanese For Busy People” pubblicato da Kodansha e “初級日

本語げんき” (*Shōkyu nihongo genki*, ‘Giapponese elementare’) pubblicato da ジャパンタイムズ (Japan Times) e “にほんごかんたん” (*Nihongo kantan*, ‘Giapponese facile’) pubblicato da 研究社 (kenkyūsha).

Il computer risulta assai popolare tra gli studenti, generalmente con l’utilizzo di cd-rom e di materiale in internet. Tuttavia nelle scuole non è sempre semplice avere a disposizione le apparecchiature multimediali adeguate, a causa di problemi di esigui budget.

Infine una piccola interessante parentesi riguarda i dati forniti dall’Ente Nazionale del Turismo Giapponese¹⁰ inerente ai visitatori italiani recatisi in viaggio in Giappone: si nota come il totale di visitatori italiani in Giappone nel gennaio 2011 fosse di 3.726, 1.984 dei quali ha dichiarato di essersi recato per turismo, 1.265 per motivi di lavoro e i rimanenti 477 per altre cause non precisamente espresse. Il totale di italiani in Giappone registrato nel gennaio 2012 è invece sceso a 2.775 persone, 1.218 delle quali ha dichiarato di essersi recata in Giappone per turismo, mentre 1.180 vi si sono recati per lavoro o per affari; 377 infine si sono recati in Giappone nel gennaio 2012 per motivi differenti da turismo e lavoro. Ricordiamo che il giorno 11 marzo 2011 nella regione di Tōhoku ha avuto luogo il più potente sisma mai misurato in Giappone seguito da un forte maremoto, causando oltre 15.000 morti, 5.000 feriti e 4.600 dispersi e seri danni ai reattori nucleari di Fukushima.¹¹ A causa della dispersione di radiazioni, molte persone che erano in Giappone per turismo, lavoro o per altri motivi sono tornati in patria. Inevitabilmente il disastro ha causato un calo di visite in Giappone da parte di stranieri per i successivi mesi; per questo motivo i dati inerenti al 2012 potrebbero essere inferiori rispetto al 2011 di quasi 1000 unità.

1.2. L’insegnamento della lingua giapponese all’Università Ca’ Foscari Venezia

Passiamo quindi ora a esaminare nel dettaglio la situazione dell’insegnamento della lingua giapponese presso l’Università Ca’ Foscari Venezia. Vedremo brevemente la storia e la situazione attuale dell’insegnamento, approfondendo anche i materiali e le tecniche didattiche utilizzate. Infine riporteremo l’elaborazione dei dati dei questionari proposti agli studenti.

¹⁰ <http://www.turismo-giappone.it> (Verificato il 9 febbraio 2013).

¹¹ Fonti: <http://www.npa.go.jp/archive/keibi/biki/index.htm>, <http://www.bbc.co.uk/news/science-environment-12745186> (Verificati il 9 febbraio 2013).

1.2.1. Lineamenti storici

L'insegnamento della lingua giapponese a Venezia ebbe inizio nel 1873 con l'inaugurazione dei corsi di lingua presso l'attuale Università Ca' Foscari, allora "Regia Scuola Superiore di Commercio" (Boscaro, 2004).

La città lagunare tuttavia, accolse e offrì la sua ospitalità a dei giapponesi per la prima volta già nel 1585, anno in cui il gesuita Alessandro Valignano (1539-1606) dal Giappone inviò un'ambasceria in Europa. Il soggiorno a Venezia di tale ambasceria rappresentò un evento inobliscibile sia per i veneziani, sia per i quattro giovani ragazzi giapponesi che rimasero estasiati dalle bellezze e dalle ricchezze della città (Boscaro, 2004, p. 674).

Successivamente, un'altra importante occasione di contatto tra Venezia e il Giappone si verificò con la visita alla città della missione Iwakura, che ebbe luogo nel 1873 e contribuì a solidificare i rapporti della Serenissima con il Paese del Sol Levante.

L'Università Ca' Foscari, il cui primo anno accademico venne inaugurato già nel 1868, spinta da due importanti figure quali Fè d'Ostiniani (1825-1905) e Guglielmo Berchet (1833-1913) che da sempre si fecero promotori della cultura giapponese e sostennero l'istituzione di corsi di lingua a Venezia, nel 1873 inaugurò i corsi di giapponese affiancandoli ai corsi di arabo volgare (presenti già dall'inaugurazione dei corsi accademici) e di turco (avviati nell'anno successivo).

L'insegnamento della lingua giapponese tuttavia, negli anni fu soggetto a diverse fasi di interruzioni e poi riprese a fasi alterne, fino a quando nell'anno accademico 1965-66 grazie all'iniziativa dell'allora rettore Italo Siciliano (1895-1980) venne avviato il Corso di Laurea in Lingue e Letterature Orientali che negli anni ha richiamato in crescendo l'attenzione di sempre più numerosi studenti italiani ed europei. Dalle iniziali tredici matricole nel 1956, nell'anno scolastico 2012-2013 sono oltre 400, contando un totale di quasi 1900 iscritti.

1.2.2. L'insegnamento ai giorni nostri

Il corso Laurea Triennale proposto da Ca' Foscari nel quale è attivato l'insegnamento della lingua giapponese è denominato Laurea in Lingue, Culture e Società dell'Asia e dell'Africa Mediterranea (LICSAAM).

Come possiamo leggere sul sito internet del Dipartimento¹² questo corso di Laurea "permette di raggiungere una buona competenza linguistica in una lingua orientale, una preparazione di base in una seconda lingua orientale, nonché una solida conoscenza delle culture e delle società dei re-

¹² All'indirizzo http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=90619 (Verificato il 9 febbraio 2013).

lativi paesi. A queste conoscenze si accompagnano la padronanza scritta e orale della lingua inglese o francese e nozioni di base in letteratura italiana, nonché la padronanza dei principali strumenti informatici e telematici relativi alle specifiche aree linguistiche di competenza”; mentre a proposito degli sbocchi professionali che tale percorso formativo offre si legge: “i laureati triennali potranno operare nel campo della comunicazione interculturale e inserirsi professionalmente in vari settori, pubblici e privati, quali enti culturali e museali, istituzioni pubbliche nazionali e comunitarie, organismi internazionali, aziende. Potranno inoltre occuparsi della redazione e traduzione di testi aventi rilevanza culturale, letteraria, giuridica e di attività di assistenza linguistica a imprese e altri enti. Potranno infine svolgere professioni legate all'organizzazione e alla promozione di eventi culturali e artistici (mostre, rassegne, festival etc.)”.

I corsi di Laurea Magistrale attivi sono due, uno di carattere prettamente economico, l'altro decisamente più improntato verso l'insegnamento della cultura, della società e della letteratura del Paese oggetto di studio.

Il primo è il corso di Laurea Magistrale in Lingue e Istituzioni Economiche e Giuridiche dell'Asia e dell'Africa Mediterranea (LISAAM) che come leggiamo sul sito web,¹³ “fornisce un'elevata padronanza di una lingua dell'Asia o dell'Africa Mediterranea con particolare attenzione ai linguaggi settoriali relativi all'ambito economico e giuridico e una approfondita conoscenza della realtà economica, giuridica, storico-politica attinente all'area geografica scelta. Permette l'acquisizione di una solida preparazione nei processi sociolinguistici e comunicativi e nelle competenze informatiche e telematiche sia generali che legate alle specifiche realtà linguistiche di riferimento”. Le lingue di cui è attivato l'insegnamento sono arabo, cinese, giapponese, persiano e turco e come per il corso di Laurea Triennale, anche nel caso dei due corsi di Laurea Magistrale l'accesso è libero e lo è anche la frequenza. Per quanto riguarda invece i profili professionali possibili una volta conseguito il titolo di Laurea, nella medesima pagina web è possibile apprendere con chiarezza che “i laureati magistrali potranno operare nelle imprese e nelle istituzioni finanziarie presenti sui mercati dell'Asia o dell'Africa Mediterranea e negli organismi pubblici nazionali e internazionali, in strutture del volontariato e in istituzioni operanti nei settori della cooperazione e degli aiuti allo sviluppo. Potranno inoltre svolgere la loro attività professionale presso enti e istituzioni nell'ambito dell'integrazione economica, sociale e culturale, nel settore del giornalismo specialistico e dell'editoria tecnico-scientifica, nella consulenza specialistica in campo economico-finanziario e nell'ambito della tutela delle lingue immigrate.”

¹³ All'indirizzo http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=90590 (Verificato il 9 febbraio 2012).

L'altro corso di Laurea Magistrale è Laurea Magistrale in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa Mediterranea. Le lingue di cui è attivato l'insegnamento in questo corso sono ben più numerose rispetto a quelle attive nell'altro corso di Laurea Magistrale: accanto all'arabo, al cinese, al giapponese, al persiano e al turco, questo corso di Laurea prevede infatti anche l'insegnamento di armeno, ebraico, georgiano e hindi. A proposito degli obiettivi formativi preposti da questo corso di Laurea e sugli sbocchi professionali, sul sito web apprendiamo che esso "ha l'obiettivo di fornire un'ottima competenza in una lingua dell'Asia o dell'Africa Mediterranea (comprese le micro lingue) e conoscenze avanzate della relativa letteratura (o di una letteratura affine), della storia delle realtà culturali, nelle loro differenti dimensioni, incluse quelle filosofiche e religiose, sociali e istituzionali, archeologiche e artistiche" e che "i laureati magistrali trovano impiego nei settori dell'editoria e del giornalismo, negli istituti di cooperazione internazionale, culturale e sociale, e nelle istituzioni culturali italiane all'estero, con funzioni di elevata responsabilità, oltre che in attività professionali di specialisti di area e di traduttori di testi letterari".

I corsi di Laurea Triennale e Magistrale sopra elencati sono offerti dal Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea, al quale afferiscono in tutto 113 docenti, 19 dei quali sono specializzati nella cultura e nella lingua giapponese e sono affiancati da sei collaboratori ed esperti linguistici (CEL) di madrelingua giapponese.¹⁴

Ad oggi il numero di studenti di lingua giapponese è il secondo più numeroso tra i corsi di lingue straniere offerti dall'Università Ca' Foscari. Nel 2010 gli studenti iscritti ai corsi di lingua cinese erano 1465, mentre 1384 erano gli iscritti ai corsi di lingua giapponese. Tuttavia, nel 2011 il numero di studenti di lingua giapponese è aumentato di 349 iscritti, superando così per la prima volta il numero di studenti iscritti ai corsi di cinese. Gli iscritti ai corsi di lingua cinese e giapponese rappresentano infatti oltre il 40% degli studenti di lingue straniere a Ca' Foscari.¹⁵

Soffermeremo adesso la nostra attenzione sull'insegnamento della lingua giapponese presso l'università veneziana, cercando di chiarire come sono strutturati i corsi, quante ore di lezione prevedono e quali sono i materiali didattici adottati dai docenti di lingua.

Il corso di Laurea Triennale in Lingue, Culture e Società dell'Asia e dell'Africa Mediterranea (LI-CSAAM) presenta degli insegnamenti di lingua giapponese strutturati in diversi moduli, più nel dettaglio, due moduli di lingua giapponese sono previsti per ogni anno di corso.

Nel primo anno di corso gli studenti seguono l'insegnamento di *Lingua giapponese 1 mod. 1* che prevede un totale di 180 ore di lezione da svolgere nel primo semestre dell'anno accademico.

¹⁴ Fonte: http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=82510 (verificato il 9 febbraio 2013).

¹⁵ Fonte: brochure in lingua giapponese del DSAAM del 2010.

Queste 180 ore di lezione sono generalmente affidate a più docenti e Collaboratori Esperti Linguistici (CEL): 30 ore di lezione vengono dedicate all'esposizione delle nozioni grammaticali di base della lingua giapponese e sono generalmente tenute da un docente di giapponese non madrelingua; 60 ore vengono destinate alle esercitazioni su manuale e sono tenute da un CEL madrelingua; 60 ore di lezione sono dedicate alle esercitazioni di conversazione da svolgere in presenza di un CEL e infine, le 30 ore di lezione rimanenti riguardano le esercitazioni di scrittura tenute sempre da un CEL. Il superamento dell'esame di questo insegnamento di *Lingua giapponese 1 mod. 1* permetterà allo studente di acquisire 9 crediti (CFU) su 18 crediti totali che potrà acquisire una volta superato anche l'esame previsto per il corso di *Lingua giapponese 1 mod. 2* (nel 2013 la prova intermedia del *mod. 1* è costituita da un test al computer che deve essere superato per l'80% e costituisce 'idoneità' per accedere alla prova di fine corso (*mod. 2*)). Quest'ultimo corso verrà infatti frequentato dagli studenti nel corso del secondo semestre del loro primo anno accademico e soltanto coloro che hanno già superato il primo modulo saranno ammessi all'esame per il *mod. 2*. Il conseguimento dei 18 crediti totali permetterà allo studente di accedere automaticamente al suo secondo anno universitario e gli permetterà quindi di frequentare i due corsi di *Lingua giapponese 2 mod. 1*, nel primo semestre, e *2 mod. 2* nel secondo.

Il corso di *Lingua giapponese 2 mod. 1* prevede 120 ore di lezione: 30 ore di lezione tenute da un docente non madrelingua vengono dedicate all'insegnamento delle nozioni grammaticali intermedie, mentre le restanti ore sono tenute dai CEL e prevedono esercitazioni su manuale ed esercitazioni di scrittura.

Anche in questo caso il superamento dell'esame di questo insegnamento di *Lingua giapponese 2 mod. 1* permetterà allo studente di acquisire 9 crediti (CFU) su 18 crediti totali che potrà ottenere una volta superato anche l'esame previsto per il corso di *Lingua giapponese 2 mod. 2* che si terrà nel secondo semestre dell'anno accademico.

Arrivato al terzo anno accademico lo studente in pari con gli esami, frequenta il corso di *Lingua giapponese 3 mod. 1* che prevede 150 ore di lezione: 30 ore sono tenute da uno dei docenti non madrelingua e sono dedicate allo studio della grammatica e a esercitazioni di ascolto; le restanti 120 ore sono invece tenute da CEL: 60 prevedono esercitazioni su manuale, e le altre 60 prevedono esercitazioni di ascolto, comprensione testuale e composizioni.

Infine, l'ultimo modulo di lingua giapponese previsto dal corso di Laurea Triennale sarà *Lingua giapponese 3 mod. 2*, che prevede un totale di 150 ore di lezione, 30 dedicate alla traduzione di testi di differenti generi e linguaggi settoriali, e 120 a esercitazioni su manuale, comprensione e

conversazione e saranno tenute da un CEL. Anche in questo caso, lo studente potrà presentarsi all'esame del corso di *Lingua giapponese 3 mod. 2* solo dopo aver superato l'esame del corso di *Lingua giapponese 3 mod. 1*.

Nei due corsi di Laurea Magistrale precedentemente delineati, prerequisito fondamentale per poter frequentare i corsi di lingua giapponese è la conoscenza del giapponese a livello intermedio. In entrambi i corsi di Laurea Magistrale, l'insegnamento della lingua giapponese è strutturato complessivamente in quattro moduli. Nel loro primo anno accademico di Laurea Magistrale gli studenti frequentano due moduli di lingua (*Lingua giapponese 1 mod. 1* e *Lingua giapponese 1 mod. 2*), rispettivamente nel primo e nel secondo semestre. Entrambi prevedono un totale di 120 ore di lezione: 30 ore in cui i discenti studiano la lingua giapponese in contesti mediatici contemporanei e imparano a usare software per la sottotitolatura, e 90 ore dedicate alle consuete esercitazioni di ascolto, conversazione, produzione orale e interazione tenute dai CEL. Superati entrambi i moduli di *Lingua giapponese 1*, lo studente potrà accedere al secondo anno accademico e frequentare così l'ultimo modulo di lingua giapponese (*Lingua giapponese 2 mod. 1*).

Al terzo anno del Corso di Laurea Triennale Ca' Foscari offre la possibilità di studiare tre mesi in Giappone, frequentando una delle scuole convenzionate con il Dipartimento.¹⁶ Gli studenti di laurea magistrale, master e dottorato invece possono frequentare previa selezione per sei mesi o per un anno una delle università convenzionate con programmi di scambio di Ateneo o di Dipartimento.

1.2.3. I libri di testo e il materiale didattico

In lingua italiana non esistono molti testi di riferimento per l'apprendimento della lingua giapponese a livello universitario. Oltre alle dispense realizzate internamente all'università, la produzione di materiale per la didattica è incentrata soprattutto su testi grammaticali (Calvetti, 2009). I testi di grammatica di riferimento validi per tutti gli anni di corso presso Ca' Foscari sono *Grammatica di giapponese moderno* realizzato da Kubota (1989) e edito da Cafoscarina, *Grammatica giapponese* di Mastrangelo, Ozawa e Saito (2006) e edito da Hoepli e i dizionari di grammatica di Maki-no editi da The Japan Times: *A dictionary of basic Japanese grammar* (1989), *A dictionary of Intermediate Japanese grammar* (1995), *A dictionary of Advanced Japanese grammar* (2008).

Nello specifico invece, per il primo e per il secondo anno di Laurea Triennale vengono utilizzati *Shokyū Nihongo Lingua giapponese. Corso introduttivo 1* (2005a) e *2* (2005b) e *Shin bunka shokyū*

¹⁶ All'indirizzo http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=82789 (Verificato il 9 febbraio 2012) sono disponibili le informazioni riguardo alle scuole convenzionate e i relativi costi.

nihongo 1 (2004a) e *2* (2004b), editi tutti da Cafoscarina e curati da Simone Dalla Chiesa, ricercatore e linguista presso l'Università degli studi di Milano. I primi due testi sono delle versioni adattate per gli studenti italiani di 初級日本語上 e 初級日本語下 ('*shokyū nihongo parte 1 e parte 2*') realizzati da Japanese Language Center for international Studies - Tōkyō University of foreign Studies mentre gli altri due sono realizzati dal Bunka Institute of Language.

Dal terzo anno in poi vengono adottati i testi originali utilizzati anche in Giappone. Il terzo anno infatti prevede l'uso di 文化中級日本語 I (*Bunka chūkyū nihongo 1*) (1994), mentre per il primo anno di corso magistrale è utilizzato 文化中級日本語 I I (*Bunka chūkyū nihongo 2*) (1997), entrambi realizzati dal Bunka Institute of Language e pubblicati in Giappone da Bojinsha.

È da tenere in particolare considerazione che i libri di testo sono pensati per essere usati in un contesto di tipo "lingua seconda" (vedi 2.1.2), proponendo spesso esempi di vita propri dell'ambiente giapponese (Calvetti, 2009). Gli studenti cafoscarini quindi, almeno inizialmente (il terzo anno è previsto un soggiorno di almeno tre mesi in Giappone in scuole convenzionate), potrebbero avere difficoltà a contestualizzare e capire situazioni presenti nei libri di testo (si pensi per esempio al rituale del bagno serale). Tuttavia, docenti e CEL provvedono a chiarificare i contesti esemplificati nei testi, non lasciando quindi gli studenti troppo disorientati.

Oltre a questi testi, nei corsi di laurea triennale vengono anche utilizzate dispense realizzate e aggiornate annualmente dai CEL ed editate da Cafoscarina che riprendono le strutture dei manuali di testo ampliandone il contenuto attraverso esercizi mirati o approfondimenti. Nel primo anno sono utilizzati *Totoro* di Yasuda (2012), *Fujisan* (2012) e *Shin Kappa* (2012) di Higuchi e *Kanji* (2012) di Ueda e Suzuki M.. Nel secondo anno invece sono adottate le dispense *Shin perapera* (2012a) e *Shin surasura* (2012b) di Suzuki A. e *Yoi doooooon!* (2012) di Uemura. Per il terzo anno infine sono utilizzati a lezione *Materiali per Bunka Chūkyū Nihongo 1* (2011a) e *Materiali per Bunka Chūkyū Nihongo 2* (2011b) di Ueda.

1.2.4. Competenze linguistiche e tecniche didattiche utilizzate dai CEL

L'obiettivo comune a molti studenti di lingue straniere è il raggiungimento di una determinata competenza comunicativa secondo il Portfolio linguistico europeo.¹⁷ La competenza comunicativa "è una realtà mentale che si realizza come esecuzione del mondo, in eventi comunicativi realizzati

¹⁷ Il Portfolio Europeo delle Lingue (http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/CADRE_EN.asp) (verificato il 9 febbraio 2013) indica la competenza comunicativa di un individuo divisa A1 (il più basso), A2, B1, B2, C1 e C2 (il più alto).

in contesti sociali dove chi usa la lingua compie un'azione" (Balboni, 2012, p. 26). Nella dimensione mentale sono presenti tre tipi di competenze che costituiscono il concetto di "sapere la lingua":

- "la competenza linguistica, cioè la capacità di comprendere e produrre enunciati ben formati dal punto di vista fonologico, morfologico, sintattico, lessicale, testuale [...];
- le competenze extralinguistiche, cioè la capacità di comprendere e produrre espressioni e gesti del corpo (competenza cinesica), di valutare l'impatto comunicativo della distanza interpersonale (competenza prossemica), di usare e riconoscere il valore comunicativo degli oggetti (oggettemica) e del vestiario (vestemica) [...];
- il nucleo delle competenze contestuali relative alla lingua in uso: la competenza sociolinguistica, quella pragmlinguistica e quella (inter)culturale [...]" (Balboni, 2012, pp. 26-27).

Lo sviluppo di queste tre competenze porta a ottenere una padronanza linguistica ovvero la capacità di "fare" lingua (cioè quando la lingua viene usata per la comprensione, elaborazione di testi, conversazione e così via). "I testi orali e scritti prodotti attraverso il meccanismo di padronanza contribuiscono a eventi comunicativi, governati da regole sociali, pragmatiche, culturali [...]: è il *saper fare con la lingua*" (Balboni, 2012, p. 27).

Lo studente quindi deve sviluppare una serie di abilità (divise nei macrogruppi ascolto *kiku*, parlato *hanasu*, lettura *yomu* e scrittura *kaku*) a seconda dei tre livelli di apprendimento: livello base *shokyū*, il livello intermedio *chūkyū* e il livello avanzato *jōkyū* (Himeno, Murata, Kobayashi, Kaneko, & Komiya, 1998). Lo studente deve inoltre sviluppare abilità ricettive (ascolto *chōkai* e lettura *dokkai*), abilità produttive (elaborazione scritta *sakubun* e produzione orale *hanasu*), abilità di interazione (dialogo *kaiwa*) e infine abilità di trasformazione testi (per esempio dettati, riassunti, traduzioni). Oltre a queste rivestono un ruolo fondamentale l'acquisizione del lessico *goi* e della grammatica *bunpō* e la memorizzazione dei *kanji*. Per quanto riguarda gli studi sull'educazione linguistica, la bibliografia dei testi incentrati sulle tecniche glottodidattiche è vastissima, focalizzandosi soprattutto sullo sviluppo delle abilità che spaziano da quelle ricettive a quelle traduttive.

Affronteremo quindi brevemente una serie di attività didattiche proposte dai CEL e utili per lo studente di lingua giapponese. Lo scopo sarà poi analizzare nei capitoli successivi i videogiochi e gli esercizi interattivi, valutando eventualmente l'esistenza di tecniche glottodidattiche applicabili anche ai videogiochi. Le tecniche glottodidattiche infatti rappresentano l'interazione tra lo studente e la lingua, quindi devono essere efficaci in modo da favorire l'acquisizione linguistica e coerenti con la lingua di studio. È importante però tenere a mente a causa dell'alto numero di iscritti ai corsi di lingua giapponese a Ca' Foscari, soprattutto nel corso di laurea triennale, in rapporto con il

basso numero di docenti, prevale un approccio formalistico. Nei primi tre anni universitari l'eccessivo numero di studenti rapportati all'esiguo numero di docenti non permette di avvicinarci a un'ideale approccio umanistico secondo cui l'apprendente andrebbe considerato come singolo e non come categoria generica, consci comunque delle differenze tra studenti dal punto di vista di stili, tipi di intelligenze, tipi di personalità e di motivazioni.

Nei corsi di lingua di Ca' Foscari i CEL in collaborazione con i docenti non madrelingua hanno realizzato delle dispense che includono numerose attività didattiche in supporto ai manuali di testo utilizzati a lezione. Proseguiremo dunque ad analizzare i tipi di esercizi proposti in modo da valutare quali di questi potrebbero essere utilizzati sottoforma di intrattenimento digitale.

Consideriamo innanzitutto che il giapponese è una lingua molto differente rispetto a quella italiana e che necessita maggior dedizione, impegno e tempo rispetto ad altre lingue euro-americane.¹⁸ Per prendere familiarità con il sistema di scrittura, i primi esercizi che lo studente si trova ad affrontare sono prettamente mirati all'apprendimento degli *hiragana*, *katakana* e i primi *kanji*. Gli esercizi consistono principalmente nello riscrivere numerose volte i *kana* singolarmente e passando poi ai primi vocaboli, abbinandoli possibilmente a figure in modo che lo studente già inizi ad associare le figure con i termini corrispondenti o semplicemente ascoltandoli.

Un'altra caratteristica che contraddistingue la lingua giapponese dalle lingue romanze o germaniche è l'utilizzo dei *kanji*, comunemente denominati in italiano *caratteri cinesi* o, erroneamente, *ideogrammi*. Una volta appreso i sillabari, una delle maggiori difficoltà per lo studente di giapponese è acquisire non solo il lessico, così lontano dalle lingue comunemente studiate in Italia, ma anche i *kanji* del vocabolo. Se per esempio per l'inglese è necessario sapere il significato e lo spelling della parola *book*, in giapponese oltre a imparare *hon*, è necessario saperlo scrivere nel *kanji* 本 con la rispettiva lettura in *hiragana* ほん. Importante è poi la pronuncia della lingua, anche se per gli italofoeni da questo punto di vista sono avvantaggiati poiché le due lingue hanno pronunce simili. Le sopracitate dispense *Kanji* e *Shin surasura* aiutano lo studente nell'apprendimento dei *kanji* attraverso esercizi di scrittura e copiatura dei caratteri oppure esercizi in cui è richiesto di scrivere il *kanji* corretto o riportarne la lettura esatta. Per memorizzare i *kanji* in maniera efficace, J. W. Heisig, ricercatore alla Nanzan University e specializzato nelle religioni asiatiche, nel suo

¹⁸ L'US Foreign Service Institute ha creato una lista che mostra il tempo necessario approssimativo per imparare una specifica lingua da parte di un madrelingua inglese. L'italiano è considerato simile all'inglese e rientra nella categoria I, cioè lingue che richiedono circa 600 ore di studio per essere apprese. Il giapponese, il cinese, l'arabo e il coreano fanno parte della categoria V, cioè sono lingue che richiedono circa 2200 ore di studio per essere apprese. Fonte: <http://www.effectivelanguagelearning.com/language-guide/language-difficulty> (verificato il 9 febbraio 2013).

libro *Remembering the Kanji* (1977) suggerisce di studiarli focalizzandosi sui singoli elementi che li compongono:

by showing how to break down the complexities of the Japanese writing system into its basic elements and suggesting ways to reconstruct meanings from those elements, the method offers a new perspective from which to learn the kanji (1977, p. 1).

Risulta chiaro il ruolo fondamentale che ricopre la memoria per l'apprendimento del lessico, dei *kana* e dei *kanji*.¹⁹ L'obiettivo principale per lo studente è cercare di memorizzare il lessico nella memoria a *lungo termine*, in modo che sia fissato in maniera stabile nella nostra mente. Per fare questo bisogna considerare l'apprendimento un progetto di vita e dunque la motivazione è importante nella memorizzazione, in quanto "si immette in memoria quello si *vuole* immettere in memoria" (Balboni, 2012, p. 84).

M. Cardona, docente di glottodidattica presso l'Università degli Studi di Bari ed esperto di psicolinguistica e neurolinguistica, quindi propone varie tecniche, organizzando il lessico in contesti (Cardona, 2010). Per esempio risultano utili le procedure *cloze*, nei quali lo studente deve inserire la parola giusta negli spazi mancanti. Questi possono essere di tipo: *a crescere*, cioè si cancella una parola ogni sette, sei o cinque; *facilitato*, ovvero le parole da inserire sono indicate in ordine sparso; *a scelta multipla* in cui bisogna scegliere tra un elenco la parola giusta da inserire; *con varianti stilistiche*, simile a quella multipla ma si sceglie la variante con il registro linguistico più adeguato; *C-Test*, cioè ogni due parole, metà è cancellata e lo studente deve completare correttamente. Esistono inoltre tecniche didattiche basate sullo stimolo visivo, come per esempio i poster organizzati per determinati campi semantici (per esempio le parti del corpo o i mezzi di trasporto), le parole crociate e *crucipuzzle* con stimolo visivo o infine esercizi di accoppiamento tra parole e immagini. Riguardo allo stimolo visivo sottolineiamo che secondo quanto riporta S. Begley, giornalista, editorialista e divulgatore scientifico che ha collaborato con il *Wall Street Journal* e *Newsweek*, uno studio ha dimostrato che una traccia sonora è più efficace di un'immagine visiva del 10% e si ricorda ben il 50% di quello che viene visto e ascoltato contemporaneamente (Begley, 1993).

Nello studio della grammatica, ancora oggi spesso vengono utilizzate tecniche che si concentrano principalmente nello svolgimento di esercizi strutturali, utilizzati negli anni sessanta (vedi 2.1.4) basati sulla ripetizione di compiti minimali a seconda della struttura grammaticale da apprendere. Esempi di questo tipo di esercizi ripetitivi sono svolti in classe e a casa. Per esempio nelle classi il docente può chiedere a più studenti le abitudini giornaliere (cosa hai mangiato, a che

¹⁹ Per approfondimenti sul ruolo della memoria in una prospettiva glottodidattica, rimandiamo a Cardona (2010).

ora ti alzi e vai a dormire e così via) in modo da coinvolgere più studenti e fissare frasi chiavi nella memoria. Anche nei libri di testo sopracitati si possono ritrovare esempi significati di questo tipo: in alcuni esercizi è richiesto di inserire lo *hiragana* corretto nel cerchio vuoto (*maruume*), solitamente una particella grammaticale come *wa, ga, wo, ni* e così via; in altri esercizi è necessario scrivere il vocabolo giusto nel riquadro apposito (*wakuume*), scegliendo tra congiunzioni, pronomi, avverbi etc; infine sono presenti esercizi in cui lo studente deve completare (*kansei*) frasi a cui manca l'inizio o la fine, volgere determinati verbi nella forma richiesta, per esempio da quella affermativa a quella negativa oppure ricomporre frasi spezzate, descrivere particolari immagini, eventi e così via. Se questi esercizi strutturali possono essere utili per la fissazione nella memoria, i *pattern drill* possono essere considerati noiosi per lo studente e demotivarlo in breve tempo (Balboni, 1999). La glottodidattica umanistica prevede un apprendimento grammaticale secondo una logica induttiva che segua la direzionalità naturale del cervello (vedi 2.1.6). Anziché spiegare le regole e poi svolgere gli esercizi, allo studente vengono sottoposti gli esercizi in modo che possa intuire in maniera autonoma le regole grammaticali.

Nelle *abilità ricettive* gli studenti solitamente devono comprendere semplici testi e rispondere attraverso domande aperte, vero o falso oppure domande con risposte a scelta multipla. Nei libri di testo e dispense esaminati nel capitolo 1.2.3 sono proposti esercizi rivolti agli studenti con attività di incastro, per esempio tra le battute di un dialogo o tra paragrafi disposti in ordine sparso da riordinare, di ricostruzione di frasi basandosi su vocaboli sparsi o di completamento di testi mutilati, per esempio con procedura *cloze*. Per esercitare la comprensione orale, nei testi analizzati vengono proposti esercizi in cui lo studente, avendo sotto mano il testo mutilato dell'ascolto, deve inserire le parole mancanti oppure esercizi in cui durante l'ascolto lo studente deve associare una determinata immagine o rispondere alla domanda corretta.

In questo ambito le glottotecnologie possono essere di grande aiuto. In passato grazie ai registratori audio e videoregistratori era possibile sentire e vedere materiale preparato appositamente per la comprensione orale; oggi la rete internet è un dispensatore in continuo aggiornamento di materiale originale e autentico audio e visivo, nonché scritto.

Le *abilità produttive* consistono principalmente nella produzione orale e scritta. Per sviluppare le abilità nella produzione orale sono previste delle presentazioni su determinati argomenti da svolgere in classe o in sede di esame universitario.²⁰ Riguardo la produzione scritta, fin dal primo

²⁰ Durante l'esame di lingua giapponese del primo anno di laurea magistrale, lo studente deve preparare una presentazione su un determinato tema http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=94258&af_id=160962 (Verificato il 9 febbraio 2012).

anno di laurea triennale gli studenti di lingua giapponese vengono abituati a comporre brevi temi, *sakubun*, consistenti in descrizioni, narrazione di eventi fino a delle tesine su particolari temi.

Per *abilità di interazione* s'intende invece saper parlare o dialogare. Ovviamente risulta anche questa di fondamentale importanza poiché è il modo di approcciarsi con le altre persone. Purtroppo in un contesto di lingua straniera il dialogo viene sovente limitato all'ambito scolastico, dal momento che non tutti hanno la possibilità di poter intervenire direttamente con un madrelingua, come accade invece in un contesto di lingua seconda, in cui il discente è costretto a parlare la lingua di studio.²¹ Nelle lezioni di giapponese a Ca' Foscari, a eccezione del secondo anno di magistrale, a cui partecipano diversi ospiti di madrelingua giapponese e in cui il giapponese costituisce l'unica lingua di interazione, ci si concentra principalmente sui *role taking* e *roleplay*. Nel primo caso lo studente recita un copione prestabilito da seguire, senza la possibilità di uscire dalla linea guida. Per esempio:

- Chiedi all'amico se questo weekend è libero
- Rispondi che non sei libero sabato, ma domenica sì
- Chiedi all'amico allora se domenica vuole andare al cinema
- Rispondi che va bene e chiedi a che ora e dove trovarsi
- E così via

Poiché il dialogo è già prestabilito, i *role taking* risultano più adatti agli studenti che hanno iniziato a studiare la lingua da poco e che quindi hanno una minore conoscenza linguistica.

I *role play* richiedono maggiore inventiva e una maggiore padronanza linguistica rispetto ai *role taking* dal momento che è solo descritta la situazione e dunque sono meno dettagliati nelle indicazioni. È a discrezione degli studenti strutturare il dialogo come ritengono più opportuno. Seguendo la linea del dialogo sopra citato, un esempio di *role play* potrebbe essere:

“Questo weekend vorresti fare qualcosa con il tuo amico. Parla con lui e organizzate qualcosa”.

È evidente che gli studenti avendo più libertà potrebbero divertirsi di più ed essere più motivati rispetto a seguire un copione al quale non sono interessati. Le situazioni proposte possono essere ad esempio conversazioni quotidiane, prenotazione di hotel e così via.

Nello sviluppo delle abilità di interazione, la tecnologia offre il suo supporto grazie ai moderni mezzi di comunicazione sincronica come *skype*, *google talk* e così via, che permettono di chiamare

²¹ Gli studenti di lingua cafoscarini hanno comunque la possibilità di fissare degli appuntamenti con i CEL attraverso il sito del Laboratorio Linguistico (<http://lingue.cmm.unive.it>) (verificato il 9 febbraio 2013) in modo da poter dialogare all'infuori dell'ambiente scolastico.

e soprattutto videochiamare in tutto il mondo attraverso la rete internet. In questo modo uno studente di lingua giapponese può facilmente conversare con un madrelingua giapponese senza averlo fisicamente di fronte.

Un'ulteriore abilità evidenziata da Balboni (2008a, p. 162) è la *trasformazione di testi*, quali il dettato, la stesura di appunti e il riassunto. In classe non è molto usato il dettato, in quanto si preferisce lasciare al registratore riprodurre un brano e agli studenti il compito per esempio di inserire le parole mancanti nel testo fornito dal docente, rimandando quindi a una abilità di tipo comprensiva.

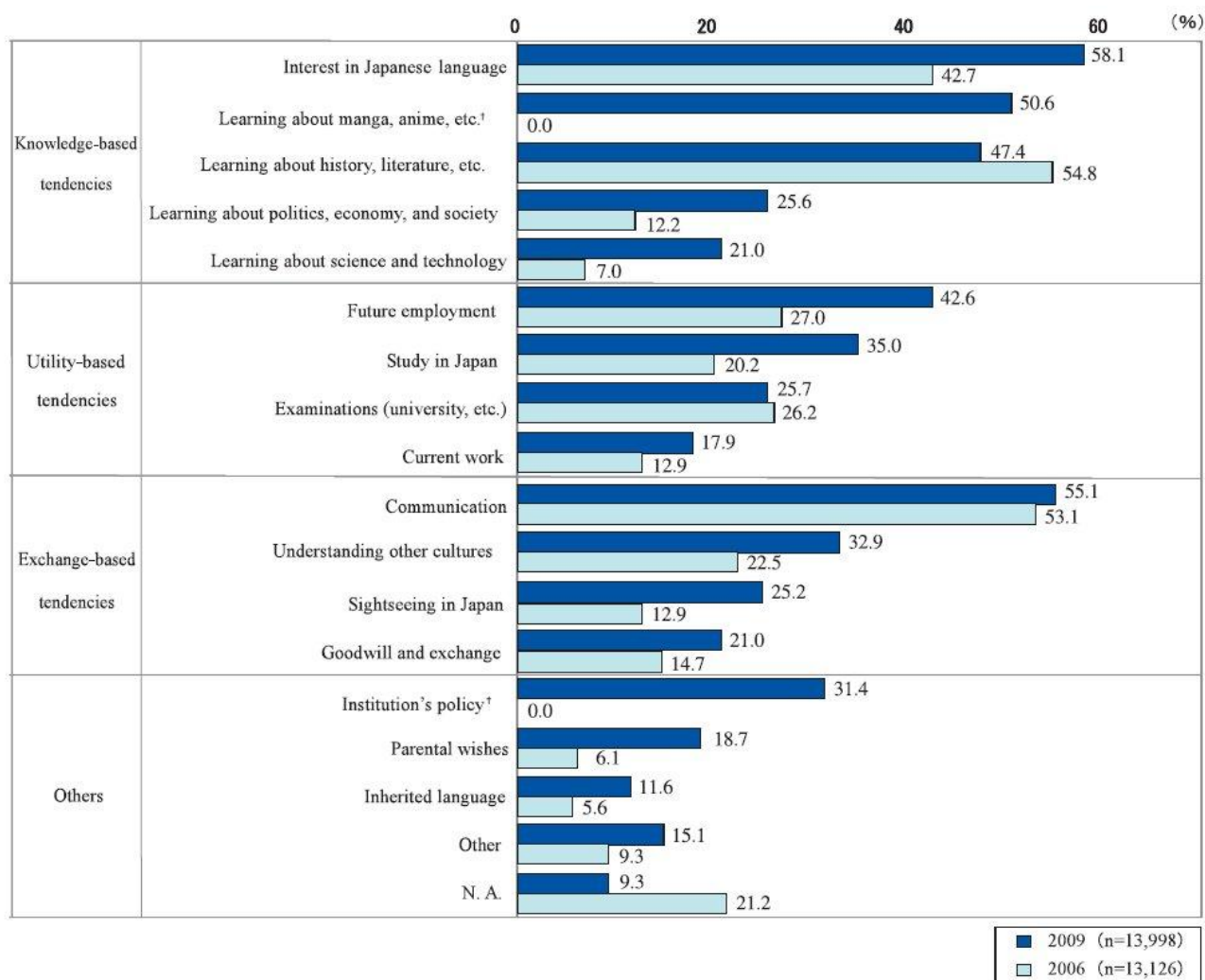
Nei corsi di laurea triennale e magistrale sono svolte esercitazioni per la stesura di appunti da parte dei docenti madrelingua. Durante queste esercitazioni, il docente fa ascoltare agli studenti una traccia audio e questi devono prendere appunti.

Infine il riassunto (*matome*) scritto richiede la comprensione della struttura del testo, della sequenza temporale e infine la stesura di un nuovo testo ovviamente più breve dell'originale, solitamente sui 150-200 caratteri, sviluppando così abilità di comprensione ed elaborazione.

Per concludere, nei corsi sono previste delle ore dedicate alla traduzione di testi dal giapponese all'italiano. Svolte fin dal primo anno partendo da frasi semplici, alla fine del loro percorso di studi, gli apprendenti dovrebbero essere in grado di effettuare traduzione tecniche e letterarie. Inizialmente si inizia con traduzioni letterali in modo da valutare se le nozioni grammaticali sono state apprese. Successivamente sono richieste invece delle traduzioni letterarie, con lo scopo di riprodurre le sensazioni e lo stile del test originale nella maniera più fedele possibile.

1.2.5. La motivazione negli studenti cafoscarini

Japan Foundation, attraverso una serie di domande a scelta multipla presenti nei questionari proposti per la ricerca effettuata nel 2009, ha tentato di capire quali fossero le motivazioni che spingono le persone a studiare il giapponese (2009, p. 8). È risultato che sui 13.998 intervistati a livello mondiale, gli argomenti di maggior interesse sul Giappone che spingono individui a cimentarsi con lo studio della lingua sembrano essere in primo luogo la curiosità e l'interessamento per la lingua giapponese (il 58.1% degli interrogati afferma infatti che la lingua giapponese rappresenta il proprio interesse principale verso il Giappone); in secondo luogo per comunicare (55,1%); seguono poi la passione per i *manga* e gli *anime* (per il 50.6% degli interrogati) e per la storia e la letteratura giapponesi (47.4%). Riportiamo nel grafico 1 i dati elaborati da Japan Foundation (2009, p. 9).



**Grafico 1. Scopi dello studio della lingua giapponese (comparati con il sondaggio del 2006).
Dati e grafico elaborati da Japan Foundation (2009, p. 9)**

Per quanto concerne la situazione presso l'Università Ca' Foscari inerente alle motivazioni connesse allo studio della lingua giapponese, facciamo riferimento ai dati raccolti da Matteo Ferrari, laureato al corso di laurea in Lingue e Culture dell'Asia Orientale presso Ca' Foscari. Ferrari ha condotto un sondaggio coinvolgendo 31 laureati in lingua giapponese presso Ca' Foscari (Ferrari, 2009-2010). Dai risultati è emerso che lo studio della lingua è intrapreso principalmente per soddisfare gli interessi verso il Giappone e la sua cultura (77%), dal momento che solamente una piccola percentuale desidera lavorare in un ambito che richieda la conoscenza della lingua giapponese (23%). Inoltre la gran parte degli intervistati non aveva progetti chiari legati allo studio della lingua per il futuro. Pur essendo un piccolo campione di riferimento, il risultato emerso è significativo in quanto si deduce che lo studio della lingua giapponese è soprattutto indotto da curiosità e passione e dunque basato sul concetto di piacere secondo il modello motivazionale proposto da Balboni

(vedi 2.1.6), in particolare legato a interessi come *manga*, *anime*, videogiochi e religione e spiritualità come è emerso dai nostri sondaggi (vedi 1.2.6).

1.2.6. Gli studenti cafoscarini di lingua giapponese

Per analizzare la figura dello studente di giapponese a Ca' Foscari abbiamo distribuito dei questionari da far compilare in forma anonima durante le lezioni di lingua giapponese tenute dai docenti italiani²² nella quinta e sesta settimana del primo semestre dell'anno accademico 2012-2013. Lo scopo di questi questionari è principalmente valutare il loro rapporto con le nuove tecnologie (videogiochi, computer, tablet etc.), cioè capire se sono interessati all'utilizzo di esse per l'apprendimento della lingua giapponese, se le ritengono utili e soprattutto se le utilizzano.

Nella prima parte del test abbiamo chiesto agli intervistati alcune informazioni personali (età, provincia e scuola di provenienza etc.) e informazioni riguardo il loro rapporto con la lingua giapponese (autovalutazione del livello di conoscenza, interessi, metodologia di studio).

La seconda parte del questionario è composta da domande inerenti alle nuove tecnologie e ai videogiochi con lo scopo di indagare sul loro eventuale utilizzo da parte degli intervistati e il punto di vista degli studenti sull'utilità o meno degli strumenti tecnologici e videoludici.

Nel seguente paragrafo presenteremo un'analisi dei risultati della prima parte del questionario, mentre esamineremo nel dettaglio i dati emersi dalla seconda parte nel capitolo 3.3.1. All'appendice 1 è possibile vedere le domande proposte nel questionario, all'appendice 2 abbiamo riportato i dati elaborati dei 737 questionari compilati pervenuti.

Secondo i dati fornitici dall'Università Ca' Foscari, nell'anno accademico 2012-2013 gli studenti iscritti ai corsi di Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea, Lingue e Istituzioni Economiche e Giuridiche dell'Asia e dell'Africa Mediterranea, Lingue, culture e società dell'Asia Orientale e Lingue, Culture e Società dell'Asia e dell'Africa Mediterranea che hanno scelto come prima lingua il giapponese sono in totale 1205. Nello specifico, gli studenti di lingua giapponese iscritti al primo anno triennale sono 399, al secondo anno triennale 296 e al terzo anno triennale 222; per quanto riguarda il corso di laurea magistrale ci sono 90 studenti iscritti al primo anno e 64 studenti iscritti al secondo anno. Infine gli studenti fuori corso sono in totale 134: 125 nei corsi di laurea triennale e 9 nei corsi di laurea magistrale.

I questionari sono stati proposti a tutte le classi, dal primo anno triennale al secondo anno magistrale. Nei corsi di laurea triennale abbiamo ottenuto 321 risposte per il primo anno (80% di ri-

²² Si ringraziano i docenti Ruperti Bonaventura, Marcella Maria Mariotti, Caterina Mazza e Francesco Saverio Vitucci per la disponibilità e il tempo concesso per la distribuzione dei questionari a lezione.

sposte rispetto al numero di iscritti), 176 risposte per il secondo anno (59% rispetto al numero di iscritti) e 127 risposte per il terzo anno (59% rispetto al numero di iscritti). Nei corsi di laurea magistrale 78 risposte (87% rispetto al numero di iscritti) per il primo anno e 35 risposte per il secondo anno (55% rispetto al numero di iscritti). I questionari sono stati sottoposti a tutti gli studenti presenti a lezione per poter delineare un quadro generale, in quanto riteniamo interessante ai fini della nostra ricerca poter vedere l'approccio con la lingua e le nuove tecnologie dello studente appena immatricolato rispetto a uno studente che sta per portare a termine il suo percorso di studi, anche alla luce del fatto che la rapidità dell'evoluzione tecnologica potrebbe portare a un leggero dislivello generazionale tra un neo immatricolato di 20 anni e un laureando di 25 anni, avvantaggiando il primo in termini di uso di glottotecnologie.

D'altro canto però dobbiamo analizzare con cautela i dati inerenti all'autovalutazione del livello di competenza e le difficoltà che gli studenti ritengono di avere. Siamo consapevoli infatti che i risultati ottenuti dagli studenti del terzo anno triennale e dei corsi di laurea magistrale siano più affidabili e precisi, data la loro maggior esperienza e consapevolezza linguistica rispetto agli studenti del primo anno che hanno appena iniziato.

Considereremo ora il resoconto totale dei 737 risultati ottenuti dai questionari distribuiti. Dall'elaborazione dei dati raccolti si può notare che il 70% delle risposte provenga da studentesse, mentre il restante 30% si debba a studenti. 513 sono infatti le ragazze che hanno partecipato al completamento dei questionari, mentre 224 è il numero dei ragazzi. Si può quindi dedurre che le femmine siano più interessate allo studio della lingua rispetto ai maschi.

L'età media degli studenti consultati è 20,6 anni e la loro madrelingua è nella quasi totalità dei casi l'italiano (97%), mentre il restante 3% è diviso tra studenti di madrelingua rumena, albanese, spagnola, portoghese, russa e infine cinese.

Dall'analisi dei dati raccolti possiamo notare inoltre come la provincia di provenienza della maggioranza dei ragazzi sia Venezia (10%), alla quale seguono nell'ordine le province di Padova (9%), Treviso (8%), Vicenza (7%), Verona (6%), Pordenone (4%), Udine (3%), Brescia (3%) e Milano (3%), Trento (2%), Belluno (2%) e Varese (2%). Una più esigua percentuale di studenti cafoscarini di giapponese frequentanti proviene invece dal Centro e dal Sud Italia.

Le scuole di provenienza degli studenti sono principalmente licei scientifici (28%), licei classici (21%), licei linguistici (18%) e istituti tecnici (18%), mentre la minoranza degli studenti proviene da licei artistici (6%), da istituti professionali (4%) e da licei socio-psicopedagogici (3%). Licei di scienze

sociali, istituti turistici, licei di economia e diritto, istituti magistrali e licei biologici si spartiscono il 2% restante.

Premettendo che i nostri sondaggi sono stati sottoposti alle classi dei corsi di laurea triennali e magistrali, notiamo che 279 studenti, cioè il 38%, studia la lingua giapponese da meno di 6 mesi. La percentuale risulta essere molto alta poiché gli studenti del primo anno, e che quindi hanno iniziato a studiare giapponese solo da poche settimane al momento della consegna dei questionari, sono oltre 300. Il 6% studia invece giapponese da 6 mesi a 1 anno; il 37% lo studia da 1 anno a 3 anni; il 17% da 3 a 5 anni e infine solo il 3% dei ragazzi intervistati studia giapponese da oltre 5 anni. Nella tabella 2 sono riportati il numero di studenti e le percentuali del periodo di studio relativi a ciascun anno.

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Da meno di 6 mesi	274	85%	1	1%	2	2%	2	3%	0	0%	279	38%
Da 6 mesi a 1 anno	12	4%	30	17%	1	1%	0	0%	0	0%	43	6%
Da 1 anno a 3 anni	23	7%	141	80%	88	69%	18	23%	0	0%	270	37%
Da 3 anni a 5 anni	9	3%	3	2%	30	24%	54	69%	29	83%	125	17%
Da oltre 5 anni	3	1%	1	1%	6	5%	4	5%	6	17%	20	3%

Tabella 2. Numero di studenti e percentuali del periodo di studi relativi a ciascun anno di corso (sondaggio dello scrivente, vedi app. 2).

È inoltre interessante notare come il 77% di questi studenti non abbia mai studiato giapponese prima di iscriversi all'università, mentre solo il 23% di essi lo abbia studiato individualmente già prima di iscriversi. Tra i ragazzi che rientrano in questa percentuale (potendo scegliere più opzioni), coloro che hanno studiato giapponese da autodidatti rappresentano la maggioranza (il 55%). Il 19% ha frequentato scuole private, mentre il 14% si è affidato a insegnanti privati di lingua giapponese. Un numero più esiguo di studenti si è cimentato con lo studio del giapponese presso corsi comunali (8%), associazioni culturali (3%), corsi extrascolastici (3%) o con l'ausilio di corsi online (3%).

Infine il 76% degli studenti dichiara di non essere mai stato in Giappone, principalmente studenti del corso di laurea triennale, mentre il restante 24% vi si è già recato almeno una volta e nel-

la maggior parte dei casi vi ha frequentato dei corsi di lingua giapponese per stranieri. È importante sottolineare però che nel secondo semestre del terzo anno di triennale è previsto un soggiorno della durata dai tre ai sei mesi in Giappone, frequentando una delle scuole convenzionate con Ca' Foscari. Per questo motivo tra gli studenti della laurea magistrale la percentuale sale al 77%, dei quali l'88% ha frequentato un corso di studio in Giappone. Nella tabella 3 sono riportati il numero e le relative percentuali di studenti che sono stati in Giappone almeno una volta.

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Sì	21	7%	29	16%	37	29%	57	73%	30	86%	174	24%
No	300	93%	147	84%	90	71%	21	27%	5	14%	563	76%

Tabella 3. Numero di studenti che sono stati in Giappone (sondaggio dello scrivente, vedi app. 2).

Per quanto riguarda invece il livello di lingua giapponese che gli studenti ritengono di avere, solo il 3% ritiene di aver raggiunto un livello avanzato della lingua, mentre il 33% degli studenti afferma di avere un livello medio e il restante 64% un livello base. Il livello ovviamente cambia a seconda del corso frequentato. Nello specifico infatti tra gli studenti del primo anno triennale il 94% ha un livello base, il 5% un livello medio e solo uno studente ritiene di avere un livello avanzato; nel secondo anno il 69% ritiene di avere un livello base e il restante 31% un livello medio; nel terzo anno infine un solo studente pensa di essere a livello avanzato, mentre il 66% ha un livello medio e il 33% un livello base. Per quanto riguarda la laurea magistrale è interessante notare che nel primo anno il 10% ritiene di avere un livello base. Potrebbe dipendere dall'università di provenienza, ma dai nostri questionari non è possibile verificarlo; tuttavia possiamo constatare che 3 di essi studiano la lingua giapponese da meno di 1 anno, 4 studenti da meno di tre anni e 1 da oltre cinque anni. Il 78% degli studenti del primo anno ritiene di avere un livello medio contro il 74% del secondo anno; per concludere solo 9 persone per corso (il 12% e il 26%) ritengono di avere un livello avanzato.

In base a quanto riportato dagli studenti stessi, la gran parte ritiene di avere maggiori difficoltà nella conversazione (46%) e nell'ascolto (35%), nella memorizzazione dei *kanji* (32%), nel lessico (24%) e nella elaborazione scritta (22%); un numero meno significativo di studenti trova invece maggiori difficoltà nella comprensione del testo (13%) e nella grammatica della lingua giapponese (13%). Anche qui i dati variano sensibilmente a seconda del corso frequentato. Gli studenti di laurea magistrale, che si presuppone abbiano una visione più lucida e chiara del proprio percorso, ritengono di avere maggiori difficoltà in conversazione (57%) e nella comprensione orale (49%); il

33% ha difficoltà ad apprendere il lessico, il 28% nell'elaborazione scritta e il 20% nella comprensione del testo; solo in pochi hanno difficoltà a memorizzare i kanji (15%) e nella grammatica (8%). Infine 2 persone alla voce "altro" hanno segnalato difficoltà nella pronuncia degli accenti, problema importante ma spesso ignorato; nonostante la pronuncia giapponese sia più semplice per gli italofoeni rispetto ad altre lingue come inglese o cinese, sovente viene ignorato il fattore degli accenti, che incide sulla corretta pronuncia delle parole, soprattutto in una lingua con tanti omofoni come il giapponese.²³ Nella tabella 4 sono riportati il numero e le relative percentuali di studenti in rapporto con le competenze in cui ritengono di avere maggiori difficoltà

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Conversazione (会話)	112	35%	93	53%	71	56%	48	62%	16	46%	340	46%
Ascolto (聴解)	117	36%	42	24%	43	34%	44	56%	11	31%	257	35%
Comprensione del testo (読解)	49	15%	17	10%	7	6%	13	17%	10	29%	96	13%
Elaborazione scritta (作文)	75	23%	37	21%	21	17%	25	32%	7	20%	165	22%
Lessico (語彙)	75	23%	32	18%	33	26%	24	31%	13	37%	177	24%
Grammatica (文法)	53	17%	16	9%	19	15%	6	8%	3	9%	97	13%
Memorizzazione dei kanji (漢字)	124	39%	61	35%	35	28%	11	14%	6	17%	237	32%
Altro	1	0%	2	1%	2	2%	1	1%	1	3%	7	1%

Tabella 4. Numero e percentuali di studenti in relazione alle presunte difficoltà linguistiche (sondaggio dello scrivente, vedi app. 2).

Riguardo agli interessi inerenti alla cultura giapponese, la quantità di studenti che amano *manga* e *anime* è sicuramente la più considerevole (rispettivamente il 58% e il 57%). Seguono poi coloro che sono interessati a religione e spiritualità (55%), alla cucina (53%), e alla letteratura (49%); si prosegue poi con arte (46%), musica (45%), storia (43%). Sono invece poco numerosi gli studenti appassionati di cinema con solo il 38%, videogiochi con il 36%, sport e arti marziali (27%)

²³ Per esempio il termine はし *hashi* può significare ponte 橋, bacchette 箸 o bordo 端 a seconda di dove viene posto l'accento (Shibatani, 1990).

e *dorama*²⁴ (24%). Infine una bassa percentuale, l'8%, alla voce "altro" ha segnato interesse per moda, finanza, economia, società, stile di vita e cultura in generale.

Ai fini della nostra ricerca prenderemo in esame la percentuale degli studenti interessati ai videogiochi, che vediamo maggiore tra le matricole scendendo poi progressivamente con l'avanzare degli studi: nello specifico per il corso triennale sono 137 (43%) gli studenti del primo anno interessati ai video game, 68 con il 39% quelli del secondo anno e 37 con il 29% quelli del terzo anno. Per la laurea magistrale i valori si fermano per entrambi i corsi al 23%, con 18 studenti del primo anno e 8 del secondo anno.

Per quanto riguarda i metodi e gli strumenti utilizzati dagli studenti per l'apprendimento della lingua giapponese (vedi tabella 5), dai dati presi in analisi emerge che la maggior parte degli studenti (77%) usa manuali didattici in italiano, guarda film, videoclip o anime in lingua giapponese (66%), fa esercizi di giapponese con i propri compagni di corso (60%), usa le dispense del CEL 59%) (percentuale bassa considerando che sono testi usati a lezione), ascolta canzoni giapponesi e usa manuali didattici in altre lingue. Una quantità minore di studenti dichiara di usare programmi specifici per computer (22%) o applicazioni per tablet e smartphone(19%), leggere manga in lingua originale (15%), giocare con videogiochi in lingua giapponese (15%), tradurre materiale giapponese in italiano (13%), parlare o scrivere abitualmente con madrelingua giapponesi tramite internet (13%) o leggere libri, riviste, blog e siti in lingua giapponese (12%). In pochissimi invece parlano abitualmente di persona con dei madrelingua giapponesi (6%) o scrivono un diario o un blog in lingua giapponese (2%). Un 2% alla voce "altro" ha scritto inoltre che usa *podcast*,²⁵ frequenta regolarmente un insegnante privato o utilizza grammatiche online.

²⁴ I *Dorama*, l'equivalente inglese di *japanese television drama*, sono serie televisive trasmesse quotidianamente dalle emittenti giapponesi. Possono essere di vario genere, per esempio drammatico, commedia, poliziesco e così via.

²⁵ Per *podcast*, fusione dei termini *pod* (*Personal on Demand*) e *broadcasting*, si intende una "registrazione digitale di una trasmissione radiofonica o televisiva scaricabile da internet" (Zingarelli, 2010).

	Laurea triennale						Laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Uso manuali didattici in italiano	252	79%	135	77%	106	83%	53	68%	21	60%	567	77%
Uso manuali didattici in altre lingue	106	33%	64	36%	60	47%	59	76%	23	66%	312	42%
Uso le dispense dei CEL (collaboratori esperti linguistici)	193	60%	100	57%	84	66%	40	51%	18	51%	435	59%
Leggo manga in lingua giapponese	38	12%	20	11%	18	14%	21	27%	10	29%	107	15%
Guardo film, videoclip o anime in lingua giapponese	193	60%	123	70%	84	66%	57	73%	27	77%	484	66%
Ascolto canzoni giapponesi	177	55%	98	56%	62	49%	42	54%	17	49%	396	54%
Gioco con videogiochi in lingua giapponese	55	17%	33	19%	10	8%	8	10%	6	17%	112	15%
Uso programmi specifici per computer	58	18%	47	27%	39	31%	16	21%	5	14%	165	22%
Uso applicazioni per tablet o smartphone	66	21%	31	18%	31	24%	10	13%	4	11%	142	19%
Leggo libri o riviste in lingua giapponese	20	6%	16	9%	18	14%	21	27%	12	34%	87	12%
Traduco anime / manga / canzoni / altro dal giapponese all'italiano o viceversa	24	7%	27	15%	17	13%	22	28%	9	26%	99	13%
Leggo blog o siti in lingua giapponese	16	5%	27	15%	20	16%	14	18%	12	34%	89	12%
Scrivo un diario o un blog in lingua giapponese	3	1%	4	2%	3	2%	0	0%	3	9%	13	2%
Parlo o scrivo abitualmente con madrelingua giapponesi tramite internet	14	4%	20	11%	30	24%	22	28%	8	23%	94	13%
Parlo abitualmente con madrelingua giapponesi di persona	6	2%	13	7%	11	9%	10	13%	4	11%	44	6%
Faccio esercizi di giapponese con i miei compagni di corso	194	60%	113	64%	82	65%	31	40%	20	57%	440	60%
Altro	16	5%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	17	2%

Tabella 5. Numero e percentuali di studenti in relazione ai metodi utilizzati per studiare la lingua giapponese (sondaggio dello scrivente, vedi app. 2).

Analizzando le risposte riferite ai precedenti dati, sono soprattutto gli studenti dei corsi di laurea magistrale che utilizzano materiale in lingua originale per studiare. Nello specifico la percentuale dell'uso dei videogiochi in lingua giapponese va dall'8% al 19%, con punte più alte tra gli studenti del primo anno (17%) e secondo anno (19%); data la presunta scarsa competenza linguistica, si potrebbe presumere che vengano utilizzati con maggior frequenza videogiochi che non necessitano di profonde conoscenze di giapponese (per esempio picchiaduro). Tuttavia, come vedremo nel dettaglio nel paragrafo 3.3.1, i videogiochi più utilizzati in lingua originale sono soprattutto quelli di ruolo, che necessitano un livello medio-avanzato per la comprensione, dal momento che presentano molto testo scritto e a volte complesso. I più utilizzati dagli studenti sono videogiochi della serie *Final Fantasy* (Square, Square-Enix, 1987-2013) (99 studenti), *Pokémon* (Game Freak, 1996-2012) (70 studenti) e *Kingdom Hearts* (Square-Enix, 2002-2012) (23 studenti). Probabilmente, pur avendo già giocato alle versioni tradotte, gli studenti provano gli originali in giapponese incuriositi e spinti dall'entusiasmo per l'approccio iniziale verso la lingua.

Tra il totale degli studenti, 165 (22%) usano programmi specifici per il computer per studiare la lingua giapponese e 142 (19%) usano applicazioni per smartphone o tablet. Nel dettaglio, per la laurea triennale, nel primo anno il 18% usa il pc e il 21% usa tablet o smartphone; tra gli studenti del secondo anno sono il 27% e il 18% e per il terzo anno i valori salgono leggermente poiché il 31% usa il computer e il 24% tablet o smartphone. Per quanto riguarda la magistrale, il primo anno sono il 21% che usano il pc contro il 14% del secondo anno, mentre tra gli studenti del secondo anno il 13% usa tablet o smartphone contro l'11%. Il dettaglio dei dati riferiti al numero di studenti di lingua giapponese in relazione ai metodi di studio utilizzati è riportato nella tabella 5.

Come anticipato precedentemente, nel seguente paragrafo abbiamo analizzato i dati riferiti alla prima parte del questionario. L'analisi dei dati inerenti alla seconda parte del questionario, cioè sull'utilizzo delle nuove tecnologie da parte degli studenti cafoscarini di lingua giapponese, sarà effettuata nel capitolo 3.3.1.

2. La glottodidattica e la glottodidattica ludica

Nel seguente capitolo forniremo alcune nozioni di base di glottodidattica, basandoci sulle teorie di glottodidattica umanistica elaborate dalla cosiddetta Scuola Veneziana di Glottodidattica, dal momento che ponendo lo studente al centro del processo formativo con i suoi bisogni e motivazioni, rispecchia i concetti delle teorie costruttiviste che sono alla base dell'apprendimento attraverso le tecnologie. Inoltre la glottodidattica umanistica rappresenta il riferimento teorico della glottodidattica ludica, le cui teorie possono essere riprese per l'analisi del campo dei videogiochi.

Questi studi sono stati discussi e propagati da Renzo Titone e Giovanni Freddi, due noti esperti di educazione linguistica che hanno occupato la cattedra all'Università veneziana, passando il testimone a Paolo E. Balboni (Balboni, 2004, p. 2). Attualmente Balboni, professore ordinario di didattica delle lingue all'Università Ca' Foscari di Venezia e fondatore e direttore del laboratorio I-TALS (ITALiano Lingua Straniera), è alla guida della Scuola Veneziana di Glottodidattica.¹

Nella seconda parte del capitolo ci concentreremo sulla glottodidattica ludica, sviluppata partendo dalle teorie di glottodidattica umanistica (Caon & Rutka, 2004, p. 10).

2.1. La glottodidattica

Il quadro teorico di riferimento sarà la Scuola Veneziana di Glottodidattica, la cui idea di base è che questa scienza sia teorico-pratica, che quindi ci sia un'interazione continua tra la dimensione teorica e l'operatività, e che essa risulti nel punto di incontro di quattro grandi aree scientifiche: si tratta di una scienza interdisciplinare che si rifà alle scienze psicologiche, alle scienze del linguaggio, a quelle della cultura e a quelle della formazione (Serragiotto, 2009, p. 40).

La Scuola Veneziana di Glottodidattica pone le basi delle sue ricerche sulla metodologia umanistico-affettiva (Serragiotto, 2009, p. 91) la quale evidenzia l'importanza dei bisogni comunicativi del discente, con particolare attenzione alle componenti psico-affettive e motivazionali, del coinvolgimento del discente, dell'interazione tra gli allievi e dell'interesse per la componente sociale della comunicazione (Caon & Rutka, 2004, p. 11), ponendo sullo stesso livello l'apprendente e l'oggetto da apprendere (Balboni, 2004, p. 3) e riconoscendo il valore fondamentale della motivazione nello studente (Caon, 2005).

¹ <http://www.paolobalboni.it/prima.html> (verificato il 9 febbraio 2013).

2.1.1. Definizione di glottodidattica

Cardona definisce sinteticamente la glottodidattica come “una scienza interdisciplinare e teorico-pratica e ha come fine ultimo la ricerca di possibili soluzioni ai problemi legati all’educazione linguistica” (2010, p. 6). Balboni più precisamente specifica che

l’educazione linguistica è l’azione che mira a far emergere la facoltà genetica caratterizzante del *homo loquens*, la facoltà del linguaggio – cioè la capacità spontanea di acquisire non solo la lingua nativa e le altre lingue presenti nell’ambiente in cui si cresce, ma anche altre lingue nel corso della vita – acquisizione piena o parziale che sia. La scienza che studia l’educazione linguistica [...] ha in Italia varie denominazioni [...]: *didattica delle lingue moderne, glottodidattica, linguistica educativa, [...] didattologia delle lingue-culture* (2012, p. 5).

La glottodidattica dunque è una scienza che trae le sue conoscenze da altre aree scientifiche, tra le quali l’area di studio inerenti alla facoltà del linguaggio e della lingua e dell’uso della lingua in un contesto socio-culturale, scienze del cervello e della mente e dell’educazione, dell’insegnamento e delle tecnologie didattiche (Balboni, 2012, p. 61). Infine precisiamo che la seguente ricerca si focalizza solamente sulle lingue straniere, in particolar modo sulla lingua giapponese come lingua straniera.

2.1.2. Lingua straniera e lingua seconda

Lingua straniera (LS) e *lingua seconda* (L2) sono due concetti simili che potrebbero essere facilmente confusi. Balboni (2012, p. 125,126; 2008a, p. 10) chiarifica in modo semplice la distinzione.

La lingua straniera non è presente nell’ambiente in cui è studiata e il processo di apprendimento linguistico avviene sotto la supervisione dell’insegnante, in modo diretto fornendo l’input o tramite l’uso di tecniche e tecnologie didattiche. Inoltre le attività didattiche consistono in falsi pragmatici, cioè esercizi che esemplificano casi reali (per esempio esercizi orali tra colleghi che studiano la medesima lingua). Michele Daloiso, docente di linguistica presso l’Università Ca’ Foscari, evidenzia che l’analisi dei bisogni assume un ruolo cardine nelle lingue straniere, poiché “consentirà al docente di rilevare le aspettative, i desideri e le difficoltà (percepiti e reali) degli allievi, a partire dalle quali si procederà alla progettazione curricolare” (2009, p. 38). Basti pensare alle diverse esigenze di uno studente adulto rispetto a un bambino.

La lingua seconda è presente sia nell’ambiente di studio, sia al di fuori di esso. Il discente è quindi completamente immerso nell’ambiente della lingua di studio e la utilizza costantemente. L’insegnante quindi in questo caso non ha il controllo totale dell’input e lo studente è maggior-

mente motivato ad acquisire la lingua per integrarsi nel Paese in cui vive (Balboni, 2012, p. 126). Daloiso sottolinea che per le lingue seconde, poiché “gran parte della competenza linguistica viene sviluppata dagli allievi in contesti quotidiani di interazione spontanea” (2009, p. 36), l’insegnante deve “promuovere uno sviluppo armonico della lingua seconda” che includa le competenze pragmatiche, linguistiche e metalinguistiche (2009, p. 36).

Per esemplificare la lingua straniera è il giapponese studiato da un madrelingua italiano in Italia, mentre la lingua seconda è il giapponese studiato da un madrelingua italiano in Giappone.

2.1.3. Approccio, metodo e metodologia

La psicologia cognitiva è una scienza che studia le funzioni della mente umana e i metodi attraverso i quali le informazioni sono acquisite dal sistema cognitivo, cioè la coscienza. La psicologia cognitiva comprende anche lo studio dell’apprendimento umano e sostiene che la conoscenza è sostanzialmente di due tipi: dichiarativa e procedurale. La *dichiarazione* indica un fenomeno ed è espressa tramite una frase semplice (soggetto, oggetto e verbo), mentre la *procedura* si basa su affermazioni “se (è così)... allora (di conseguenza...)” (Balboni, 2008a, p. 4).

La conoscenza dichiarativa in glottodidattica viene indicata con il termine *approccio* e “costituisce la filosofia di fondo di ogni proposta glottodidattica [...]. Un approccio genera uno o più metodi per mezzo dei quali i suoi principi generali vengono applicati all’insegnamento” (Balboni, 1999). La conoscenza procedurale indica il *metodo*, cioè “la traduzione dell’approccio in procedure operative per mezzo delle quali organizzare e realizzare le indicazioni dell’approccio stesso” (Balboni, 2012, p. 7). Il metodo spesso viene erroneamente interpretato come procedure didattiche. Queste ultime invece fanno parte delle *metodologie* o *tecniche didattiche*, cioè le attività utilizzate nell’educazione linguistica, da non confondersi appunto con il metodo che è come abbiamo appena visto la traduzione dell’approccio in modelli operativi (Balboni, 2012, p. 7).

2.1.4. Approcci nell’educazione linguistica

L’approccio formalistico si basa sullo studio di regole e lessico attraverso grammatiche, elenchi e svolgimento di esercizi meccanici. Il docente è considerato dispensatore assoluto di conoscenza e lo studente è un vaso vuoto da riempire con nozioni (Balboni, 2012, p. 12).

Quando si parla di teorie comportamentiste invece, si fa riferimento alle teorie dell’educazione a partire dagli anni venti con gli esperimenti sugli animali di Pavlov fino agli anni cinquanta con gli studi dello psicologo americano Skinner. Nel comportamentismo l’apprendimento era definito

come la risposta a uno stimolo condizionato, secondo uno schema Stimolo→Risposta (Fratton, 2004, p. 9). L'approccio strutturalistico si rifà proprio a queste teorie, in cui si sostiene che la lingua dovrebbe essere acquisita in maniera spontanea e induttiva attraverso la memorizzazione tramite sistematiche ripetizioni di lessico e strutture grammaticali, svolgendo esercizi strutturali con brevi spiegazioni grammaticali. Furono utilizzati i primi strumenti tecnologici come registratori audio e laboratori linguistici. Il docente in questo caso aveva il solo compito di introdurre le regole grammaticali e fornire gli esercizi da svolgere, mentre lo studente apprendeva per automazione (Balboni, 2012, p. 22).

Tra gli anni cinquanta e sessanta, al comportamentismo si contrappose il cognitivismo, ponendo la persona al centro di un apprendimento attivo, in contrasto quindi con il comportamentismo che vedeva l'apprendimento come un elemento passivo. Il discente quindi non "subisce" gli stimoli che vengono dall'esterno, bensì egli doveva elaborare gli input che riceveva e trasformarli in stimoli. Con il cognitivismo quindi gli studi si spostarono dal comportamento di risposta ai meccanismi di apprendimento (Fratton, 2004, p. 13).

Verso gli anni settanta cominciarono a svilupparsi nuovi approcci detti comunicativi che si focalizzavano sullo studente e sull'uso della lingua. In questi approcci, utilizzati per la didattica delle lingue dagli anni settanta, lo studente assume un ruolo centrale e la lingua diviene uno strumento di azione sociale. Il docente invece è visto un facilitatore e guida lo studente verso l'apprendimento, ma non più come modello onnisciente. Le tecniche di studio utilizzate consistono in iterazioni simulate, come i roleplay, e vengono utilizzate le nuove tecnologie come internet (Balboni, 2012, p. 23).

Negli anni ottanta si sviluppò anche il costruttivismo, che come vedremo sarà fondamentale nel campo delle tecnologie educative e dell'e-learning (Fratton, 2004, p. 14) (vedi capitolo 3.1.1). Nel costruttivismo l'apprendimento è visto come un processo costruttivo, cioè le nuove informazioni sono elaborate basandosi su quelle già presenti nella memoria a breve termine. Il costruttivismo consiste in un processo attivo, nel quale il discente per raggiungere l'obiettivo prefissato attua delle strategie, in un processo interattivo, cioè basato sulle caratteristiche dell'allievo, sulle attività di apprendimento, sui materiali e sui compiti criteriali (Fratton, 2004, p. 14).

Nell'approccio umanistico-affettivo ritroviamo elementi del costruttivismo (Dolci, 2004, p. 88). L'approccio umanistico-affettivo si basa principalmente sulla psicologia umanistica di Carl Rogers e Jerome Bruner (Balboni, 2012, p. 35) e sui successivi studi a partire dagli anni sessanta fino agli anni novanta. Tra gli anni ottanta e novanta, in Italia alcuni studiosi sviluppavano le proprie teorie

sull'educazione linguistica, basandosi sulle metodologie studiate all'estero. Il primo tra tutti fu Renzo Titone, professore emerito di psicopedagogia del linguaggio all'Università di Roma La Sapienza di Roma e alla University of Toronto. Successivamente gli studi vennero ripresi da Giovanni Freddi, Gianfranco Porcelli e infine da Paolo E. Balboni. L'aggettivo umanistico deriva dalla psicologia omonima, che cerca di individuare quel che è "*humane* (non *human*) e cioè proprio del modo in cui sono fatti gli esseri umani: pertengono a questa dimensione tutte le considerazioni relative ai tipi di intelligenza, ai tratti della personalità, agli stili cognitivi e d'apprendimento" (Balboni, 2008a, p. 29). L'aggettivo affettivo indica l'essenziale componente emozionale nello studente: "l'atteggiamento verso una lingua, la relazione con l'insegnante e con i compagni, la motivazione, il piacere di apprendere o l'ansia da prestazione, perfino il piacere derivato dal layout grafico del manuale contribuiscono al successo o insuccesso del processo di acquisizione di una lingua" (Balboni, 2012, p. 36). L'aggettivo affettivo è spesso preceduto da umanistico in questo tipo approccio, ma Balboni sostiene che potrebbe anche essere fuorviante in quanto un buon insegnante potrebbe essere ritenuto tale perché "affettivo". Per questo motivo è più indicata la terminologia "glottodidattica umanistica". Gli obiettivi di tale approccio sono di fissare nella memoria a lungo termine i concetti appresi attraverso un processo di apprendimento induttivo, creando un ambiente rilassante per il discente in modo da favorire l'acquisizione e renderlo parte attiva e motivata dell'apprendimento (Balboni, 2012, p. 37).

2.1.5. Le teorie di Krashen

Noam Chomsky, linguista statunitense di fama mondiale, definì l'acquisizione linguistica come "an instinctive mental capacity which enables an infant to acquire and produce language" e ipotizzò che essa avviene grazie a un *Language Acquisition Device* (LAD) (Chomsky, 1965).

Jerome Bruner, psicologo statunitense ed esperto nel campo della psicologia educativa e dell'educazione, sostiene che

any innate Language Acquisition Device, LAD, that helps members of our species to penetrate language could not possibly succeed but for the presence of a Language Acquisition Support System, LASS, provided by the social world, that is matched to LAD in some regular way (Bruner, 1986, p. 77).

Bruner quindi ritiene che il LAD necessiti di un *Language Acquisition Support System* (LASS), cioè un sistema, che include il docente, la scuola, la famiglia o le tecnologie glottodidattiche, che supporta il processo di acquisizione.

Stephen Krashen, professore alla University of Southern California ed esperto di linguistica ed educazione, partendo dalle teorie chomskiane elaborò all'inizio degli anni ottanta la *Second Language Acquisition Theory* (SLAT), sviluppando il concetto fondamentale della differenza tra acquisizione e apprendimento:

- *l'acquisizione* è molto simile al processo usato dai bambini per acquisire la prima e seconda lingua. Richiede profonda interazione con la lingua che si desidera imparare e il discente non deve preoccuparsi della forma degli enunciati, ma concentrarsi di trasmettere i propri concetti e capirli. La correzione degli errori e l'insegnamento esplicito di regole non è rilevante nell'acquisizione linguistica, ma madrelingua e profondi conoscitori della lingua possono correggere il discente aiutandolo a capire e favorendo l'acquisizione (Krashen, 1981). Dal punto di vista neurolinguistico "l'acquisizione è un processo inconscio che sfrutta le strategie globali dell'emisfero destro del cervello insieme a quelle analitiche dell'emisfero sinistro; quanto viene acquisito entra a fare parte stabile della competenza della persona, entra nella sua memoria a lungo termine" (Balboni, 2012, p. 39);
- *l'apprendimento* è un processo consapevole incentrato sulla correzione degli errori e sull'insegnamento esplicito di regole. La correzione degli errori permette al discente di una rappresentazione mentale corretta della lingua (Krashen, 1981). Quindi l'apprendimento "è un processo razionale, governato dall'emisfero sinistro e di per sé non produce acquisizione stabile: la competenza 'appresa' è una competenza provvisoria, non è definitiva" (Balboni, 2012, p. 39).

Secondo Krashen, l'acquisizione è agli antipodi di alcuni approcci che abbiamo visto nel paragrafo 2.1.4, poiché viene data minor importanza alla forma della lingua rispetto al significato dell'input.

Krashen inoltre specifica che per esserci acquisizione è necessario coesistano tre principi (1982) :

- *input comprensibile*: lo studente deve ricevere degli input a lui comprensibili e di difficoltà non troppo superiore al suo livello di competenza.
- *ordine naturale*: l'input deve essere fornito seguendo un ordine naturale rispetto all'input acquisiti fino a quel momento, cioè ci sono strutture che il discente apprende prima rispetto ad altre. Krashen ha riassunto questo concetto con la formula "i+1" in cui *i* rappresenta la competenza linguistica già acquisita e *+1* rappresenta la potenziale area di miglioramento.
- *filtro affettivo*: perché ci sia acquisizione è necessario che non sia innalzato quello che Krashen definisce filtro affettivo, altrimenti le competenze apprese finiscono solamente nella memoria

a breve o medio termine. Il filtro rappresenta resistenze psicologiche come stati d'ansia, paura di sbagliare e calo di autostima e quindi per evitare l'innalzamento sono necessari motivazione, autostima e un basso livello di ansia. Inoltre, perché il filtro attivo non entri in azione è necessario che si realizzi la *rule of forgetting* elaborata da Krashen, ovvero si acquisisce meglio quando ci si dimentica che si sta imparando. La glottodidattica ludica (vedi capitolo 2.2) favorisce la *rule of forgetting* dal momento che lo studente concentrato nel gioco dimentica che sta imparando la lingua, evitando perciò l'innalzamento del filtro affettivo.

Precisiamo che ai fini della nostra ricerca, l'apprendimento sarà qui inteso in chiave generica senza riferimento alla dicotomia tra "apprendimento" e "acquisizione", specificandone la distinzione solo ove si sia ritenuto necessario.

2.1.6. Lo studente di lingue nella glottodidattica umanistica

Alla base della glottodidattica umanistica vi sono studi di neurologia, psicologia e neurolinguistica che illustrano l'importanza del cervello e dell'interazione tra i due emisferi. Il cervello è quindi la parte più importante dello studente di lingue, in quanto immagazzina ciò che viene appreso e acquisito. Riprendiamo quindi due implicazioni glottodidattiche, la *bimodalità* e la *direzionalità*, sviluppate da Marcel Danesi, professore di semiotica ed etnolinguistica presso la University of Toronto e noto per i suoi studi sul linguaggio, nel testo *Neurolinguistica e glottodidattica* (1988).

Gli studi di neurologia dimostrano che il cervello è diviso in due emisferi, destro e sinistro, che lavorano in maniera differente. La psicologia ha individuato nell'emisfero sinistro i compiti di natura analitica, sequenziale e logica, e nell'emisfero destro quelli di natura globale e olistica. Secondo il concetto di bimodalità i due emisferi non lavorano indipendentemente, vedendo quindi solo l'emisfero sinistro coinvolto nello studio di una lingua, ma interagiscono: "il linguaggio è il risultato di una integrazione neuronale dei due complessi di modalità (l'M/SN e l'M/DS) localizzati in due emisferi differenti. Questa 'cooperazione' emisferica porta al linguaggio nella sua totalità espressiva" (Danesi, 1988, p. 61). Il principio di bimodalità è fondamentale nella glottodidattica umanistica poiché "dalla fase di motivazione, che integra le emozioni e le curiosità del cervello destro con l'analisi dei bisogni di quello sinistro, si passa a una fase di globalità (modalità destra) cui segue l'analisi della lingua (modalità sinistra) per approdare alla sintesi conclusiva" (Balboni, 2012, p. 74).

Questo scambio di informazioni però avviene in una direzione precisa, cioè dall'emisfero destro verso quello sinistro, secondo il principio di direzionalità: "l'emisfero destro ha una struttura anatomica che sembra essere specializzata nel decifrare stimoli nuovi; è solo in un secondo tempo

che l'emisfero sinistro viene a dominare il materiale linguistico, appena viene scoperto il sistema che esso forma" (Danesi, 1988, p. 64). Nonostante questo percorso naturale da destra (percezione globale) a sinistra (percezione analitica), "la tradizione scolastica ci ha abituati al percorso opposto (prima il teorema e poi gli esempi, prima le regole poi le attività, prima la storia della letteratura e poi i testi letterari)" (Balboni, 2008b, p. 16). Per questo motivo la Scuola Veneziana di Glottodidattica favorisce un approccio induttivo secondo la direzionalità naturale del cervello.

Nello studio di una lingua ci sono alcune persone più efficienti di altre e di conseguenza si potrebbe ipotizzare che esista un'attitudine verso l'apprendimento linguistico (Balboni, 2012, p. 77).

Secondo Balboni (2012, p. 77) il problema dell'attitudine alla lingua è un tema dibattuto ed egli afferma che gli studiosi discordano sull'effettiva propensione di certe persone rispetto ad altre nello studio di una lingua, attribuendo l'efficacia dell'acquisizione linguistica al LASS piuttosto che al LAD. Tuttavia Balboni sostiene ci siano caratteristiche personali che possono favorire o meno l'apprendimento delle lingue. Questi tratti distintivi sono le intelligenze multiple (che possono essere linguistica, logico-matematica, spaziale, musicale, intra- e interpersonali) (Gardner, 1983), gli stili cognitivi e d'apprendimento (analitico/globale, ideativo, in/tolleranza per l'ambiguità, in/dipendenza dal campo, grammatica dell'anticipazione, apprendere dai proprio errori) (Balboni, 2012, p. 80) e i tratti della personalità (cooperazione/competizione, estroversione/introversione, ottimismo/pessimismo, autonomia/dipendenza) (Balboni, 2012, p. 82).

Oltre all'attitudine, tra le variabili naturali, cioè "gli aspetti innati che possono incidere in modo determinante sull'apprendimento di una persona" (Begotti, 2010, p. 50), Paola Begotti, CEL di italiano all'Università Ca' Foscari di Venezia e dottore di ricerca in linguistica e glottodidattica, evidenzia altri fattori da tenere in considerazione: la memoria, l'età e il sesso.

Il discente deve memorizzare in maniera stabile e saper recuperare ciò che ha memorizzato.² Durante il processo di memorizzazione, le informazioni sono elaborate dalla memoria di lavoro per poi essere collocate nella memoria a breve termine, limitata nel tempo e nella quantità. Infine la memoria a lungo termine "è l'archivio in cui vengono trattenuti in modo duraturo e a volte permanente, episodi, fatti, dati e tutto ciò che costituisce il nostro sapere, la nostra enciclopedia e la nostra conoscenza del mondo" (Cardona, 2010, p. 75).

L'età è un altro fattore da tenere in considerazione. Il cervello raggiunge l'apice delle sue potenzialità verso gli otto anni e poi decade lentamente a causa della diminuzione dei neuroni; per questo motivo i primi anni di vita sono il periodo ottimale per l'insegnamento di una lingua stra-

² Per approfondimenti sul ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue rimandiamo a Cardona (2010).

niera (Penfield & Roberts, 1959). Questo non significa che l'adulto non può imparare le lingue, ma che solamente dovrà sforzarsi maggiormente dal momento che "la psicolinguistica recente ritiene che la capacità di apprendere una lingua non venga mai meno, ma che siano la rapidità e la stabilità dell'acquisizione a mutare con l'età" (Balboni, 2012, p. 101).

Infine Begotti sottolinea che anche il sesso degli studenti è un elemento importante in quanto, secondo molte ricerche condotte, le femmine sono più socievoli e interagiscono più attivamente rispetto ai maschi, favorendo l'apprendimento linguistico (2010, p. 55). Dai questionari proposti agli studenti (vedi 1.2.6) non è possibile verificare l'efficacia dell'apprendimento linguistico rispetto al sesso, ma possiamo osservare che secondo le percentuali degli intervistati c'è un netta prevalenza di studentesse (il 70% di femmine rispetto al 30% di maschi) che evidenzia il maggior interesse verso la lingua giapponese rispetto agli studenti.

Per avviare i processi di apprendimento e acquisizione c'è bisogno di motivazione, cioè l'energia che mette in moto quelli che Balboni definisce hardware e software (Balboni, 2012, p. 86). Cardona (2010, p. 19) riporta l'esistenza di due tipi di motivazione: integrativa o strumentale (la prima, prevalente in un contesto di lingua seconda, è il desiderio di integrarsi in una comunità linguistica; la seconda, legata al concetto di lingua straniera, è la volontà di rapportarsi con madrelingua nativi nel proprio ambiente di studio, per esempio lo studente di lingua giapponese che desidera comunicare con giapponesi in Italia) e intrinseca o estrinseca (la prima nel caso il discente provi piacere e interesse nell'apprendimento della lingua; la seconda nel caso il discente sia motivato all'apprendimento per il raggiungimento di un obiettivo a breve o a lungo termine, come prendere un bel voto o trovare un lavoro all'estero) (Cardona, 2010, pp. 20-23).

Le fonti della motivazione nell'approccio umanistico-affettivo sono essenzialmente tre: il modello egodinamico, il modello basato sulla valutazione dell'input e il modello tripolare.

Il primo presuppone che ogni individuo (ego) abbia un progetto di sé, quindi pensa a una strategia per realizzarlo e infine applica delle tattiche reali. Per esempio uno studente di lingua giapponese si pone come progetto la traduzione di manga dal giapponese all'italiano; decide quindi di attuare la strategia frequentando un corso di lingua giapponese o andando in Giappone; il momento tattico sarà il contatto reale con la frequenza del corso o il viaggio in Giappone. Nel caso si ottengano i risultati sperati, si formerà un cerchio ego->strategia->tattica che mantiene attivo il processo e fornisce motivazione al discente, altrimenti s'innalzerà il filtro affettivo impedendo l'acquisizione della lingua (Balboni, 2006b, p. 53).

La motivazione basata sulla valutazione dell'input, ovvero il modello di *stimulus appraisal*, "si basa sul presupposto che l'emozione giochi un ruolo fondamentale nel processo cognitivo. [...]. Il cervello seleziona quello che vuole imparare sulla base di cinque motivazioni in cui la componente emozionale gioca un ruolo essenziale" (Balboni, 2006b, p. 54). Queste motivazioni consistono nella novità (proporre continuamente elementi nuovi), nell'attrattiva (lo stimolo deve destare interesse, come per esempio l'elemento grafico dei manuali), nella funzionalità (legata ai bisogni dello studente), nella realizzabilità (i compiti devono essere alla portata dello studente per evitare l'innalzamento del filtro affettivo) e nella sicurezza psicologica e sociale (l'apprendimento non deve inficiare sull'autostima e sull'immagine sociale del discente). La mente dello studente assume pertanto un ruolo centrale, in cui l'emotività gioca un ruolo chiave per l'efficacia dell'apprendimento. Questi concetti sono fondamentali per il terzo modello motivazionale, ovvero il modello tripolare.

Il modello tripolare individua tre principi che governano l'azione dell'uomo, cioè il dovere, il bisogno e il piacere (Balboni, 2012, p. 85). Il dovere innalza il filtro affettivo, non producendo acquisizione nei termini di Krashen poiché le informazioni apprese restano nella memoria a breve termine (Balboni, 2012, p. 87). Caon (2008, p. 13) propone due tipi di dovere: eterodiretto (indotto da fattori esterni, per esempio lo studio di una lingua non interessata a scuola) e autodiretto (dovere autoindotto, per esempio per evitare di prendere voti bassi). Il bisogno è una motivazione abbastanza stabile e correlata all'emisfero sinistro, dovuto spesso a necessità momentanee e che quindi portano lo studente a perdere interesse una volta raggiunto l'obiettivo prefissato. Infine il piacere, legato all'emisfero destro e a volte anche all'emisfero sinistro, è inteso non solo come sensazione gradevole, ma anche come piacere egodinamico di realizzare un progetto di vita, piacere di apprendere, della novità, della sfida, della varietà, della sistematizzazione e di rispondere al proprio senso del dovere (Balboni, 2012, p. 87).

Una situazione didattica che non si addice allo studente, la mancanza di motivazione e di stimoli, la scarsa padronanza delle abilità di studio, la difficoltà di apprendimento e la scarsa attitudine per le lingue sono fattori che possono mettere lo studente in una situazione di difficoltà dal punto di vista linguistico, relazionale, motivazione o cognitivo (Caon, 2008, p. 115-120). Per questo bisogna agire su questi studenti con una serie di interventi in modo da rafforzare le abilità e permettere l'acquisizione della lingua.

2.1.7. Lo studente di lingue universitario e adulto

La nostra ricerca si incentra sullo studente universitario, in particolare sullo studente di lingua giapponese cafoscarino. Lo studente universitario viene definito un *giovane adulto*, cioè “un allievo che sta attraversando l’età della post-adolescenza (dai diciotto ai trenta anni) e che, sul piano psicologico manifesta atteggiamenti in parte ancora vicini all’adolescenza (ad esempio, indecisione, comportamenti talvolta irresponsabili e irrispettosi, ecc.) e in parte già vicini all’età adulta (chiarezza di aspettative e desideri)” (Daloiso, 2009, p. 128).

La figura del giovane adulto è affiancata da quella simile dello studente *adulto*. Con la globalizzazione e la necessità della conoscenza di lingue straniere, sia come strumento di mediazione linguistica e culturale sia come diffusione del plurilinguismo, si è affermato un modello di studente definito adulto, il quale implica lo sviluppo di nuove tecniche e strategie per l’educazione linguistica (Daloiso, 2009). Lo studente adulto è un individuo già inserito nel mondo del lavoro che intraprende lo studio della lingua straniera solitamente per esigenze professionali (si pensi per esempio ai corsi intensivi di lingua inglese all’interno delle aziende o alla necessità di ottenere una certificazione linguistica per una promozione).

“Il concetto di ‘adulità’ rimanda sia a un fattore personale, l’età e la conseguente maturazione psicologica e relazionale, sia a elementi sociali. Da queste peculiarità discendono alcune caratteristiche dell’adulto che studia una lingua straniera” (Balboni, 2012, p. 100). Lo studente adulto è maggiorenne, sceglie autonomamente il proprio percorso di studio e paga per frequentarlo. Per questo motivo spesso la frequentazione dei corsi ha il solo obiettivo di portare a risultati dimostrabili (l’acquisizione di una certificazione linguistica per esempio) e nel minor tempo possibile. Pertanto è necessario capire nel monte ore, che equivale a un determinato costo, i risultati che lo studente può raggiungere. Per realizzare ciò, lo studente si confronta con l’insegnante, il quale è considerato un suo pari (tranne forse nei casi in cui il docente è un madrelingua), assumendo un ruolo prevalentemente istruttivo e non più educativo (Balboni, 2012, p. 102). Il docente da parte sua dovrà spiegare chiaramente la metodologia didattica, in quanto spesso lo studente adulto porta con sé un background culturale di apprendimento ritenuto insindacabile ed efficace, ma che invece spesso si rivela obsoleto e improduttivo. Lo studente universitario invece pone l’insegnante a un livello superiore, considerandolo modello incontestabile e dispensatore di conoscenza (Balboni, 2012, p. 99). La differenza quindi più evidente tra lo studente universitario e lo studente adulto è soprattutto l’atteggiamento verso il docente.

Dal punto di vista dell'apprendimento nell'adulto, senza soffermarci sulla dicotomia tra giovane e non, Begotti sottolinea che esiste

una vasta gamma di differenze individuali tra gli adulti molto più che tra i bambini e gli adolescenti, differenze che sono state determinate dall'esperienza, da uno stile cognitivo consolidato e di apprendimento, dalla motivazione, dai bisogni, interessi e obiettivi (Begotti, 2010, p. 13).

Inoltre, Rogers sostiene che l'apprendimento nell'adulto è volontario e intenzionale e lo studente adulto intraprende un percorso formativo per determinati motivi e per raggiungere precisi scopi. Tuttavia, l'adulto porta con sé un bagaglio di esperienze e conoscenze personali che difficilmente abbandona, opponendosi a un processo di apprendimento che risulti incongruente rispetto alla sua prospettiva e ai suoi bisogni. Pertanto per raggiungere gli obiettivi prefissati, l'adulto deve adattare le proprie conoscenze al processo formativo, lasciandogli però libertà decisionale secondo le proprie necessità (Rogers, 1969).

Per questo motivo è l'adulto stesso che controlla il proprio apprendimento, in un processo interno di valutazione delle conoscenze da acquisire. Risulta quindi evidente come cambia la prospettiva di apprendimento di un bambino rispetto a quella di una persona adulta, con tratti caratteristici ben precisi come evidenzia Begotti (2010, p. 25) quali il concetto di sé (gestisce autonomamente le proprie decisioni), la motivazione (ha degli obiettivi ben precisi), il bisogno di conoscenza, la disponibilità ad apprendere, l'orientamento verso l'apprendimento (apprende per un uso delle conoscenze nella vita di tutti i giorni) e l'influenza dell'esperienza precedente.

Per quel che riguarda l'ambito specifico dell'apprendimento linguistico, lo studente adulto rispetto a un bambino intraprende lo studio di una lingua solitamente per motivi lavorativi o perché mira a un miglioramento della propria posizione, per questo motivo ritiene molto importanti anche gli aspetti culturali ed extralinguistici. Dal punto di vista della glottodidattica umanistica, Rogers (1951) basa l'apprendimento dell'adulto su cinque ipotesi:

A person cannot teach another person directly; we can only facilitate his learning. [...]. A person learns significantly only those things that he perceives as being involved in the maintenance of or enhancement of, or enhancement, the structure of self. [...]. Experience that, if assimilated, would involve a change in the organization of self, tends to be resisted through denial or distortion of symbolization. [...]. The structure and organization of self appears to become more rigid under threats and to relax its boundaries when completely free from threat. [...]. The educational situation that most effectively promotes significant learning is one in which (1) threat to the self of the learner is reduced to a minimum, and (2) differentiated perception of the field of experience is facilitated (1951, p. 389-391).

Inoltre, come abbiamo visto nel paragrafo 2.1.6, esistono delle variabili individuali (il bisogno, la motivazione, gli stili cognitivi, le intelligenze multiple, i fattori emotivi, i tratti della personalità, l'amor proprio e l'autostima), sociali (le esperienze di apprendimento pregresse e il contesto di apprendimento) e naturali (l'attitudine, l'età, la memoria e il sesso dello studente) che possono influenzare in maniera decisiva l'apprendimento delle lingue (Begotti, 2010, p. 34). Oltre a queste variabili, bisogna tenere in considerazione alcune difficoltà e resistenze che lo studente adulto potrebbe incontrare nello svolgere certe attività. Per esempio molti studenti preferiscono attività individuali in quanto queste risultano meno imbarazzanti e non mettono a rischio l'immagine sociale (paura di sbagliare, di fare brutta figura, di essere derisi sono sensazioni diffuse); oppure potrebbero provare un senso di incapacità e poca attitudine all'apprendimento, oltre che una sensazione di frustrazione, non riuscendo a esprimere facilmente concetti e opinioni nella lingua di studio (Balboni, 2012, p. 2012).

Infine bisogna considerare con attenzione le tecniche glottodidattiche per lo studente adulto, poiché è necessario che queste rispondano a dei requisiti andragogici³ piuttosto che pedagogici. Per esempio alcune tecniche come i *cloze* o accoppiamento parole-immagini sono più adatte rispetto a quelle in cui è necessaria l'interazione con i compagni di corso (Balboni, 2012, p. 103). Inoltre risultano difficilmente applicabili le metodologie ludiche, in quanto sono viste come perdita di tempo; tuttavia alcuni giochi didattici possono essere proposti se ben introdotti e illustrati (Begotti, 2010). In aggiunta, le tecnologie svolgono un ruolo fondamentale nell'apprendimento dell'adulto, poiché possono renderlo più interattivo e multimediale rispetto a quello nozionistico e monomediale a cui erano probabilmente abituati nell'infanzia. L'utilizzo di computer e la partecipazione a comunità virtuali possono aiutare a stimolare il coinvolgimento dell'individuo, spesso indugiante a esporsi, e creare un ambiente collaborativo, in contrasto con la competitività che spesso risiede più o meno inconsciamente nella persona adulta (Begotti, 2010, p. 78).

Pur incentrando la nostra ricerca sugli studenti universitari, abbiamo ritenuto necessario fornire brevemente un quadro generale dello studente adulto, dal momento che nelle aule delle università di lingue dell'Asia Orientale sono in numero crescente gli studenti lavoratori o quelli con un convinto progetto di sé. Se infatti lo studio della lingua cinese, data la forte espansione economica della Cina e il rapido incremento negli scambi culturali e commerciali con l'Italia, è nella maggior parte dei casi una scelta dettata da esigenze di mercato e legata alla facilità di trovare lavoro, que-

³ L'andragogia riguarda l'apprendimento e insegnamento ad adulti.

sto non vale per le altre lingue orientali, intraprese più per forti motivazioni intrinseche piuttosto che per scelte professionali (Mariotti, 2006, p. 10).

Lo studio del giapponese oggi è soprattutto legato alla diffusione di *manga* e di *anime* anziché all'ambizione di un lavoro sicuro e redditizio, che invece hanno spinto gran parte degli immatricolati nei primi anni novanta e quindi "tenderebbe a facilitare e incentivare almeno inizialmente, l'acquisizione rispetto all'apprendimento" (Mariotti, 2006, p. 11). Ancora oggi lo studio della lingua giapponese sembra essere legata principalmente a motivi di interesse verso il Giappone e la sua cultura piuttosto che spinta da ambizioni lavorative e professionali (vedi 1.2.5).

2.2. La glottodidattica ludica

Anche se generalmente il gioco è relegato all'infanzia, dal momento che "i comportamenti ludici del bambino sono qualitativamente e quantitativamente diversi da quelli dell'adulto" (Freddi, 1990, p. 29), è un dato di fatto che il gioco è un elemento che permea tutta l'esistenza e dunque comprende anche l'adulto poiché anche per lui

tutte le facoltà non sono mai completate o definitivamente sviluppate; perché anche lui gioca quando i suoi centri psichici sono affaticati e perché spesso anche lui si scopre incapace di raggiungere uno scopo, se non passando attraverso il meccanismo sostitutivo della fantasia e del gioco (Freddi, 1990, p. 30).

Per questo motivo ci focalizzeremo sul ruolo del gioco nell'apprendimento, poiché come vedremo può svolgere un ruolo chiave nell'abbassamento del filtro affettivo. Tratteremo quindi del concetto di glottodidattica ludica nel tentativo di ampliarlo verso una prospettiva videoludica.

2.2.1. Il gioco

Il gioco ha una storia millenaria e da sempre è stato campo di dibattiti e discussioni. Già nell'antica Grecia si discuteva su quale significato assumesse il gioco: alcuni lo ritenevano formativo, tra i quali Platone che "esortava a non educare i fanciulli negli studi a forza, ma in forma di gioco in modo da discernere ancora meglio le propensioni naturali di ciascuno" (citato in Carosso 2010-2011, p. 17); altri invece reputavano che l'apprendimento fosse legato alla sofferenza e alla serietà, classificandolo negativamente.

Non dobbiamo stupirci se risaliamo fino agli antichi greci per parlare del gioco dal momento che esso

è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli

uomini insegnassero loro a giocare. Anzi si può affermare senz'altro che la civiltà umana non ha aggiunto al concetto stesso di gioco una caratteristica essenziale (Huizinga, 1973, p. 3).

Johan Huizinga è stato uno storico olandese vissuto a cavallo tra il 1800 e 1900, autore di numerosi saggi divenuti oggi dei classici come *L'autunno del Medioevo* e *Homo Ludens*. Con *Homo Ludens*, Huizinga trattò per primo il gioco in maniera accademica, tentando di dimostrare come esso sia un elemento fondamentale e necessario per la formazione della cultura, condizionandone vari aspetti: "le grandi attività originali della società umana sono tutte già intessute di gioco" (Huizinga, 1973, p. 7).

Roger Caillois, scrittore e sociologo francese che prese il testimone di Huizinga, nel suo libro *I giochi e gli uomini* (1958) approfondisce il concetto di gioco, definendolo un'attività che è essenzialmente libera (non obbligatoria), separata (circostritta in limiti di spazio e tempo), incerta (il corso del gioco non può essere determinato e il risultato non può essere deciso a priori), improduttiva (non crea ricchezza, beni o nuovi elementi di nessun tipo), governata da regole (sotto convenzioni che sospendono le regole comuni e per quel momento stabilisce nuove leggi) e fittizia (la consapevolezza di una seconda realtà o irrealtà). Non si parla di divertimento dal momento che è una conseguenza del gioco e dunque di questi fenomeni. Inoltre Caillois classifica i giochi in quattro categorie: *agôn* (giochi competitivi come il calcio o gli scacchi), *alea* (giochi affidati al caso come le roulette o le lotterie), *mimicry* (giochi di simulazioni, cioè i giocatori assumono altri ruoli come nei giochi di ruolo o guardie e ladri) e *ilinx* (giochi di vertigine cioè prodotti da noi stessi come il girotondo o la giostra). Queste possono rientrare nella *paidia* (come i giochi *ilinx*) o nel *ludus* (come i giochi *agôn* o *alea*); i *mimicry* possono rientrare in una o nell'altra classe a seconda del contesto. Si evince quindi che *paidia* indica il gioco non strutturato e abbinato al termine inglese *play*, inteso come attività libera e piacevole senza imposizioni, ma che allo stesso tempo coinvolge completamente l'individuo. *Ludus* invece è legato al termine *game* e indica un'attività organizzata e sorretta da regole ben precise.

2.2.2. Il gioco nell'apprendimento

Se i giochi sono davvero didattici, cioè studiati e realizzati per favorire l'apprendimento, la comprensione, l'intuizione, il ricordo, la creatività o qualunque altro fattore di sviluppo intellettuale, i giochi sono, a onta del nome, un capitolo estremamente serio di ogni programma di insegnamento (Porcelli, 1988, p. 84).

Gianfranco Porcelli, autore di oltre 200 testi di linguistica applicata e docente di glottodidattica fino al 2003 all'Università Cattolica di Milano, illustra chiaramente come i giochi in ambito didatti-

co siano da prendere in seria considerazione, nonostante l'accezione che comunemente il termine assume per indicare attività di svago o ricreative: "nella nostra coscienza il gioco s'opponesse alla serietà, ma il gioco può essere benissimo serio" (Huizinga, 1973, p. 8). A confutare questo pregiudizio lessicale anche lo Zingarelli 2011 (2010) definisce il gioco come "ogni attività compiuta da bambini o adulti per ricreazione, divertimento o sviluppo di qualità fisiche e intellettuali".

Partendo quindi dal presupposto che il gioco può essere utile nel processo di formazione, nella scuola d'infanzia molti insegnanti cercano di proporre attività ludiche come strumento di apprendimento, ma spesso si scontrano con il concetto che lo studio deve essere un'attività "faticosa" e solo attraverso lo sforzo e l'impegno si possono apprendere le cose (Caon & Rutka, 2004, p. 22). Inoltre, spesso i programmi scolastici sono così concentrati da non lasciare spazio agli insegnanti per proporre il gioco in classe, nonostante siano consci che esso sia motivante e faciliti lo studio. Il gioco infatti

può costituire la motivazione dell'apprendimento: per tutte le insegnanti è importante motivare i bambini a imparare. [...]. Il gioco fornisce degli spunti comprensibili ai bambini e che sono funzionali alla loro acquisizione delle abilità e delle conoscenze apprezzate dalle persone adulte (Manning & Sharp, 1979, p. 16).

Le due autrici continuano affermando che

il divertimento fornisce delle buone motivazioni. Quando i bambini sono motivati, sono incentivati a continuare nelle loro azioni, sanno superare le difficoltà incontrate, e spesso si concentrano per lunghi periodi, e possono mettere un enorme impegno in quello che fanno (Manning & Sharp, 1979, p. 17)

e abbiamo visto nel paragrafo 2.1.6 come nella glottodidattica umanistica la motivazione sia fondamentale.

Se i bambini sono maggiormente predisposti per un tipo di insegnamento attraverso attività ludiche, è evidente che una persona adulta potrebbe considerare il gioco infantile e quindi privo di utilità nell'apprendimento. Comunemente l'attività ludica viene associata al bambino, ma è importante capire che il gioco mirato all'apprendimento può essere proposto anche alle persone in età adulta, adattandolo ovviamente alle diverse esigenze, dal momento che

la formazione dell'adulto prevede una serie di azioni che coinvolgono differenti sfere della persona, come il saper modificare i propri comportamenti e i propri affetti, il saper acquisire nuove regole e metodi, l'agire intenzionale (Begotti, 2010, p. 5).

L'apprendimento diviene quindi un desiderio di acquisire conoscenze e competenze che possano aiutare la persona durante l'arco della vita, orientato verso una logica di "imparare a imparare" e per tutta la vita secondo un principio di *lifelong learning*.

2.2.3. La glottodidattica ludica con studenti adulti

Tra le varie metodologie esistenti, la glottodidattica ludica è una possibile risorsa che secondo Caon e Rutka è efficace per l'apprendimento linguistico in contesti multilingui e plurilivello (2009, p. 3). I due autori definiscono la glottodidattica ludica come "una metodologia che realizza coerentemente in modelli operativi e in tecniche glottodidattiche i principi fondanti degli approcci umanistico affettivi e comunicativo" (Caon & Rutka, 2004, p. 22). Tali principi vengono riassunti in sei punti:

attenzione ai bisogni comunicativi dello studente [...]; importanza della lingua come strumento di espressione del sé e d'interazione sociale [...]; concezione dell'apprendimento come processo costruttivo in cui il discente deve essere *attivamente* impegnato nella costruzione della sua conoscenza [...]; consapevolezza e valorizzazione tra gli studenti [...]; concezione del ruolo del docente come facilitatore dell'apprendimento piuttosto che come trasmettitore di contenuti (Caon & Rutka, 2009, p. 9).

Adottare una glottodidattica ludica significa quindi utilizzare il gioco come mezzo per raggiungere obiettivi e abilità linguistiche prefissate, promuovere lo sviluppo dell'allievo attraverso un ambiente sereno e attenuare le resistenze e le difficoltà di carattere psicologico che potrebbero bloccare l'apprendimento linguistico (Caon & Rutka, 2004, p. 22). L'obiettivo principale della glottodidattica ludica quindi è

coniugare armonicamente il potenziale totalizzante ed educativo dei comportamenti ludici dell'uomo con gli obiettivi formativi e linguistici propri della glottodidattica, riuscendo così a conciliare una motivazione alta, un piacere e un coinvolgimento personale profondi con le istanze dell'istituzione scolastica (Caon & Rutka, 2004, p. 30).

È importante anche sottolineare che

la glottodidattica ludica, che non va confusa e identificata con il gioco in senso stretto, crea un contesto ludico caratterizzato da una didattica che stimola curiosità, piacere e desiderio di scoperta, partecipazione dell'allievo (Caon & Rutka, 2004, p. 15).

Creare un ambiente stimolante per il discente è infatti considerata una caratteristica fondamentale per la glottodidattica e nell'apprendimento delle lingue straniere e "il gioco può rendere

credibile l'uso di una lingua straniera tra persone che abitualmente ne condividono un'altra per comunicare" (Caon & Rutka, 2004, p. 25).

La metodologia ludica non si limita alla scuola dell'infanzia, ma anzi è una risorsa utile per qualsiasi età. Il gioco è un elemento importante che permea l'esistenza non solo del bambino in età preadolescenziale, ma continua ed è presente anche nella persona adulta (vedi 2.2.2).

Si potrebbe pensare che gli studenti universitari e adulti, legati ai rigidi schemi mentali che vedono la scuola sinonimo di fatica contrapposta al gioco inteso come svago, potrebbero ritenere la metodologia ludica come una perdita di tempo oppure come un'attività imbarazzante o poco significativa (Caon & Rutka, 2004, p. 39).

Tuttavia, Caon e Rutka attraverso la loro esperienza di didattica e di sperimentazione

hanno potuto riscontrare un'efficacia della proposta metodologica ludica anche in contesti di insegnamento/apprendimento ad adolescenti e adulti a patto che essa sia spiegata e negoziata dal docente, valorizzata rispetto alle motivazioni psicopedagogiche e glottodidattiche che la sostengono e ai processi cognitivi complessi che può attivare (Caon & Rutka, 2009, p. 6).

Inoltre, da un'indagine condotta nel 2006 (Begotti, 2010, p. 106) è emerso che studenti adulti sono generalmente disponibili ad accettare la metodologia ludica in ambito glottodidattico, anche se è necessario valutare in ogni situazione il gruppo, la lingua insegnata, la nazionalità e il livello linguistico.

Non abbiamo dati per poter sostenere o meno l'efficacia di una metodologia didattica videoludica, ma dai questionari proposti agli studenti di lingua giapponese cafoscarini (vedi 1.2.6 e 3.3.1) osserviamo che quasi il 70% degli studenti ritiene che l'uso dei videogiochi possa essere utile per lo studio della lingua giapponese. Tuttavia solo il 41% di loro li userebbe sicuramente, contro il 39% che non pensa ne farebbe uso. Dal momento che il 30% degli studenti li ritiene utile, ma non li userebbe, possiamo ipotizzare che la motivazione principale è dettata dal mancato interesse verso i videogiochi, preferendo altri strumenti per l'apprendimento della lingua giapponese.

L'utilizzo di metodologie ludiche è ben accetto dagli adulti anche perché può rappresentare un'attività rilassante e un momento di distacco dalla realtà (Begotti, 2010, p. 89) e

ottiene ottimi risultati anche con gli adulti perché sollecita una motivazione basata sul piacere, che quindi influisce sulla memoria a lungo termine [...] [e] stimolano anche il senso di novità che tanto è importante per la sollecitazione della memoria, dei processi attentivi e per la motivazione (Begotti, 2010, p. 89).

Non bisogna trascurare il fatto che l'attività ludica deve essere adatta "allo sviluppo cognitivo degli studenti [adolescenti e adulti] e alle loro competenze linguistiche" (Caon & Rutka, 2009, p. 6).

L'adolescente o l'adulto infatti potrebbero ritenere infantile o addirittura frustrante un'attività troppo semplice e con assenza di sfida, oltre che considerare, come spesso accade, l'attività ludica un passatempo e non un momento di apprendimento (Caon & Rutka, 2009, p. 7). Secondo Caon e Rutka

le attività da proporre quindi devono essere ludiche in quanto connotate da piacere e anche sfidanti sul piano cognitivo, atte, cioè, a stimolare il desiderio di superarsi, di intraprendere una sfida verso se stessi prima ancora che verso gli altri. [...]. L'attività ludiforme, se sfidante perché impegnativa, presenta dunque il vantaggio di essere naturalmente complessa e di generare piacere anche nel suo farsi oltre che nel suo concludersi" (2009, p. 7).

In questo caso l'elemento competitivo risulta essere di grande rilevanza, dal momento che è parte fondamentale del gioco e può portare l'individuo, soprattutto in età avanzata, a misurarsi con gli altri e soprattutto con se stesso, infatti "i giochi linguistici sono generalmente ben accetti agli adulti perché rappresentano spesso una sfida con se stessi o con pochi compagni, non contro tutto il gruppo o il docente" (Begotti, 2010, p. 89).

Nella metodologia ludica per gli adulti risalta la ludolinguistica, disciplina nata dall'interesse degli adulti verso i giochi linguistici che comprende anche l'enigmistica (Begotti, 2010, p. 98). La ludolinguistica

è una disciplina idonea ed efficace nell'insegnamento delle lingue soprattutto in prospettiva andragogica perché segue i principi di una metodologia umanistico-affettiva consentendo agli apprendenti adulti di conseguire un rapporto significativo con la lingua, di sentirsi protagonisti del loro processo formativo, di divertirsi, di relazionarsi e intraprendere rapporti sociali con i compagni e di mantenere alta la motivazione verso lo studio (Begotti, 2010, p. 99).

La ludolinguistica si basa su giochi di carattere linguistico, sintattico, grammaticale ed esercitazioni linguistiche creative che spesso hanno origine da figure allegoriche letterarie. Begotti, tra le attività ludolinguistiche più conosciute, propone il lipogramma (testo in cui manca una lettera), il tautogramma (testo in cui tutte le parole cominciano con la stessa lettera), palindromo (parola che si può leggere da destra verso sinistra e viceversa ottenendo la stessa parola o un altro termine), il bifronte (parola o frase che all'incontrario assume un diverso significato) e lo scioglilingua. Nell'ambito dell'enigmistica alcuni esempi sono il cruciverba, il crucipuzzle, il rebus, l'anagramma (cambiando l'ordine delle lettere di una parola se ne ottiene una nuova), la sciarada (due o più parole unite formano una nuova parola), lo scarto (togliendo una lettera da una parola se ne ottiene una nuova) e l'incastro (inserire una parola all'interno di un'altra per ottenerne una nuova) (Begotti, 2010, p. 102).

Per concludere, riteniamo che se gli elementi ludici sono integrati gradualmente, mediante spiegazioni, possono creare un ambiente piacevole di apprendimento abbassando il filtro affettivo, rendere l'acquisizione duratura legata al piacere piuttosto che al dovere e creare esempi reali e pratici di utilizzo della lingua anche in una classe universitaria. Riteniamo inoltre che l'utilizzo della metodologia ludica per l'apprendimento linguistico sia utilizzabile e adattabile attraverso il videogioco, rendendo lo studio di una lingua motivante e stimolante.

3. Le tecnologie nell'apprendimento

Come scrivono Caon e Serragiotto, “il grande rischio di uno studio sulle glottotecnologie è la sua rapida obsolescenza” (Caon & Serragiotto, 2012, p. IX). Chi avrebbe mai immaginato che un giorno molti studenti di lingua giapponese appartenenti a paesi industrialmente avanzati avrebbero letto i loro *manga* preferiti su uno schermo digitale, avrebbero studiato i *kanji* sul loro smartphone o avrebbero chiacchierato comodamente dalla propria camera con l'amico giapponese dall'altra parte del mondo.

Le nuove tecnologie hanno rivoluzionato il modo di apprendere, permettendo numerose opportunità prima impensabili. La nostra intenzione è fare la fotografia di questo momento, in modo da aiutare gli studenti a sfruttare i mezzi che hanno ora a disposizione per studiare la lingua, consci comunque che probabilmente questi potrebbero essere presto obsoleti.

Nel nostro studio analizzeremo i concetti inerenti alle tecnologie educative, all'*e-learning*, all'*online learning* e al *m-learning* in modo da contestualizzare l'ambito di ricerca e il ruolo assunto dai videogiochi al suo interno. Per esempio, secondo Stephen Downes, ricercatore canadese al National Research Council of Canada e uno dei più massimi esperti di e-learning, l'e-learning principalmente assume la forma di corsi online, ma in realtà questi consistono solo in una piccola parte di quanto questo tipo di apprendimento può offrire (Downes, 2005). Strumenti come i *wiki*, *podcast* e *blog* ne sono un esempio e anche i videogiochi possono rientrare in questa categoria (Downes, 2005).

Prima di iniziare uno studio dettagliato sull'utilizzo dei videogiochi nell'apprendimento, dedicheremo una parte di questo studio alle teorie inerenti alle tecnologie educative e all'e-learning.

Tuttavia, nell'analizzare l'utilizzo dei videogiochi nell'apprendimento linguistico, non nascondiamo una certa difficoltà nel focalizzare precisamente il nostro ambito di ricerca, in quanto spesso i ricercatori e professionisti stessi discordano sulla terminologia e sui concetti esatti da utilizzare. Per esempio basti osservare la difficoltà di classificare in maniera precisa *e-learning*, *online learning* e *m-learning* (Moore, Dickson-Deane, & Gayen, 2011). Riteniamo quindi opportuno descrivere brevemente cosa intendiamo per glottotecnologie ed esaminare i campi dell'apprendimento digitale ai giorni nostri, focalizzandoci in particolar modo sull'utilizzo dei videogiochi per mezzo di computer, console, tablet e smartphone dal momento che dai questionari proposti agli studenti (vedi 1.2.6 e 3.3.1) è emerso che la quasi totalità degli studenti di lingua giapponese possiede un personal computer e una discreta percentuale di loro possiede anche console e dispositivi portatili.

3.1. Tecnologie per la glottodidattica

Oggi sono riconosciute le potenzialità delle tecnologie per l'apprendimento, molto utili anche per studiare le lingue straniere (Caon, 2012). Così come nell'infanzia l'utilizzo dei video o semplici esercizi interattivi può stimolare la curiosità, anche nello studente universitario e adulto le tecnologie potrebbero svolgere un ruolo fondamentale motivando e rendendo più interessante lo studio delle lingue. I computer permettono lo svolgimento di svariate operazioni e possono per esempio potenziare e stimolare la produzione scritta e orale (scrivere un blog in lingua giapponese o contattare rapidamente tramite e-mail o chat vocale l'amico in Giappone) rendendo così l'apprendimento un'utilità concreta e non più fine a se stessa.

Prima di parlare nello specifico di e-learning e mobile learning è necessario capire cosa siano le tecnologie didattiche ed educative. Come vedremo infatti, l'uso delle tecnologie nella didattica ha quasi tre quarti di secolo di storia alle spalle e il loro utilizzo spazia nei più svariati ambiti. Nel rapporto tra le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), o in inglese *Information and Communication Technology* (ITC), e formazione generalmente si considerano quattro fasi (Pownell & Bailey, 2001, citato da Diamantini & Pieri, 2006, p. 2). La prima fase risale agli anni sessanta con i primi ingombranti computer mirati a utilizzi amministrativi e gestionali piuttosto che educativi. Con la diffusione dei computer negli anni settanta, nelle scuole di alcuni Paesi come per esempio gli Stati Uniti d'America, vengono attuati corsi di insegnamento dell'utilizzo di questa nuova tecnologia, dando inizio alla seconda fase. La terza fase invece è legata all'utilizzo in scala mondiale di Internet e del web negli anni novanta, in cui l'*e-learning* o *online learning*, cioè apprendimento online, diventa sempre più una solida realtà. Infine la quarta e ultima fase è recente e risale a dieci anni fa, con la produzione di computer sempre più piccoli e soprattutto con la connettività via *wireless*, dando inizio all'era dell'apprendimento *anyone, anytime, anywhere* (chiunque, in qualunque momento, ovunque) definita dal *mobile learning* o *m-learning*, cioè l'apprendimento "mobile". Analizziamo quindi le più recenti teorie di approccio alle tecnologie didattiche, esaminando le tecnologie educative in generale e nell'apprendimento delle lingue straniere.

3.1.1. Costruttivismo e connettivismo

Nel capitolo 2.1.4 abbiamo esaminato brevemente vari tipi approcci della glottodidattica che ora riprenderemo per delineare le teorie costruttiviste poiché sono alla base dell'istruzione attraverso le tecnologie a partire dagli anni novanta (Fratton, 2004, p. 15).

Bianca Maria Varisco, docente di pedagogia sperimentale e teorie e tecniche della valutazione all'Università di Padova, definisce il costruttivismo dal punto di vista ontologico come

un paradigma «relativista», in quanto le 'realtà' sono comprensibili in forma di «costruzioni mentali molteplici e intangibili», «socialmente ed esperienzialmente fondate» di «natura locale e specifica», dipendenti – per forma e contenuto – da singoli o gruppi che producono le 'costruzioni'. Queste ultime sono più o meno fondate, alterabili come le relative realtà (Varisco, 2002, p. 17).

Dal punto di vista epistemologico invece è

considerato «transazionale e soggettivista»: indagatore e indagato sono legati interattivamente e i risultati sono creati man mano che la ricerca procede («emergentismo»)» (Varisco, 2002, p. 17).

Infine la metodologia è stata definita

«ermeneutica/dialettica» per la natura variabile e «intermentale» delle sue costruzioni che vengono negoziate e condivise socialmente. Scopo finale dell'adozione di «tecniche ermeneutiche» attraverso l'adozione dell'«interscambio dialettico» è quello d'ottenere una «costruzione di con-senso» (Varisco, 2002, p. 18)

L'ambiente di apprendimento costruttivista, denominato *Constructivist Learning Environment* (CLE), mira a rendere l'apprendimento significativo, cioè ancorato, generativo, flessibile e intenzionale e focalizzato sulla costruzione, collaborazione e contesto (Varisco, 2002, p. 152). Inoltre l'apprendimento significativo è caratterizzato dalla continuità con quanto già appreso, dai mezzi per consentire allo studente di raggiungere i propri obiettivi significativi e dalla risonanza che le conoscenze apprese hanno con la realtà in cui l'apprendente è immerso (Varisco, 2002, p. 153). Le caratteristiche di questo ambiente elencate da Varisco e riprese da Ivana Fratter (2004, p. 16), docente di didattica delle lingue ed esperta nel campo delle tecnologie educative, e Roberto Dolci (2004, p. 86), docente di didattica delle lingue all'Università per Stranieri di Perugia, sono:

- attivo e manipolativo: un ambiente di apprendimento, gioco o lavoro in cui coloro che apprendono manipolano gli oggetti e gli strumenti in maniera attiva, condividendo con gli altri le abilità e le conoscenze apprese;
- costruttivo: gli studenti acquisiscono nuove conoscenze integrandole con quelle già in possesso;
- collaborativo: si collabora con gli altri appartenenti alla comunità, aiutandosi reciprocamente;
- conversazionale: l'ambiente deve favorire il dialogo e lo scambio con gli altri. In questo senso le nuove tecnologie favoriscono la conversazione in quanto permettono di scambiare informazioni anche a grandi distanze;

- riflessivo: gli studenti dovrebbero riflettere su quello che fanno e decidono, poiché l'apprendimento basato sulle nuove tecnologie richiede riflessioni ponderate da parte degli studenti sulle strategie d'applicare e sulle azioni svolte;
- contestualizzato: è necessario basare l'apprendimento su esempi di vita reale, simulando quindi contesti utili e realistici;
- complesso: gli apprendenti devono essere abituati a risolvere problemi di ogni tipo, siano essi semplici o complessi, in quanto nella vita reale ci si trova a dover affrontare problematiche di ogni tipo;
- intenzionale: l'agire umano è intenzionale e gli ambienti devono favorire lo studente a raggiungere le loro intenzioni.

Queste caratteristiche possono essere applicate alle nuove tecnologie in quanto il loro utilizzo favorisce la comunicazione, lo scambio di informazioni, il dialogo e la cooperazione in un ambiente che non necessariamente deve essere fisico, ma può essere anche virtuale (Dolci, 2004, p. 87).

Con l'affermarsi dell'apprendimento digitale attraverso il web 2.0 e l'e-learning 2.0 (vedi 3.2), si è sviluppato un nuovo concetto epistemologico definito *connettivismo*. George Siemens, ricercatore nel campo dell'apprendimento, delle reti e delle tecnologie, con la sua teoria connettivista elaborata nel 2005 tenta di spiegare un nuovo modo di apprendere basato sul paradigma delle reti, partendo dalle limitazioni concettuali proposte dal comportamentismo, cognitivismo e dal costruttivismo (2005). Il connettivismo si focalizza sul processo di apprendimento piuttosto che sulle conoscenze poiché il mondo odierno delle reti rende facilmente accessibile una vasta quantità di materiale da apprendere. Perciò la necessità stessa di valutare cosa imparare è un'abilità metacognitiva dell'apprendimento stesso, rispetto a quanto accadeva precedentemente in quanto la scarsa reperibilità delle conoscenze implicava una valutazione intrinseca necessaria all'apprendimento (Siemens, 2005).

Con la diffusione delle nuove tecnologie e l'evoluzione del web ha iniziato a delinearsi un ambiente in cui la conoscenza è richiesta in maniera rapida e continuativa e non è più acquisita in maniera lineare, la tecnologia svolge molte operazioni cognitive precedentemente svolte dall'apprendente e le reti hanno stravolto le metodologie comunicative e sono sempre maggiori le interconnessioni tra i diversi ambiti di apprendimento (Siemens, 2005). In questo contesto Siemens propone il connettivismo come "integration of principles explored by chaos, network, and complexity and self-organization theories" (2005), focalizzato sulla connessione di informazioni precise che permettono a colui che apprende di recepire molto di più rispetto al suo attuale stato

di conoscenza e attraverso reti ed ecologie che permettono veloci adattamenti dato che facilitano il flusso delle conoscenze rispetto alle classiche gerarchie e organizzazioni.

Tuttavia c'è dello scetticismo attorno al connettivismo. Antonio Calvani, docente di didattica alla Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze, non appoggia favorevolmente questo nuovo paradigma in quanto "tale istanza non viene corredata con una cornice teorica coerente di riferimento" (2008, p. 122), valutando però positivamente alcune aspetti (2008, p. 123). Calvani pone principalmente in discussione il punto di vista della criticità e dei rischi a livello scolastico poiché il connettivismo

può indurre a credere che basti mettere gli allievi in rete per produrre conoscenza, consolidando quel dannoso stereotipo diffuso, secondo cui più tecnologie si usano, in qualunque modo lo si faccia, e meglio è per l'apprendimento (2008, p. 125).

Noi sosteniamo le ipotesi avanzate dallo studioso italiano in quanto riteniamo che l'utilizzo delle tecnologie debba essere guidato e analizzato con attenzione, soprattutto in ambito scolastico. I videogiochi possono essere una grande risorsa per l'apprendimento, ma devono essere introdotti cautamente, motivandone l'utilizzo e gli scopi didattici. Per questo motivo nella nostra analisi sulle tecnologie faremo principalmente riferimento alle consolidate teorie costruttiviste.

3.1.2. Tecnologie didattiche e Tecnologie educative

I primi utilizzi delle tecnologie didattiche risalgono agli anni venti, quando lo psicologo Sidney Pressey progettò macchinari per insegnare. L'anno zero però è il 1954, quando Skinner in un suo articolo parla dell'uso di macchine nei processi di apprendimento, teorizzando e dando inizio a un nuovo campo di ricerca denominato *educational technology*.

Negli anni cinquanta vi furono due linee di sviluppo delle tecnologie didattiche che poi conversero alla fine degli anni sessanta. La prima linea era basata sul comportamentismo, con metodologie legate alla produzione di corsi di istruzione programmata, dell'uso di mezzi da utilizzare in classe e come rinforzo nei quali è la macchina a gestire la didattica. L'altra linea basata sul cognitivismo, vedeva l'utilizzo di intelligenze artificiali per aiutare l'uomo nelle decisioni, sviluppando quindi un'interazione tra uomo e macchina (Olimpo, 1993, p. 27; Dolci, 2004, p. 85,86).

Così all'inizio degli anni settanta, le tecnologie didattiche iniziarono a imporsi come disciplina che studiava "l'approccio sistematico al progetto, allo sviluppo, alla valutazione di processi di insegnamento/apprendimento in termini di obiettivi specifici basato sia su risorse umane che tecnologiche finalizzato a un'istruzione più efficace" (Olimpo, 1993, p. 28). Questa definizione di tecnolo-

gie didattiche venne rilasciata nel 1970 dal direttore della Commissione *Instructional Technology* istituita dal Governo Federale degli Stati Uniti d'America.

Nel 1968 e nel 1969 erano comunque già state date alcune definizioni di tecnologie didattiche, rispettivamente di Paul Saettler, studioso delle tecnologie educative, e del National Council for Education Technology del Regno Unito. Saettler le definì come “l'applicazione sistematica di conoscenze scientifiche (mediate dal campo della psicologia, della teoria della comunicazione,...) ai compiti pratici della l'educazione” (Ferraris & Manca, 2000, p. 4), mentre il Consiglio affermò che “le tecnologie didattiche si occupano dello sviluppo, applicazione e valutazione di sistemi, tecniche e mezzi per migliorare il processo di apprendimento umano” (Ferraris & Manca, 2000, p. 4).

Nel 1977 l'Association for Educational Communication and Technology ha precisato che

le tecnologie didattiche [...] hanno come oggetto processi complessi e integrati che coinvolgono persone, procedure, idee, mezzi e organizzazione per l'analisi di problemi relativi all'apprendimento e per l'elaborazione, l'implementazione, la valutazione e il controllo di soluzioni a quei problemi in situazioni in cui l'apprendimento è finalizzato e controllato” (Ferraris & Manca, 2000, p. 4).

Infine, nel 1995 Seels e Richey le hanno definite come “la teoria e la pratica del progetto, sviluppo, uso, gestione e valutazione di processi e risorse per l'apprendimento” (Ferraris & Manca, 2000, p. 4).

Definire le tecnologie didattiche è necessario per chiarificare la differenza dalle tecnologie *per* la didattica. Quest'ultimo termine infatti si riferisce

a quelle tecnologie utilizzate o utilizzabili nella didattica e ha una connotazione prevalentemente tecnologica, mentre il termine tecnologie didattiche identifica un settore interdisciplinare centrato sui processi didattici (Olimpo, 1993, p. 28).

Fratteer utilizza *tecnologie educative* spiegando che “s'intende comunemente far riferimento sia ad ambienti didattici supportati da tecnologie sia a studi sulle tecnologie e sulla loro applicazione nella didattica” (2004, p. 9). Le tecnologie educative sono legate all'evoluzione tecnologica degli strumenti. Con lo sviluppo delle nuove tecnologie, il computer ha lentamente sostituito gli strumenti dedicati al solo insegnamento. Nella didattica in cui il computer ha un ruolo predominante si trovano i CBT (*Computer Based Training*), CBI (*Computer Based Instruction*) e CMI (*Computer Managed Instruction*). Se, come nel caso che interessa a noi, il computer è il supporto per insegnanti e studenti che ne detengono il controllo, allora parliamo di CAI (*Computer Aided Instruction*), CALT (*Computer Assisted Language Teaching*) e CALL (*Computer Assisted Language Learning*) (Porcelli & Dolci, 1999, p. 52).

Il computer è la miglior macchina per l'insegnamento, in quanto è instancabile e ha un grande potenziale sotto molti punti di vista come dimostrarono i ricercatori negli anni sessanta quando iniziarono a sviluppare i primi programmi CAI (Fratter, 2004, p. 10). I CAI, costruiti sulle teorie comportamentiste di Thorndike, Pavlov e Skinner, "si basavano principalmente su attività di tipo ripetitivo o meccanico ed erano proposte allo studente secondo la sequenza Stimolo → Risposta → Rinforzo (S→R→R)" (Fratter, 2004, p. 9).

PLATO fu uno dei primi software didattici basato su questo tipo di sequenza meccanica (Porcelli & Dolci, 1999, p. 25). Se in questo tipo di esercizi inizialmente veniva richiesto di rispondere correttamente alle domande, scegliendo tra un set di risposte, con Skinner queste attività subirono un leggero ma rilevante cambiamento, in quanto lo studente era sollecitato a dare la soluzione esatta facendo affidamento solo alla propria memoria. Successivamente venne anche introdotto una sorta di feedback che assunse un ruolo importante. Infatti, alla risposta dello studente seguiva un riscontro da parte della macchina, rendendo così l'apprendimento autonomo in quanto non era necessaria la presenza dell'insegnante per verificare la soluzione (Fratter, 2004, p. 10).

Inizialmente le interfacce dei programmi erano scarse, presentavano frasi anonime in cui spesso all'utente non era nemmeno celato il linguaggio della macchina. Oggi invece i computer presentano interfacce più *user friendly*, cioè più intuitive e semplici da capire anche a coloro che sono meno avvezzi all'uso di queste tecnologie in modo da facilitare l'interazione tra uomo e macchina. Inoltre la tendenza è quella di sfruttare in maniera sempre più crescente la potenzialità multimediale dei pc intesa come confluenza collaborativa in egual misura di tre tradizioni medialità e culturali, cioè quella della stampa, dell'audiovisione e dell'interattività (Maragliano, 1998, p. 26).

Col passare degli anni si svilupparono i primi ICAI (*Intelligent Computer Aided Instruction*), basati su intelligenze artificiali orientate verso uno stampo cognitivista e non più focalizzate sui risultati, ma piuttosto sul rapporto triangolare tra esperto, insegnante e studente strutturato a moduli e avvicinandosi all'insegnamento tradizionale. Furono essenzialmente due i tipi di ICAI incentrati sulla didattica. Il primo, basato su un "sistema esperto", si dimostrò poco efficace in ambiente didattico in quanto si limitava a riproporre al discente i ragionamenti dell'esperto, divenendo quindi piuttosto uno strumento di ausilio per svolgere determinati compiti (Olimpo, 1993, p. 29). L'altro sistema, risalente agli anni settanta e denominato ITS (*Intelligent Tutoring Systems*), si basava su un approccio cognitivista e pre-costruttivista in cui la macchina svolgeva un ruolo di precettore con lo scopo di trasferire la conoscenza al discente, cercando però di assecondare le sue modalità di apprendimento. Il primo ITS famoso fu Scholar sviluppato nel 1970 (Olimpo, 1993, p. 31).

Con lo sviluppo delle reti inizia a nascere una logica di *iper*, cioè la nascita degli ipertesti e applicazioni basate su questi. Gli ipertesti permettevano (e permettono) allo studente di scegliere il proprio percorso sulla rete a lui più idoneo, scegliendo cosa vedere e cosa fare. Questa logica corrisponde proprio all'approccio costruttivista (vedi 3.1.1) nel quale è l'apprendente a costruire e formare il proprio percorso e quindi le proprie conoscenze (Olimpo, 1993, p. 32). La vera innovazione quindi è portata dalle reti telematiche, permettendo un apprendimento a distanza, aperto e collaborativo, senza limiti di spazio e tempo.

3.1.3. Le glottotecnologie

Nella didattica delle lingue straniere, le tecnologie glottodidattiche, o *glottotecnologie*, intervengono come parte integrante e spesso come condizione necessaria per l'insegnamento (Balboni, 2012, p. 51). Le glottotecnologie, dai registratori audio, videoregistratori, computer fino alle reti telematiche, "hanno un ruolo essenziale, costitutivo e non solo accessorio dell'attività di apprendimento di una lingua" (Balboni, 2012, p. 51) in quanto permettono ai discenti di avvalersi di materiale in lingua autentico o di apprendere in maniera autonoma, cioè senza il diretto controllo dell'insegnante (Porcelli & Dolci, 1999). Si pensi per esempio all'innovazione che portarono il mangianastri prima e il lettore cd poi o il videoregistratore prima e il lettore dvd poi, nell'insegnamento delle lingue straniere. Questi strumenti permettevano (e permettono) di sentire e vedere materiale in lingua originale e spesso autentico dando la possibilità agli studenti di studiare la lingua in contesti più interessanti e stimolanti.

L'evoluzione tecnologica ha permesso alle persone che vivono nei paesi industrialmente avanzati di accedere comodamente alla rete per vedere video, ascoltare musica, leggere quotidiani, scrivere blog e partecipare a comunità virtuali o social network, con la possibilità di immergersi ancora più profondamente nella cultura e nella lingua di studio. Se fino a qualche anno fa l'unico modo per parlare con un amico in Giappone era ricorrere a costose telefonate o attendere un incontro faccia a faccia, attualmente grazie ai diffusi software di messaggistica e chat vocale istantanea e sincronica, è possibile sentirsi in maniera semplice e gratuita o con costi limitati, potendo esercitarsi in maniera non solo motivante, ma anche produttiva per l'acquisizione e il mantenimento della lingua.

L'utilizzo delle tecnologie nella glottodidattica è divenuto significativo a partire dagli anni cinquanta con l'*Army Specialized Training Program* (ASTP). Nell'ASTP dell'esercito americano erano previste 12 ore su 36 settimanali di *area studies*, segnando l'introduzione della proiezione di film

provenienti dal Paese della lingua da apprendere, nonché dello studio di quest'ultima (Balboni, 2012, p. 19).

Con l'avanzare delle ricerche, negli anni sessanta Skinner utilizzò gli audioregistratori, proponendo per primo i *pattern drill*, esercizi strutturali che permettevano la registrazione della voce del madrelingua e successivamente quella dello studente con la possibilità di riascolto. Gli anni settanta videro l'arrivo dei diapofilm, sostituiti successivamente dalle audiocassette e videocassette, permettendo la riproduzione di materiale autentico nelle aule. Infine la diffusione dei computer negli anni novanta permise il miglioramento di tecniche di ascolto e registrazione, esercizi strutturali e interattivi, scrittura digitale e così via. Negli ultimi anni, oltre al continuo sviluppo di tecnologie per la registrazione, sia audio che video, l'utilizzo di computer e della rete offrono alla glottodidattica prospettive innovative e stravolgenti, capaci di rendere motivante ed efficace l'apprendimento delle lingue straniere (Caon & Serragiotto, 2012, p. 5). Inoltre in questi ultimi anni i dispositivi mobili, come smartphone e tablet, stanno avendo una rapida e notevole diffusione, rendendo accessibile l'apprendimento linguistico ovunque e in qualunque momento, come vedremo nel capitolo 3.2.3 dedicato al *mobile learning* e al MALL (*Mobile Assisted Language Learning*).

Oggi il computer e i dispositivi mobili sono fondamentali nello studio delle lingue straniere, sia perché possono essere utilizzati come strumenti didattici, sia perché permettono di reperire e utilizzare qualsiasi tipo di materiale in maniera semplice, comoda e veloce. Con questi strumenti tecnologici non solo è possibile svolgere le funzioni sopra descritte, come registrazioni ed esercitazioni, ma si possono anche consultare dizionari, enciclopedie e manuali di testo digitali spesso interattivi, leggere testi o guardare film in lingua originale e molto altro ancora. Il vantaggio rispetto a tecnologie quali le videocassette o i cd-rom non è solo di natura prettamente tecnica, ma soprattutto metodologia. Il computer infatti permette la multimedialità e l'interattività creando un ambiente più stimolante e coinvolgente per l'apprendimento poiché "se si ha ipermedialità, cioè multimedialità e interattività, i meccanismi di apprendimento vengono ulteriormente potenziati secondo una logica che non è solo additiva" in quanto l'uomo ricorda l'80% di quello che ascolta, vede e fa (Porcelli & Dolci, 1999, p. 51).

3.2. E-learning, mobile learning e online learning

Ai giorni nostri si sente parlare molto di *e-learning*, *mobile learning* e *online learning*, nuove realtà che si stanno affacciando nel mondo dell'apprendimento e che coinvolgono anche il mondo

videoludico. Per questo motivo reputiamo indispensabile fornire le basi di queste nozioni, nonostante non sia facile delineare i concetti in questo campo di ricerca, in quanto le tecnologie e i relativi ambiti sono in continua evoluzione, al punto che i ricercatori stessi e professionisti spesso discordano sulle definizioni e terminologie da usare (Moore, Dickson-Deane, & Gayen, 2011).

3.2.1. Il web 2.0

L'e-learning si è sviluppato attorno al 1995 parallelamente allo sviluppo e la diffusione del web (Downes, 2005). Con l'avvento del web di seconda generazione, denominato web 2.0, anche l'apprendimento in rete è si è evoluto nell' e-learning 2.0. Nonostante ancora il web 2.0 sia in continua evoluzione e non esistano definizioni univoche per descrivere il fenomeno, da qualche anno già si parla di web 3.0, con l'intenzione principale di trasformare il web da sociale a semantico e far convergere tutti i contenuti in database grazie ai nuovi formati come XML o RDF (Hendler, 2009). Le proposte e le idee sono molte altre ancora, ma poiché la massima diffusione di questo tipo di web è ancora lontana, per ora ci concentreremo sull'attuale web 2.0.

Tipo di strumento	Esempi
Blog	Stephen's Web (http://www.downes.ca)
Wiki	Wikipedia
Social network	Facebook MySpace
Archivi multimediali	Podcast YouTube Flickr iTunes e-portofolios
Strumenti di comunicazione sincrona	Skype Elluminate Adobe Connect
Mondi virtuali in 3D	Second life
Giochi multiplayer	Lord of the Rings Online
Mobile learning	Telefoni cellulari Applicazioni e strumenti tecnologici portatili
Contenuti aperti	MIT OpenCourseWare

Tabella 6. Alcuni esempi di strumenti di web 2.0 indicati da Bates (2011, p. 25).

La sostanziale differenza tra il web di prima generazionale e quello di seconda generazione è il mutamento da una struttura “piatta” a “piattaforma”, da *Read Web* a *Read-Write Web* (Downes, 2005). Inizialmente il web era considerato come un contenitore di cose, in cui la pagina web si presentava con elementi scritti, immagini, suoni e video. L’utente poteva solamente accedere al contenuto delle pagine internet in maniera passiva, cioè non aveva possibilità di interagire modificando i contenuti, e l’unico modo per essere utente attivo nella rete era creare un proprio sito web conoscendo il linguaggio HTML. Oggi invece la rivoluzione consiste in un ruolo attivo dell’utente, che da fruitore diventa anche autore, contribuendo alla crescita e costruzione della rete grazie a un’esperienza non più passiva, ma attiva, interattiva e interconnessa. Per chiarificare la distinzione, abbiamo riportato nella tabella 6 realizzata da Tony Bates (2011, p. 25), presidente di Microsoft Skype Division ed esperto di internet e comunicazione, alcuni esempi di strumenti del web 2.0.

Rossella Beraldo, collaboratrice del Laboratorio ITALS di Ca’ Foscari ed esperta sull’uso delle tecnologie nell’apprendimento, individua alcune caratteristiche dell’ambiente web 2.0 (2008, p. 183): la partecipazione (l’utente partecipa attivamente alla creazione e allo sviluppo della rete), la condivisione (intesa come condivisione di sapere e conoscenza da parte degli utenti), la collaborazione (elemento fondante del web 2.0 dal momento che è necessario il contributo di tutti gli utenti per permettere la condivisione del sapere), la rapidità e la facilità d’uso (maggiore semplicità e velocità nella creazione dei contenuti grazie a strumenti accessibili anche a chi non ha conoscenze basilare di informatica, ma anche rapidità e facilità d’uso nella navigazione dei contenuti), l’ipertestualità (totale ipertestualità dei contenuti), l’essenza sociale (conseguente alla partecipazione, condivisione e collaborazione), la flessibilità, la mobilità e la portabilità (l’utente non è più vincolato da postazioni fisse di accesso alla rete, ma i contenuti sono accessibili ovunque e in qualunque momento grazie all’evoluzione tecnologica).

3.2.2. E-learning 2.0

Il termine e-learning indica apprendimento (*learning*) elettronico (*e* di *electronic*). Tuttavia definire in maniera univoca cosa sia l’e-learning non è semplice a causa della complessità, delle sottili sfaccettature e degli studi ancora in atto che caratterizzano questo tipo di apprendimento. Ci limiteremo quindi a riportare diversi punti di vista di ricercatori e studiosi in questo campo.

Ruth Clark, specializzata nella progettazione della didattica e formazione tecnica, e Richard Mayer, psicopedagogista statunitense e professore di psicologia alla University of California, Santa Barbara, definiscono l’e-learning una “instruction delivered on a digital device such as a computer

or mobile device that is intended to support learning” (Clark & Mayer, 2008, p. 8), specificando che l’e-learning comprende sia metodi (tecniche) che contenuti (informazioni) trasmessi attraverso dispositivi digitali come computer e smartphone e, utilizzando applicativi di videoscrittura, immagini, video e via scorrendo per aiutare l’utente a raggiungere i propri obiettivi prefissati (come nel nostro caso imparare la lingua giapponese).

Tuttavia se prendiamo in considerazione lo studio condotto da Joi Moore, Camille Dickson-Deane e Krista Galyen (2011), docenti alla School of Information Science and Learning Technologies dell’University of Missouri, la definizione di Clark e Mayer potrebbe trovare molti pareri contrari poiché in contrasto con altre concezioni di e-learning come il mobile learning. Gli studiosi considerano quindi l’e-learning sinonimo di apprendimento online e quindi usufruibile solo attraverso la rete oppure apprendimento attraverso strumenti elettronici come registratori audio, televisioni o personal computer.

L’Osservatorio ANEE nel 2003 ha svolto un’indagine riguardo lo stato dell’arte e le prospettive di sviluppo dell’e-learning, tentando di dare una definizione che possa essere la più esaustiva possibile:

l’e-learning è una metodologia di insegnamento e apprendimento che coinvolge sia il prodotto sia il processo formativo. Per prodotto formativo si intende ogni tipologia di materiale o contenuto messo a disposizione in formato digitale attraverso supporti informatici o di rete. Per processo formativo si intende invece la gestione dell’intero iter didattico che coinvolge gli aspetti di erogazione, fruizione, interazione, valutazione. In questa dimensione il vero valore aggiunto dell’e-learning emerge nei servizi di assistenza e tutorship, nelle modalità di interazione sincrone e asincrone, di condivisione e collaborazione a livello di community.

Peculiarità dell’e-learning è l’alta flessibilità garantita al discente dalla reperibilità sempre e ovunque dei contenuti formativi, che gli permette l’autogestione e l’autodeterminazione del proprio apprendimento; resta tuttavia di primaria importanza la scansione del processo formativo, secondo un’agenda che responsabilizzi formando e formatore al fine del raggiungimento degli obiettivi didattici prefissati (Liscia, 2004, p. 12).

Questa definizione fa intendere il motivo per cui l’e-learning è spesso utilizzato al posto di altre locuzioni affini come *online learning*, *web based learning*, *online education* e così via (Calvani & Rotta, 2000, p. 57). Perciò è sotto questa ottica che in questa sede considereremo le teorie di e-learning, cioè come formazione attraverso la rete per “progettare, distribuire, gestire e ampliare l’apprendimento” (Eletti, 2002, p. 65). Apprendimento in rete inteso non solo come rete di computer, ma basato sulle “interrelazioni fra i partecipanti al processo stesso; interrelazioni funzionali al-

le attività di una comunità cooperante nel raggiungimento di uno specifico obiettivo educativo” (Trentin, 2001, p. 20).

L’e-learning trae origine da due diversi ambiti di tecnologie didattiche. Tecnologie didattiche basate sui computer (vedi 3.1.3) e sulla Formazione a Distanza (FAD).

La FAD di prima generazione risale a metà dell’Ottocento ed era basata fondamentalmente sulla didattica tramite corrispondenza scritta e cartacea utilizzando come tecnologia il servizio postale. La FAD di seconda generazione si sviluppa negli anni sessanta con l’introduzione di supporti audiovisivi e multimediali, grazie soprattutto all’innovazione tecnologica apportata dalla televisione. Infine la terza generazione è segnata dall’avvento del digitale verso la metà degli anni ottanta: la prima fase è stata soprattutto caratterizzata dall’offline con l’utilizzo di supporti magnetici e cd-rom, mentre la seconda fase, con la diffusione delle reti telematiche, è focalizzata sull’on-line (Eletti, 2002, p. 17).

Con la diffusione del web 2.0 (vedi 3.2.1) anche l’e-learning si è evoluto. Il termine e-learning 2.0 è stato coniato da Downes in un articolo in cui analizzò il rapporto tra e-learning e web 2.0 (Downes, 2005). Downes sostiene che il web 2.0 ha permesso di sviluppare un nuovo tipo di apprendimento costruito attorno agli strumenti disponibili con il nuovo web. Per esempio i social network permettono maggiore collaborazione tra individui di tutto il mondo e quindi maggiore diffusione di conoscenza; gli archivi multimediali come YouTube sono in grado di riprodurre video in qualsiasi lingua e quindi molto utili per chi si appresta allo studio di lingue straniere; le tecnologie simultanee come skype offrono la possibilità di chiamare in qualsiasi parte del mondo in maniera molto economica e quindi parlare con un madrelingua comodamente; le risorse wiki offrono la possibilità di condividere rapidamente informazioni che possono essere modificate da altri; i giochi digitali permettono di apprendere in maniera più motivante ed efficace (Downes, 2005). In questo modo l’e-learning

represents one node in a web of content, connected to other nodes and content creation services used by other students. It becomes, not an institutional or corporate application, but a personal learning center, where content is reused and remixed according to the student's own needs and interests. It becomes, indeed, not a single application, but a collection of interoperating applications---an environment rather than a system (Downes, 2005).

Riportiamo nella tabella 7 realizzata da Tony Karrer, considerato uno dei più grandi esperti di *e-learning*, le differenze tra i due tipi di *e-learning* (2007).¹

¹ Karrer ha anche aggiunto una colonna inerente e-learning 1.3. Indica una via di mezzo tra il primo e il secondo tipo di e-learning, ma poiché la distanza è minima ha preferito usare e-learning 1.3 anziché un più scontato e-learning 1.5.

	E-Learning 1.0	E-Learning 1.3	E-Learning 2.0
Main Components	Courseware LMSs Authoring tools	Reference hybrids LCMSs Rapid authoring tools	Wikis Social networking and bookmarking tools Blogs Add-ins Mash-ups
Ownership	Top-down, one-way	Top-down, collaborative	Bottom-up, learner-driven, peer learning
Development Time	Long	Rapid	None
Content Size	60 minutes	15 minutes	1 minute
Access Time	Prior to work	In between work	During work
Virtual Meetings	Class	Intro, Office hours	Peers, Experts
Delivery	At one time	In many pieces	When you need it
Content Access	LMS	Email, Intranet	Search, RSS feed
Driver	ID	Learner	Worker
Content creator	ID	SME	User

Tabella 7. Differenze tra *e-learning 1.0*, *e-learning 1.3* ed *e-learning 2.0* secondo Karrer (2007).

3.2.3. Mobile learning

Generalmente il *mobile learning*, o semplicemente *m-learning*, viene inteso come

una modalità di distribuzione di qualsiasi contenuto formativo, come, ad esempio, interi corsi tradizionali o nuovi micro-corsi, tramite tecnologie mobili quali Pocket PC, PDA (*Personal Digital Assistant*), Tablet PC, eBook, cellulari e altri dispositivi mobili (Diamantini & Pieri, 2006, p. 3)

anche se in realtà non esiste una definizione univoca, sia perché questo ambito di ricerca è in rapida evoluzione, sia per l'ambiguità del termine "mobile" che può essere legato sia alle tecnologie mobili, sia alla mobilità dell'apprendente (Kukulska-Hulme, 2009). Inoltre Davide Diamantini, docente in sociologia presso l'Università degli Studi di Milano-Bicocca, e Michelle Pieri, dottore di ricerca in psicologia all'Università degli Studi di Milano-Bicocca, evidenziano come alcuni ricercatori considerino il mobile learning l'evoluzione dell'e-learning in quanto l'apprendimento diventa mobile oltre che elettronico, mentre altri sostengano che sia parte integrante dell'apprendimento assieme all'e-learning e alla didattica scolastica classica, formando un cerchio inteso come *blended learning* (cioè apprendimento combinato) (Diamantini & Pieri, 2006, p. 6).

Nella nostra ricerca analizzeremo *l'm-learning* nell'ottica di un apprendimento "ovunque e in qualunque momento", focalizzandoci su smartphone, tablet e console portatili, dal momento che sono dispositivi mobili che permettono anche la fruizione di videogiochi. Il personal computer, anche se può essere portatile, non è considerato completamente un dispositivo mobile poiché

non è ergonomicamente in grado di essere usato in qualsiasi situazione, non può essere tenuto in palmo di mano, non dispone di applicativi immediatamente disponibili alla fruizione e non può essere portato con sé in modo "discreto" nella tasca della giacca o nella tuta da lavoro (Diamantini & Pieri, 2006, p. 6).

Sopraaddendo sulle console portatili, progettate proprio per uno scopo videoludico, tablet e smartphone consentono svariati utilizzi. Lo smartphone è un telefono che permette di installare un sistema operativo con relative applicazioni e fare cose una volta impensabili come vedere e modificare video, ascoltare musica, navigare in internet, leggere libri e riviste, giocare, installare applicazioni utili per lo studio e molto altro ancora, al punto che lo scopo primario di telefonia spesso passa in secondo piano. Il tablet è computer portatile di dimensioni che solitamente vanno dai 7 a 10 pollici, presenta uno schermo touchscreen per interagire con il sistema e permette la navigazione in internet, l'installazione di applicazioni, la lettura e modifica di documenti, l'ascolto di musica e visione di film, l'utilizzo di video game e così via.

L'apprendimento delle lingue mediato dai dispositivi mobili è indicato con l'acronimo MALL (*Mobile Assisted Language Learning*). Rispetto al CALL, l'apprendente può portare sempre con sé i dispositivi e utilizzarli quando lo desidera per consultare dizionari, chattare con amici, ascoltare *podcast* in lingua o usufruire di giochi e esercizi interattivi. Il MALL si differenzia soprattutto nell'uso "of personal, portable devices that enable new ways of learning, emphasizing continuity or spontaneity of access and interaction across different contexts of use (Kukulka-Hulme, 2009, p. 162). Oggigiorno nei telefoni e nei tablet è possibile installare applicazioni che possono essere sfruttate ovunque e in qualunque momento per l'apprendimento e il mantenimento di una lingua (vedi 3.3.5). Queste caratteristiche rendono i dispositivi mobili adatti a brevi sessioni di utilizzo durante le quali lo studente di lingua giapponese potrebbe ripassare i *kanji*, ascoltare *podcast* o canzoni in lingua giapponese oppure giocare con videogiochi mirati all'apprendimento della lingua giapponese.

3.2.4. Teorie sull'apprendimento attraverso e-learning e m-learning

Con l'evoluzione dei diversi tipi di approcci, l'apprendimento si è focalizzato sempre più sul discente. In particolar modo nel costruttivismo socio-culturale, in un'ottica focalizzata sull'imparare

a imparare, lo studente diventa la figura centrale nel proprio percorso di crescita personale (*learning centred*) che permea tutta la vita (*lifelong learning*). Con l'e-learning questo concetto è ancora più amplificato secondo una logica di autoapprendimento (Eletti, 2002, p. 53). L'autoapprendimento è "un processo formativo di cui si è protagonisti senza subire interferenze o vincoli esterni" dipendente da fattori quali il contesto sociale (azienda o università), il medium utilizzato (libri, internet e così via) e la scelta metodologica (Eletti, 2002, p. 53). Inizialmente i primi corsi di autoapprendimento erano su supporti cartacei e informatici, come i primi programmi CAI o CBT (vedi 3.1.2). Con l'evoluzione tecnologica arrivarono le prime enciclopedie multimediali e corsi con esercizi interattivi distribuiti su cd-rom, mescolando elementi videoludici con l'apprendimento (vedi 4.4) e concretizzando il concetto *learning by doing*, cioè imparare facendo. Infine, con la diffusione del web 2.0 e l'e-learning 2.0, lo studente costruisce le sue conoscenze autonomamente e impara a selezionare le informazioni necessarie, fino a diventarne lui lo stesso artefice e collaboratore per la diffusione di conoscenza.

Riportiamo nella figura 1 il ruolo ricoperto dagli strumenti del web 2.0 da un punto di vista didattico secondo Bates (2011, p. 38):

Objectivist		Constructivist	
Tests	Essays	E-portfolios	Facebook
	Simulations	RSS	Portal
Books	LMSs (e.g., Moodle)	Google	YouTube
		Games	
Lectures	Discussion forums/ seminars	Wiki	Flickr
	Adobe Connect/ Elluminate	Second Life	Blogs
<i>Formal</i>	Research		<i>Informal</i>
Teacher control		Learner control	

Figura 1. Analisi degli strumenti web 2.0 da un punto di vista didattico secondo Bates (2011, p. 38)

Egli pone all'estrema sinistra l'oggettivismo, cioè una conoscenza che esiste all'infuori della mente umana, per esempio leggi scientifiche, fatti, concetti o principi innegabili (Bates, 2011, p. 30). In questa prospettiva formale è compito dell'insegnante trasmettere la conoscenza. Spontan-

dosi verso destra ci si avvicina sempre più verso una prospettiva costruttivista in cui è lo studente che costruisce e rielabora la propria conoscenza in un ottica informale.

L'apprendimento è infatti caratterizzato da diversi aspetti: formale, non formale e informale. L'aspetto formale consiste in un tipo di apprendimento in un contesto ben organizzato e strutturato, quindi scuole, università o corsi di formazione, che prevedono quindi il rilascio di un tipo di attestato come per esempio un diploma, una laurea o una certificazione. L'aspetto non formale invece prevede attività non completamente predisposte per l'apprendimento, ma che ne contengono elementi come per esempio luoghi di lavoro o associazioni di qualsiasi tipo; inoltre non è previsto nessun tipo di rilascio di attestati. Infine si intende informale come risultato di azioni di vita quotidiana legate per esempio al lavoro o alla famiglia e quindi un apprendimento non sempre intenzionale e non pianificato, ma legato all'esperienze dell'individuo.

Nel contesto delle potenzialità offerte dal web 2.0 "it is important not only to recognize the new opportunities that these tools offer, but also to make sure that they are used in educationally meaningful ways" (Bates, 2011, p. 39). In quest'ottica, l'e-learning 2.0 e il *mobile learning* possono fondere l'apprendimento accademico con nuovi strumenti più motivanti e stimolanti per i giovani studenti.

3.3. I siti internet e le risorse online inerenti alla lingua e alla cultura giapponese

Ai fini della nostra ricerca abbiamo tentato di catalogare i siti internet in lingua italiana e in lingua inglese inerenti alla lingua e alla cultura giapponese con lo scopo di quantificare il numero di persone che vivono in Italia e che utilizzano il web come strumento di conoscenza della lingua e della cultura nipponica e individuare le risorse online esistenti per coloro che studiano e desiderano studiare la lingua giapponese. Ci siamo focalizzati solo sul numero di persone che vivono in Italia dal momento che lo scopo finale è valutare il potenziale bacino di utenza di possibili fruitori di risorse online in Italia e motivare l'eventuale richiesta di finanziamenti per progetti mirati alla realizzazione di strumenti che possano essere utili a madrelingua italiani per lo studio della lingua giapponese.

La prima parte della nostra ricerca si è basata sui siti in lingua italiana, dal momento che limitare l'analisi ai siti internet che si appoggiano esclusivamente a server italiani, avrebbe escluso i siti web italiani che utilizzano server stranieri. Non ci siamo focalizzati nemmeno sui siti gestiti e creati da madrelingua italiani in quanto avremmo potuto ignorare i siti web in lingua italiana realizzati da stranieri.

Abbiamo tentato anche di fare una catalogazione dei siti in lingua straniera, principalmente inglese e giapponese, ma purtroppo il loro vasto numero richiederebbe una seconda tesi. Per questo motivo per i siti in lingua straniera abbiamo circoscritto l'ambito a quelli inerenti allo studio della lingua giapponese ritenuti maggiormente visitati e che potenzialmente avrebbero potuto avere visitatori che accedono da server italiani.

Riguardo all'utenza, ci siamo focalizzati solo sul numero di persone che vivono in Italia e che si connettono da server italiani. Se considerassimo solo i madrelingua italiani, non terremmo in considerazione individui che dimorano in Italia stabilmente da molti anni, conoscono la lingua italiana e utilizzano il web come strumento di informazione. Inoltre non è possibile prendere in considerazione i madrelingua italiani all'estero poiché i dati riferiti al numero di visitatori si basano sui server da cui si connette l'utenza (cioè un madrelingua italiano che risiede in Giappone e consulta un sito in lingua italiana non può essere conteggiato; allo stesso modo un madrelingua giapponese che risiede in Italia e visita un sito in lingua italiana è stato conteggiato, dal momento che non è possibile fare distinzioni). Non è possibile quindi ottenere informazioni più precise riguardo al numero di utenti che vivono in Italia, se non nei siti in cui è prevista la registrazione comprendente il paese d'origine; in casi come questi però, per motivi di privacy, non ci sono mai stati forniti dati riguardo il numero di accessi.

Nel lavoro di ricerca e analisi, effettuato da maggio a settembre 2012, abbiamo rintracciato 253 siti web in lingua italiana e 86 siti web in lingua straniera.

Per questa breve analisi di mercato abbiamo contattato alcuni esperti di web analytics, che ci hanno gentilmente risposto fornendoci informazioni utili,² e consultato un testo inerente al tema (Semoli, 2009). Per effettuare un'analisi di questo tipo, abbiamo cercato di ottenere il numero dei visitatori nel 2010, nel 2011 e nel primo semestre 2012, il numero di link che reindirizzano al sito internet, il numero degli eventuali iscritti al sito e le keyword più usate per raggiungere il sito. Abbiamo aggiunto anche il numero di fan su facebook, il tipo di sito e se è aggiornato o meno, se è presente un forum e eventualmente il numero di iscritti.

Per reperire le informazioni, ci siamo avvalsi di strumenti come Google, il motore di ricerca più utilizzato,³ Google Analytics, Google Trends, Google AdWords⁴ e Alexa,⁵ utili per reperire informa-

² Ringraziamo in modo particolare per l'aiuto Marco Bortolotti (<http://www.consulenzewebmarketing.it>) e Davide Pozzi (<http://blog.tagliaerbe.com/>) (verificati il 9 febbraio 2013).

³ Secondo il rapporto del 2011 di SEMS consultabile all'indirizzo <http://www.sems.it/ricerche/SEMS-mobilesearch-2011.pdf> (verificato il 9 febbraio 2013) su "Gli italiani e i motori di ricerca", che come riporta il sito "dal 2004 la più completa e approfondita analisi sul rapporto che gli italiani hanno con i motori di (segue nella pagina successiva)

zioni sul traffico internet. Le informazioni più importanti però, cioè il numero di visitatori, sono ottenibili solo contattando i responsabili dei siti web. Abbiamo quindi contattato tramite e-mail tutti i webmaster dei siti che abbiamo rintracciato, ma purtroppo abbiamo ottenuto risposta solo da pochi e meno della metà di questi ha deciso di inviarci i loro dati.

Ringraziamo fin da subito tutti coloro che ci hanno gentilmente fornito i dati inerenti ai visitatori ed eventuali iscritti. Tuttavia, i proprietari dei siti web hanno specificato che si trattano di dati personali e hanno espressamente richiesto che questi non vengano pubblicati nel dettaglio, ma che vengano solo utilizzati a fini statistici. Per questo motivo riporteremo solamente dati elaborati da noi con totali ed eventuali percentuali. In appendice 3 è presente la lista di tutti i siti trovati e analizzati.

Prima di esaminare nel dettaglio i dati rilevati da Google e i siti italiani concernenti il Giappone e la cultura giapponese, quindi tutto quello che consiste nelle notizie, blog, *manga*, *anime* e così via, riteniamo necessario fare alcune considerazioni riguardo il rapporto degli studenti cafoscarini di lingua giapponese con le nuove tecnologie basandoci sui questionari distribuiti in classe.

3.3.1. Rilevamento statistico sull'utilizzo delle nuove tecnologie da parte degli studenti cafoscarini di lingua giapponese

Come spiegato nel paragrafo 1.2.6, per effettuare l'analisi del rapporto degli studenti cafoscarini di lingua giapponese con le nuove tecnologie, in particolare i videogiochi, abbiamo distribuito dei questionari da far compilare in forma anonima agli studenti presenti alle lezioni di lingua giapponese tenute dai docenti italiani. Nella prima parte del questionario abbiamo posto alcune domande di carattere generale e altre mirate a comprendere che rapporto hanno gli studenti con la lingua giapponese. L'analisi di questa prima parte è stata effettuata nel paragrafo 1.2.6.

In questo paragrafo ci focalizzeremo sui dati elaborati dalle risposte ottenute nella seconda parte del questionario e inerenti alle nuove tecnologie e ai videogiochi.

Innanzitutto abbiamo voluto cercare di capire quanti e quali dispositivi informatici gli studenti possiedono e utilizzano abitualmente per lo studio della lingua giapponese tra personal computer (pc), tablet, smartphone e console. Le risposte ottenute sono piuttosto varie, con una preponde-

ricerca e su quanto le informazioni trovate attraverso i motori siano influenti nelle decisioni e negli acquisti", Google è il motore di ricerca più utilizzato dagli italiani con il 92%, seguito da Virgilio e Bing ognuno al 3%.

⁴ Google AdWords è uno strumento nato per pubblicizzare il proprio sito internet, ma per la nostra ricerca torna utile in quanto permette di visualizzare il numero di ricerche in Google di una determinata parola chiave.

⁵ Come si legge nel sito ufficiale <http://www.alexa.com> (verificato il 9 febbraio 2013), "Alexa is the leading provider of free, global web metrics. Search Alexa to discover the most successful sites on the web by keyword, category, or country."

ranza di pc con sistema operativo Windows (91%) sugli altri sistemi operativi come Mac OS (12%) o Linux e derivati (4%). Per quanto riguarda i videogiochi, abbiamo considerato solamente le console di questa generazione (vedi 4.2) e, tra quelle casalinghe, Nintendo Wii è la preferita con il 22%, seguita da PlayStation 3 con il 19% e X-Box 360 (10%), mentre Nintendo DS e Nintendo 3DS sono le console portatili più diffuse con circa il 28%, rispetto al 15% di PlayStation Portabile (PSP) e PlayStation Vita (PSVita). Infine solamente il 12% possiede un tablet: la maggioranza (6%) preferisce come sistema operativo iOS (cioè l'iPad di Apple) rispetto ad Android (il sistema operativo di Google, al 5%) o altri (1%). Android è usato in maggioranza negli smartphone con il 25% rispetto al sistema operativo iOS (iPhone di Apple) con il 16%, Windows Phone con 2% o altri (per esempio Symbian) con il 6%.

Come si osserva dalla tabella 8, quasi tutti gli studenti dichiarano di utilizzare il proprio pc per lo studio della lingua giapponese (84%), in particolare tra gli studenti del corso di laurea magistrale le percentuali si avvicinano al 100%. Tra gli studenti che sono in possesso di dispositivi mobili, il 6% usa il tablet e il 23% usa lo smartphone come supporto allo studio della lingua. Tra i possessori di console, il 7% le utilizza come strumento di studio. Infine circa l'8% degli studenti non utilizza nessuno di questi dispositivi per lo studio del giapponese.

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Pc	248	77%	152	86%	114	90%	73	94%	34	97%	621	84%
Tablet	25	8%	9	5%	5	4%	4	5%	1	3%	44	6%
Smartphone	71	22%	33	19%	42	33%	18	23%	6	17%	170	23%
Console	31	10%	14	8%	2	2%	2	3%	4	11%	53	7%
Nessuno di questi	41	13%	15	9%	3	2%	2	3%	1	3%	62	8%

Tabella 8. Numero di studenti e percentuali in relazione ai dispositivi informatici utilizzati (sondaggio dello scrivente, vedi app. 2).

È stato chiesto agli studenti se secondo loro le nuove tecnologie, specificando in particolare internet, social network, videogiochi, app per tablet, e così via possono aiutare e stimolare l'interesse allo studio della lingua giapponese. Quasi tutti hanno risposto affermativamente a questa domanda, mentre circa il 10% ha risposto di no o che non sa.

Alla domanda "Utilizzi videogiochi generici in lingua giapponese?", il 2% degli studenti ha risposto che li utilizza sempre; il 13% ha risposto che li utilizza spesso; mentre il 20% li utilizza raramen-

te e infine il 65%, la percentuale più alta, non gli utilizza mai. I videogiochi più utilizzati dagli studenti appartengono alle serie *Final Fantasy* (99 studenti), *Pokémon* (70 studenti), *Kingdom Hearts* (23 studenti) e *Naruto* (Eighteen, 2003-2009).

Alla domanda “Utilizzi videogiochi mirati all’apprendimento e allo studio della lingua giapponese (per esempio giochi per fare esercizi di kanji o grammatica)?” i più utilizzati sono risultati essere DS DS *Kageyama mesoddo tadashii kanji kakitori kun* (DS 陰山メソッド正しい漢字かきとりくん, ‘Metodo di Kageyama per DS – Kanji corretti - *Kakitori kun*’, Shōgakukan, 2007)⁶ e i videogiochi della serie *Kanken DS* (漢検 DS, ‘Esame Kanji Kentei DS’, Rocket Company, 2006-2009) entrambi disponibili per la console portatile Nintendo DS, però solamente il 3% degli studenti ha risposto che se ne serve spesso, mentre l’11% li utilizza raramente e infine l’86% non li utilizza affatto.

Nella domanda successiva abbiamo chiesto agli studenti se utilizzano applicazioni per tablet, smartphone o pc per studiare la lingua giapponese. Rispetto ai videogiochi, questi strumenti si riferiscono a risorse disponibili online che possono aiutare il discente nello studio della lingua. Per esempio grammatiche o dizionari interattivi oppure *flashcard* interattive per lo studio dei *kanji*. Il 4% dei ragazzi intervistati utilizza sempre applicazioni per smartphone, tablet o pc per studiare la lingua giapponese; il 23% le utilizza spesso; il 20% le usa invece raramente; mentre il 53% non le utilizza affatto. Le più usate sono *anki*, disponibile per pc, Android e iOS, *imiwa?* per iOS, *obenkyo* per Android e infine *Tagaini jisho* per pc.

Coloro che utilizzano spesso giochi interattivi o browser game disponibili in internet, tra i quali *Erin ga chōsen! Nihongo ga dekimasu* (エリンが挑戦！にほんごできます, ‘La sfida di Erin! Posso parlare giapponese’) e *Anime-manga no nihongo* (アニメ・マンガの日本語, ‘Japanese in Anime & Manga’), gestiti entrambi dalla Japan Foundation, rappresentano il 9%, mentre gli studenti che li utilizzano raramente sono il 19% e quelli che non li utilizzano mai anche in questo caso sono la maggioranza (il 72%).

Per quanto riguarda invece l’utilizzo di corsi online di lingua giapponese la percentuale maggiore (69%) dichiara di non farne mai uso; il 20% afferma di utilizzarli raramente; mentre il 10% li utilizza spesso. Tra i più seguiti ci sono *livemocha* e *JPLANG*, quest’ultimo realizzato dal Japanese Language Center for International Students e Information Collaboration Center della Tokyo University of Foreign Studies, gli stessi autori dei manuali di testo *Shin Shokyū Nihongo Lingua giapponese*.

⁶ *Kakitori* è un gioco di parole tra “uccello” (*tori*) (*kakitorikun* è il nome della mascotte di gioco) e “esercizio di trascrizione di *kanji* e *kana*” (*kakitori*).

Corso introduttivo 1 (2007a) Shin Shokyū Nihongo Lingua giapponese. Corso introduttivo 2 (2007b) usati a lezione per i corsi di lingua giapponese dei primi due anni di laurea triennale.⁷

Poiché il confine tra giochi interattivi e corsi online disponibili su web è molto labile, sarebbe stato più corretto chiedere se fossero praticate forme di e-learning sul web, in quanto per esempio i siti web *Erin ga chōsen! Nihongo ga dekimasu* o *JPLANG* possono essere considerati corsi online, ma offrono anche esercizi interattivi. Nei capitoli successivi considereremo quindi questi due punti in modo univoco, esaminando le forme di e-learning per l'apprendimento del giapponese, in quanto anch'esse presentano metodi di apprendimento videoludico al loro interno.

Da questi dati si può evincere che la quantità più considerevole di studenti intervistati è quella che dichiara di non avvalersi affatto di videogiochi generici in lingua giapponese, di applicazioni per smartphone, tablet o pc e infine di giochi interattivi e corsi online mirati per lo studio della lingua giapponese.

Le percentuali cambiano invece nel caso dell'utilizzo degli esercizi del Laboratorio Linguistico costituito dal Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea (DSAAM) e dal Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati (DSLCC) in quanto il 14% degli studenti dichiara di avvalersi sempre di questo sito (<http://lingue.cmm.unive.it>), il 46% dichiara di utilizzarlo spesso, il 27% se ne serve raramente e infine il 12% non lo usa affatto.⁸

Nell'ultima parte del questionario sono state poste domande specifiche riguardanti l'utilizzo di videogiochi nell'apprendimento del giapponese.

Alla domanda "si può imparare la lingua giapponese solo attraverso il videogiochi", il 67% degli studenti ha risposto che i videogiochi sono utili solo come supporto a un corso di lingua e per questo dunque la lingua giapponese non la si può imparare solo attraverso di essi. Il 12% degli studenti ha invece affermato che è possibile imparare la lingua giapponese solo attraverso i videogiochi, purché ci sia anche un tutor o un insegnante disponibile per eventuali chiarimenti. L'8% degli studenti ha invece dichiarato che è possibile imparare il giapponese solo attraverso i videogiochi, ma a condizione che questi abbiano una struttura volta a un apprendimento graduale. Anche il 4% si dichiara favorevole, ma pone la condizione che lo studente-giocatore possa scegliere autonomamente il proprio percorso di apprendimento attraverso il videogioco in base alle proprie necessità

⁷ http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=94258&af_id=157253, http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=94258&af_id=164860, http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=94258&af_id=157263&l=it e http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=94258&af_id=164861&l=it (verificati il 7 febbraio 2013).

⁸ Le percentuali sono cambiate e vicine al 100% da quest'anno, in cui la prova di *Lingua Giapponese 1 mod. 1* è svolta unicamente al computer e se ne è messa online una versione di riferimento, consultata da oltre 400 studenti (i dati sono riferiti agli studenti del primo anno triennale). Fonte: dati ottenuti dal Centro Linguistico DSAAM e SLCC.

e preferenze. Infine, mentre il 4% non prende parte al dibattito affermando “non so”; il 5% degli studenti si dichiara completamente contrario all’utilizzo dei videogiochi per l’apprendimento della lingua giapponese, definendoli inutili.

In merito all’utilizzo dei videogiochi come ausilio nello studio del giapponese, la minoranza degli intervistati (1%) ha dichiarato che i videogiochi sono indispensabili nello studio della lingua; il 67% ha dichiarato che sono utili; il 10% li ha definiti invece inutili, mentre il 2% li ritiene diseducativi. Il 20% infine ha dichiarato di non saper dare una risposta. Le percentuali più alte di coloro che li ritengono utili sono tra gli studenti del primo anno triennale e gli studenti del corso magistrale.

È stato poi chiesto agli studenti se vorrebbero che venissero realizzati dei videogiochi in lingua italiana per studiare il giapponese: il 41% afferma che li userebbe sicuramente; il 39% dichiara invece di non sapere se li userebbe o meno; il 2% non li userebbe affatto poiché in inglese ne esistono già molti e dunque continuerebbe a usare quelli; l’11% dà invece una risposta negativa senza motivarla e infine il 6% non sa dare una risposta.

Alla fine del sondaggio è stato lasciato spazio agli studenti nel caso avessero voluto scrivere considerazioni riguardo al tema proposto. Sono stati raccolti 41 commenti, riportati integralmente in appendice. Tra le osservazioni che riteniamo più interessanti ai fini della nostra ricerca, notiamo che gli intervistati vorrebbero avere la possibilità di settare tra le impostazioni di gioco l’uso della lingua e dei sottotitoli in giapponese oppure la possibilità di reperire in Italia più facilmente videogiochi in lingua giapponese. Un altro studente ritiene che l'unico modo per imparare una lingua sia il confronto diretto con madrelingua e l'esercizio costante, riconoscendo però che *anime*, *manga* e videogiochi possano costituire uno stimolo propulsivo allo studio della lingua. Altri sostengono che si impara di più attraverso la lettura di *manga* o la visione di *anime*; altri ancora che per utilizzare videogiochi sia necessario un livello di lingua avanzato.

In conclusione, in relazione ai risultati ottenuti dalla prima parte del questionario abbiamo appurato che non sono molti gli studenti che si servono delle tecnologie per studiare la lingua giapponese: il 15% (112 studenti) utilizza i videogiochi, il 22% (165 studenti) applicazioni specifiche per il pc e il 19% (142 studenti) ricorre ad applicazioni per tablet o smartphone. Tuttavia, nella seconda parte del questionario in riferimento agli strumenti utilizzati per lo studio, l’84% degli studenti utilizza il pc, il 23% gli smartphone, il 7% le console e il 6% i tablet; l’8% nessuno di questi dispositivi.

A prima vista i numeri sono discordanti, ma proprio per voler verificare la coerenza delle risposte abbiamo deciso di porre le domande in maniera differente, prima chiedendo agli studenti riguardo ai metodi in generale, poi sull’utilizzo delle tecnologie nello specifico. Possiamo quindi in-

tuire che le percentuali di utilizzo dei videogiochi per l'apprendimento del giapponese siano differenti in quanto non strettamente legato alle console (si possono infatti utilizzare pc o tablet). Riguardo a tablet e smartphone possiamo pensare che i numeri differiscano in quanto non sono usati in maniera abituale come strumento di studio; perciò qualche studente che usa applicazioni sporadicamente non li ha segnati la prima volta, ma ha risposto affermativamente nel secondo caso. Medesimo discorso possiamo intuire per pc: oltre l'80% ne fa uso per studiare giapponese (probabilmente per ascolto di cd, visione di film e così via), ma non usa applicazioni mirate per l'apprendimento.

Soffermandosi a riflettere sui numeri, praticamente la metà degli studenti intervistati possiede uno smartphone e il 12% possiede un tablet. Questo significa che su circa 700 studenti, 356 possiedono uno smartphone e solo 90 possiedono un tablet. I numeri non sono altissimi considerando che sono sempre più i giovani che fanno uso di prodotti tecnologici e che per esempio tra i regali più desiderati per il Natale 2012 c'erano tablet, console e computer.⁹ Possiamo intuire che l'alto costo di questi prodotti possa disincentivarne l'acquisto, investendo il denaro piuttosto sugli ormai indispensabili computer portatili e, nel caso specifico degli studenti di lingua giapponese, sui costosi dizionari elettronici.¹⁰ Infatti uno studente di Ca' Foscari che possiede un dizionario su smartphone o tablet non potrebbe usarlo durante un esame universitario di lingua, al contrario dei dizionari elettronici che sono ammessi divenendo quindi un acquisto obbligatorio per qualsiasi studente di lingua giapponese.

Se il numero degli studenti che usa le tecnologie per studiare è così basso, significa che li ritengono inutili o che probabilmente non sono a conoscenza delle potenzialità offerte dalla rete. Propendiamo per quest'ultima, dal momento che nonostante il basso numero di persone che utilizza le nuove tecnologie per studiare il giapponese, quasi il 90% degli intervistati sostiene che queste possano aiutare e stimolare l'apprendimento.

⁹ La società americana Nielsen ha svolto un'indagine tra i giovani statunitensi per individuare quali sono i regali più desiderati per questo Natale: tra i primi posti troviamo iPad, Nintendo WiiU e computer (I risultati sono visibili all'indirizzo <http://blog.nielsen.com/nielsenwire/consumer/u-s-kids-continue-to-look-forward-to-iholiday/>) (verificato il 9 febbraio 2013). Pur non avendo dati disponibili inerenti all'Italia, possiamo pensare che i desideri dei ragazzi italiani non si discostino molto da quelli dei coetanei americani.

¹⁰ I dizionari sono indispensabili per uno studente che si appresta a studiare le lingue straniere. Per la lingua giapponese esistono dizionari elettronici che permettono una più rapida ricerca dei *kanji* rispetto ad un dizionario cartaceo e che possono contenere al loro interno più dizionari, tuttavia il loro costo può variare dai 300€ ai 500€.

3.3.2. I siti internet inerenti al Giappone

La ricerca tramite Google dei siti inerenti al Giappone utilizzando parole chiavi come “Giappone”, “giapponese”, “corsi giapponese” è stato il nostro punto di partenza. Per esempio inserendo la parola *Giappone* in Google otteniamo 187 milioni di risultati, mentre con il termine *giapponese* abbiamo 30.400.000 risultati e con *lingua giapponese* 9.380.000.¹¹ Per motivi pratici non è stato possibile consultare tutti i siti internet, così ci siamo limitati generalmente ai primi 500 risultati e attraverso il reindirizzamento ad altre pagine internet, considerando che molte si ripetevano o non erano pertinenti all’ambito giapponese. Inoltre in Google Trend, che riporta come suggerito dalla parola stessa le tendenze di ricerca in rete, inserendo la parola “Giappone” si nota senza troppo stupore che il culmine di ricerca del termine in questi ultimi 8 anni è stato nel marzo 2011.¹²

Con AdWords è possibile osservare che la parola “Giappone” ottiene mediamente 823.000 ricerche mensili globali. Bisogna considerare però che i numeri di AdWords sono delle stime basate su dati passati e proiettate sul possibile numero di ricerche effettuate. Quindi per esempio ricercando il termine “giapponese” si ottiene lo stesso numero medio di visitatori. Maggiore sarà la precisione nella ricerca, minore sarà il numero di ricerche mensili. Per esempio in ordine di volume di ricerca ci sono “terremoti giappone” e “giappone a milano” con 14.800, “italia giappone”, “film giappone”, “video giappone”, “sisma giappone”, “cucina giappone” e “giappone ragazze” con 9.900. Scendendo si giunge a 300 risultati proposti con “cina giappone”, “tsunami giappone”, “giappone hard”, “viaggio giappone”, “scuola giappone”, “wikipedia giappone”, “storia giappone” e così via. Riguardo al termine “giapponese” invece è principalmente abbinato con i sostantivi “ristorante”, “milano”, “nomi”, “tatuaggi”, “cucina”, “traduzione” e “corso”. “Studiare giapponese” invece si ferma a 2.400 ricerche mensili contro le 3.600 di “imparare giapponese”. Cercando “videogiochi per il giapponese”, “videogiochi per studiare il giapponese”, “videogiochi per imparare il giapponese”, “applicazioni per il giapponese” o “nuove tecnologie per il giapponese” e così via non otteniamo nessun risultato, ma ci vengono proposti solamente parole chiavi attinenti, come “videogiochi per nintendo”, “videogiochi per ps3”, “applicazioni gratis” e così via.

Dopo questa ricerca attraverso gli strumenti offerti da Google, abbiamo trovato, catalogato e analizzato 253 siti in lingua italiana e 86 in lingua straniera. Abbiamo diviso quindi i siti per categoria in modo da semplificare poi la ricerca ottenendo un sito per l’ambasciata giapponese in Italia,

¹¹ Tutti i dati presenti in questo paragrafo sono aggiornati al 1 febbraio 2012.

¹² Il giorno 11 marzo 2011 nella regione di Tōhoku ha avuto luogo il più potente sisma mai misurato Giappone seguito da un forte maremoto, causando oltre 15.000 morti, 5.000 feriti e 4.600 dispersi e seri danni ai reattori nucleari di Fukushima, con dispersione di radiazioni (fonte: <http://www.npa.go.jp/archive/keibi/biki/index.htm>) (verificato il 9 febbraio 2013).

11 siti di associazioni culturali tra i più visitati, sei che offrono corsi di lingua giapponese e cinque dizionari online giapponese-italiani. Riguardo alla cultura, si contano 33 siti che trattano del Giappone in generale, cinque siti inerenti a *manga* e *anime* contro 65 siti di *fansub*, cioè *manga* e *anime* tradotti in maniera amatoriale dal giapponese o più spesso dall'inglese in italiano, un sito dedicato alla musica giapponese e cinque riguardo a notizie sul Giappone. Numerosi sono anche i blog inerenti alla cultura giapponese (62) dei quali poco più della metà sono costantemente aggiornati. Si contano anche sette siti di negozi che vendono materiale nipponico, tre siti strutturati sotto forma di forum, 11 sui viaggi in Giappone e due di sport. Infine abbiamo ricercato anche tra i primi risultati su Facebook e, oltre alle pagine di alcuni siti appartenenti alle categorie sopra elencate, ne abbiamo contate 32 tra quelle con più fan.

Facendo una media algoritmica tra il numero di visitatori dei siti fornitoci, vediamo che nel 2011 questi sono circa 69.000, quindi circa 5700 visitatori unici al mese. È ovviamente una media molto approssimativa, perché facendo questo tipo di calcolo non consideriamo che per siti diversi ci può essere un unico visitatore. Per il 2010, 2011 e 2012 i risultati sono pressoché uguali. I siti che ottengono il maggior numero di visitatori sono quelli inerenti ai *manga* e *anime* (alcuni con oltre 9 milioni di visitatori l'anno) e ai *fansub*. Poiché in Italia molti cartoni e fumetti giapponesi non vedono la luce o giungono con molto ritardo rispetto all'edizione originale, tanti appassionati si affidano alla rete per vedere i cartoni o leggere le storie dei loro autori preferiti. Tuttavia, sorvolando sui fattori legali e legati alla pirateria, questi siti ottengono mensilmente migliaia di visitatori, soprattutto se "pubblicano" storie o cartoni molto famosi e seguiti come *One Piece*, *Bleach* o *Naruto*.

Oltre a questi siti, sono molto seguiti i blog di persone che vanno in Giappone o ci vivono stabilmente e raccontano nel loro diario online storie di vita quotidiana spesso intime. Come abbiamo sottolineato precedentemente, in Italia si contano oltre 60 blog inerenti alla cultura giapponese, dei quali otto gestiti da madrelingua giapponesi che vivono in Italia o studenti giapponesi di Italia che usano il blog come strumento di esercizio e mezzo per la diffusione della cultura giapponese. Un esempio è il blog *massa.typepad.com*, che scrive riguardo a curiosità sul Giappone e può essere interessante per uno studente di lingua giapponese in quanto pubblica in lingua italiana con la relativa traduzione in giapponese. Oppure altri esempi di blog sempre aggiornati e molto seguiti sono *www.giapponeamour.com* di una ragazza italiana che vive in Giappone e racconta le sue esperienze o *bibliotecagiapponese.it* che propone interessanti spunti sulla letteratura giapponese.

Il web quindi è una risorsa molto importante per lo studio della lingua giapponese. Oltre a offrire utili informazioni per chi è solo interessato alla cultura giapponese, nel web esistono numerosi siti, quasi esclusivamente in lingua inglese, che permettono anche di studiare questa lingua in modo autonomo seguendo dei corsi online gratuiti o a pagamento.

La situazione del web italiano si potrebbe definire discreta, con un buon numero di siti riguardanti la cultura giapponese, ma incentrati soprattutto sulla dilagante mania di *manga* e *anime*, principali fili che legano l'Italia al Giappone. Tutt'altro che rosea invece la situazione inerente all'apprendimento sul web, dato che è molto esiguo il numero di piattaforme di e-learning sviluppate e coordinate da italiani. Tramite questa ricerca possiamo affermare che nel complesso gli utenti italiani interessati alla cultura nipponica che usano internet come strumento di informazione sono solo una nicchia e potremmo azzardare siano qualche migliaio.

3.3.3. Il ruolo della Japan Foundation nella promozione dello studio del giapponese

Japan Foundation è un'istituzione giapponese che ha lo scopo di diffondere la cultura giapponese nel mondo. Nella sezione del sito web della Japan Foundation dedicata ai materiali d'insegnamento¹³ sono proposti alcuni siti internet creati e gestiti dall'ente per l'apprendimento della lingua.

Data l'importanza di Japan Foundation e poiché il sito di *Erin ga chōsen! Nihongo dekimasu* gestito da Japan Foundation è parte dei materiali di riferimento per il corso di *Lingua Giapponese 3 mod. 1* a Ca' Foscari,¹⁴ riteniamo che siano molti gli studenti italiani di lingua giapponese che visitano il sito in cerca di informazioni e che utilizzino i loro materiali didattici.

Per questi motivi abbiamo contattato tramite e-mail il personale dell'ente con lo scopo di ottenere informazioni riguardo il numero di visitatori italiani. I responsabili dei vari siti hanno accolto con molta gentilezza e disponibilità le nostre richieste, alcuni fornendoci i dati richiesti, altri solo parzialmente per motivi di privacy. Poiché consideriamo importanti i dati fornitici da Japan Foundation, riportiamo nella tabella 9 i dati inerenti ai visitatori che vivono in Italia (i dati mancanti non sono stati forniti; la tabella in app. 3 include anche i dati a livello mondiale dove forniti).

¹³ <https://www.jpf.go.jp/e/japanese/resource/index.html> (verificato il 9 febbraio 2013).

¹⁴ http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=94258&af_id=165156 (verificato il 9 febbraio 2013).

Nome sito e URL	Visitatori italiani nel 2011	Utenti italiani registrati nel 2011	Visitatori italiani mensili nel 2011
<i>Nihongo e-na</i> (http://nihongo-e-na.com)	-	-	-
<i>Anime-manga no nihongo</i> (http://anime-manga.jp/index.html)	-	-	-
<i>Erin ga chōsen! Nihongo ga dekimasu</i> (https://www.erin.ne.jp/jp)	9.384	187	782
<i>Sushi tesuto</i> (http://momo.jpf.go.jp/sushi)	122	80	10
<i>Minna no kyōzai</i> (http://minnanokyozai.jp)	2.935	34	244
<i>Minna no 「Can-do」</i> (http://jfstandard.jp/cando/top/ja/render.do)	154	35	13

Tabella 9. Siti gestiti e promossi da Japan Foundation con relativi dati (dati forniti da Japan Foundation, vedi app. 3).

Analizziamoli quindi nel dettaglio per capire in che modo possono essere utili agli studenti.

Nihongo e-na (*Ninongo e* なの, ‘Lingua giapponese e-na’) è un portale che ha lo scopo di promuovere e diffondere i siti web dedicati allo studio del giapponese con la possibilità di ricercarli per categoria (*kanji*, *kana*, lettura e così via).

Anime-manga no nihongo permette di esercitarsi e approfondire competenze e nozioni linguistiche attraverso minigiochi realizzati in *flash* o la lettura guidata di *manga*.

Erin ga chōsen! Nihongo ga dekimasu è un sito di e-learning disponibile in lingua giapponese, inglese, francese, spagnola, portoghese, cinese, coreana e indonesiana che permette di apprendere diverse nozioni di lingua giapponese attraverso filmati e esercizi. Presuppone però delle basi di conoscenza della lingua, mirando soprattutto a potenziare l’acquisizione e le competenze linguistiche, nonché approfondire elementi di cultura nipponica.¹⁵ I video, che riprendono elementi di telescuola (vedi capitolo 4), vengono utilizzati nelle classi del terzo anno del corso di laurea triennale di Ca’ Foscari.

Sushi tesuto (すしテスト, ‘test sushi’) disponibile anch’esso nelle lingue sopraindicate, è dedicato allo studio dei *kanji* con la possibilità di testare le proprie conoscenze.

¹⁵ Nel sito web si può leggere infatti che “The website is not intended to teach beginners Japanese grammar and sentence patterns from zero. Rather, it is most appropriate for people who have already studied some Japanese at school or through other materials. Those who have some knowledge of Japanese but have seldom used it can learn how to use the expressions they already know in actual situations by watching the videos. However, even people who have never studied Japanese can learn step by step by looking at the explanations in English and in other languages, while people who already have advanced Japanese-language skills can also improve their ability by watching the videos featuring actual scenes where Japanese is used”.

Minna no kyōzai (みんなの教材, 'materiali di insegnamento per tutti') e *Minna no* 「Can-do」 (みんなの「Can-do」, "Si può fare" per tutti') sono siti internet indicati principalmente agli insegnanti di giapponese, con suggerimenti, proposte di esercizi e schede di valutazione.

3.3.4. E-learning e risorse online di riferimento per la lingua giapponese

Esistono numerosi strumenti di apprendimento online e risorse di riferimento come dizionari e traduttori, soprattutto in lingua inglese. Abbiamo contattato i responsabili dei siti, ma purtroppo da quasi nessuno abbiamo avuto dati inerenti ai visitatori italiani: alcuni webmaster non utilizzano strumenti di analisi, altri invece non li forniscono per motivi di privacy. Ci limiteremo quindi a fare un rapido *excursus* tra i siti web di riferimento più diffusi.

Ci risulta esista solo un numero esiguo di progetti di e-learning mirati all'apprendimento della lingua giapponese in Italia.

Nel sito del Laboratorio Linguistico di Ca' Foscari sono disponibili esercizi e contenuti di supporto per gli studenti di lingua giapponese e accessibili ai soli studenti iscritti a Ca' Foscari. I contenuti sono suddivisi secondo i corsi di laurea triennale e laurea magistrale.¹⁶ All'interno di ogni categoria è possibile selezionare il modulo di lingua interessato e svolgere esercizi inerenti a grammatica, *kanji* e così via. Inoltre sono presenti il corso *la lingua attraverso il pop* per apprendere e studiare la lingua giapponese attraverso l'ascolto e l'analisi di canzoni giapponesi e il *videodatabase Japanese Conversation Practice* (JACOP), sviluppato dall'Università Tsukuba, costituito da 24 dialoghi elementari (per ora solo uno attivo) che offre la possibilità agli studenti di visualizzare il glossario e la traduzione, nonché effettuare esercitazioni pratiche. Infine è disponibile per gli studenti ca'foscari il programma *Edukanji* realizzato da Alessandro Mantelli, docente di informatica all'Università Ca' Foscari, con fondi per la didattica stanziati dal DSAAM. *Edukanji*, attualmente ancora in fase sviluppo, mira all'apprendimento dei *kanji* attraverso quiz e semplici giochi. Inoltre presenta un dizionario interattivo in cui visualizzare l'animazione dei *kanji* oltre alle relative informazioni.

Un altro progetto di *e-learning* è *Cilta Oriente* dell'Università di Bologna. Il percorso *Cilta Oriente*

è costituito da 25 incontri, durante i quali i discenti hanno l'opportunità di frequentare il laboratorio, interagire tra di loro o con il tutor e svolgere le attività presenti sulla piattaforma Web. Gli in-

¹⁶ <http://lingue.cmm.unive.it/course/category.php?id=17> (verificato il 9 febbraio 2013).

contri sono stati organizzati in unità monotematiche della durata di due ore settimanali per un totale di 50 ore (Stabile, 2011, p. 61).

Sulla piattaforma web sono presenti attività mirate allo studio della lingua e della cultura giapponese, informazioni utili su altri siti web inerenti al corso, forum e così via.

Oltre a questi siti, che non sono accessibili a chiunque, alcuni dei siti internet in lingua italiana tra quelli presenti nella nostra ricerca contengono piccole sezioni dedicate allo studio della lingua giapponese. Questi corsi sono mirati soprattutto a coloro che vogliono avvicinarsi alla lingua per la prima volta poiché presentano le basi della struttura linguistica, *hiragana* e *katakana*, alcuni semplici *kanji* e i termini lessicali più diffusi. Tutti sono realizzati da ragazzi che hanno studiato il giapponese, ma senza competenze di insegnamento adeguate. Per studenti avanzati non esiste materiale in italiano. Per esempio il sito *italiajapan.net* propone cinque lezioni (scrittura, struttura delle frasi, particelle, introduzione ai verbi e numeri e contatori), rimandando poi ad altro materiale presente in rete. Nel sito *nanoda.com* è possibile consultare 11 lezioni che vanno dalle basi fino ad alcune semplici nozioni grammaticali. Ne esistono altri, ma probabilmente quello che offre un corso leggermente più dettagliato è il sito *manganet.it* con 32 lezioni che partono dai *kana* fino a esempi di frasi utili. Infine merita una menzione particolare il sito *DanDanDin.it*, dal momento che il responsabile del sito, oltre a mettere a disposizione esercizi, regole grammaticali e così via, tiene delle lezioni in diretta gratuite in determinati giorni dando la possibilità agli utenti-studenti di seguire, interagire e partecipare attivamente alla lezione.

Esistono dei siti stranieri che hanno anche una sezione italiana per chi è interessato ad apprendere il giapponese online. Esempi rilevanti sono *Livemocha*,¹⁷ *Busuu*,¹⁸ *Japanesepod101*¹⁹ e *i-Know*.²⁰ In lingua inglese infatti esistono numerosissimi corsi online gratuiti (con la possibilità di avere una versione *pro* a pagamento) che registrandosi offrono la possibilità di studiare qualsiasi lingua, tra le quali anche il giapponese. Molti website infatti, come *Livemocha* o *Busuu*, sono strutturati in forma simile a un social network dove ognuno può dare il proprio contributo, offrendo materiale o aiutando compagni con meno esperienza secondo un'ottica costruttivista (vedi 3.1.1), stimolando interesse e curiosità e fornendo utili basi di partenza per chi si avvicina alle lingue straniere. Dai questionari è possibile evincere che il più utilizzato è *Livemocha*.

Esistono anche siti internet focalizzati solo sullo studio del giapponese, che permettono di seguire dei corsi online ottenendo buoni risultati. Previa registrazione e pagamento di un abbonamento

¹⁷ <http://livemocha.com/?lang=it> (verificato il 9 febbraio 2013).

¹⁸ <http://www.busuu.com/it> (verificato il 9 febbraio 2013).

¹⁹ <http://www.japanesepod101.com> (verificato il 9 febbraio 2013).

²⁰ <http://iknow.jp> (verificato il 9 febbraio 2013).

mento di circa dieci dollari al mese mediamente, questi corsi offrono la possibilità di svolgere esercizi e controllare le correzioni, consultare materiale multimediale creato appositamente, confrontarsi con la community, chiedere aiuto a dei tutor disponibili e così via. Esempi di questo tipo di sito sono *JapanesePod101*, *Nihongo Master*,²¹ *Renshuu*²² e *Textfugu*.²³ Un altro esempio rilevante è *JPLANG*,²⁴ versione online del libro di testo *shōkyu nihongo* e realizzato e gestito direttamente dal Japanese Language Center for International Students e l'Information Collaboration Center of Tokyo University of Foreign Studies. Poiché il sito è stato presentato a Ca' Foscari²⁵ e alcuni docenti di lingua giapponese ne suggeriscono l'utilizzo,²⁶ abbiamo provato a contattarli per avere il numero di iscritti e visitatori italiani, ma non abbiamo ottenuto nessun dato. *JPLANG*, previa iscrizione, permette di accedere a materiali didattici e svolgere esercizi interattivi, molti dei quali presenti nei manuali di testo, permettendo una discreta interattività e con la possibilità di vedere il proprio stato di avanzamento delle competenze.²⁷

Una situazione simile ai corsi online si presenta anche per le risorse online di riferimento come grammatiche e dizionari. In Italia il numero delle risorse è quasi nullo, salvo alcuni dizionari online con pochi lemmi (qualche centinaio). Uniche note di riguardo su questo fronte sono rappresentate da progetti con a capo la dottoressa Marcella Maria Mariotti, ricercatrice universitaria presso il Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea dell'Università Ca' Foscari Venezia, in corso di sviluppo presso la medesima università: *ITADICT*,²⁸ un database italiano-giapponese accessibile gratuitamente (Mariotti & Mantelli, 2012), e *BunpoHyDict: Hypermedia Dictionary of Japanese Grammar*, un dizionario di grammatica giapponese ipermediale di prossima pubblicazione (Mariotti, 2011).

Il lingua inglese il numero di dizionari e grammatiche online dal giapponese all'inglese è molto vasto, ma la maggior parte di essi si basa sul database creato grazie all'imponente lavoro di Jim Breen, ricercatore al Japanese Studies Center alla Monash University, e del suo staff, traducendo

²¹ <http://www.nihongomaster.com> (verificato il 9 febbraio 2013).

²² <http://renshuu.org> (verificato il 9 febbraio 2013).

²³ <http://www.textfugu.com> (verificato il 9 febbraio 2013).

²⁴ <http://jplang.tufs.ac.jp/account/login> (verificato il 9 febbraio 2013).

²⁵ http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=121141 (verificato il 9 febbraio 2013).

²⁶ http://www.unive.it/nqcontent.cfm?a_id=68077&af_id=124316&l=it (verificato il 9 febbraio 2013).

²⁷ Nel sito <http://jplang.tufs.ac.jp> (verificato il 9 febbraio 2013) si legge che "<JPLANG>, provides e-learning materials for learning Japanese, jointly developed by the Japanese Language Center for International Students and the Information Collaboration Center of Tokyo University of Foreign Studies".

²⁸ Come riporta il sito <http://virgo.unive.it/itadict/?p=search&l=ita> (verificato il 9 febbraio 2013) "il progetto ITADICT ha come scopo la creazione di un database giapponese-italiano accessibile gratuitamente, dichiaratamente ispirato dal progetto JMdict/EDICT di Jim Breen (1991) da cui trae la struttura e le caratteristiche principali". Questo dizionario online, per il momento unico in Italia, consta di oltre 90.000 termini e ha l'obiettivo di raggiungere i 180.000 inserimenti entro il 2014.

centinaia di migliaia di termini dal giapponese all'inglese e non solo, dato che al sito del progetto²⁹ è possibile consultare dizionari di *kanji* o frasi d'esempio. Con questo database sono stati creati siti come *Denshi jisho*.³⁰ Esistono anche dei meta motori di ricerca (cioè cercano in più dizionari online esistenti) come *weblio jisho*.³¹

Tra le grammatiche online, la più nota è probabilmente *Jgram*,³² molto utile per gli studenti di lingua giapponese dal momento che è possibile consultare regole grammaticali spesso accompagnati da utili esempi. Altri siti di grammatica diffusi sono *Tae Kim's Guide To Japanese Grammar*³³ e *Maggie Sensei*.³⁴

Un sito utile per gli studenti di lingua giapponese è *yomoyomo*:³⁵ inserendo l'URL di una pagina in lingua giapponese, essa viene ripresentata con l'aggiunta dei rōmaji a fianco dei *kanji*.

Esistono infine degli utili *add-on* per browser: *rikaichan* e *rikaikun* permettono di leggere le pagine web in lingua giapponese in maniera più rapida. Passando con il mouse sopra i *kanji* e composti sconosciuti, appare la lettura e la traduzione in lingua inglese. Inoltre è possibile importare il database creato per ITADICT permettendo anche la consultazione delle traduzioni in lingua italiana. Un *plugin* simile è *perapera*.

Un altro *add-on* curioso è *Kanjilish*: attivandolo nel proprio browser solo su siti con vocaboli in lingua inglese, converte la prima lettera delle parole nel *kanji* associato a quel significato. Per esempio invece di *dog*, vedremo visualizzato 犬 *og*, aiutando potenzialmente nella memorizzazione del significato dei *kanji*.

3.3.5. Applicazioni per pc, smartphone e tablet

Nel seguente paragrafo prenderemo in considerazione le applicazioni realizzate per computer, tablet e smartphone più utilizzate dagli studenti di lingua giapponese secondo i risultati ottenuti dai questionari (ved 3.3.1). Abbiamo deciso di separare queste risorse da quelle presentate nel paragrafo precedente poiché la modalità di fruizione è diversa. Le risorse sul web possono essere utilizzate solo online attraverso i browser, mentre le applicazioni, o *app*, richiedono una connessione in rete per essere scaricate, ma una volta installate nei computer o nei dispositivi mobili possono essere consultate in qualunque momento e ovunque. Queste sono tutte reperibili in determinati

²⁹ <http://www.csse.monash.edu.au/~jwb/cgi-bin/wwwjdic.cgi?1C> (verificato il 9 febbraio 2013).

³⁰ <http://jisho.org> (verificato il 9 febbraio 2013).

³¹ <http://www.weblio.jp> (verificato il 9 febbraio 2013).

³² <http://www.jgram.org> (verificato il 9 febbraio 2013).

³³ <http://www.guidetojapanese.org/italian/index.html> (verificato il 9 febbraio 2013).

³⁴ <http://www.maggiesensei.com> (verificato il 9 febbraio 2013).

³⁵ <http://yomoyomo.jp> (verificato il 9 febbraio 2013).

siti internet o attraverso i *market place* dei rispettivi sistemi operativi per dispositivi mobili.³⁶ Alcuni sono dizionari o flashcard, altri sono esercizi interattivi che non possono essere ritenuti videogiochi, poiché sono trasposizioni di esercizi cartacei in formato digitale.

Tra le applicazioni più utilizzate c'è *Anki*, disponibile per tutti i sistemi operativi. Tuttavia è usato soprattutto dai possessori di pc e dispositivi con sistema operativo Android, poiché gratuite rispetto alla versione a pagamento per iOS. *Anki* è un software per la creazione e utilizzo di flashcard elettroniche, cioè carte che rappresentano un set di informazioni con lo scopo di aiutarne la memorizzazione. Per gli studenti di lingua giapponese risultano utili nella memorizzazione dei *kanji* e dei vocaboli del lessico.

imiwa? è un dizionario di lingua giapponese disponibile solo per iOS e creato utilizzando il database di JMdict di Jim Breen.

Un'esclusiva Android molto utilizzata è *obenkyo*, che permette di studiare e verificare le conoscenze di *hiragana*, *katakana* e *kanji*, oltre che fornire esempi ed esercizi di grammatica.

Un applicativo realizzato solo per pc è *tagaini jisho*, un dizionario gratuito (basato anch'esso sul database di JMdict), ma poco utilizzato dagli studenti cafoscarini di lingua giapponese, dal momento che solo 23 studenti su oltre 737 se ne avvalgono; probabilmente la diffusione dei dizionari elettronici rende pressoché inutile un programma di questo tipo.

La maggior parte di applicazioni utilizzate per dispositivi mobili sono soprattutto dizionari di lingua giapponese, praticamente tutti creati con il database JMdict, oppure *app* mirate all'apprendimento di *kana* e *kanji*.

³⁶ Apple diffonde le sue app attraverso iTunes, mentre Android attraverso Google Play.

4. Videogiochi e apprendimento della lingua giapponese

Quando si parla di *telescuola* a qualcuno verranno in mente le trasmissioni educative per televisione. Negli anni sessanta l'emittente televisiva italiana RAI iniziò a sfruttare la diffusione dell'apparecchio per mandare in onda programmi come il famoso *Non è mai troppo tardi*, trasmesso per la prima volta nel novembre del 1960 e condotto dal maestro Alberto Manzi, con lo scopo di alfabetizzare gli adulti.¹ Oggigiorno invece le emittenti TV inseriscono nei loro palinsesti sempre più programmi mirati all'apprendimento-intrattenimento per i bambini, non solo attraverso cartoni animati, ma soprattutto attività educative. Tra gli esempi più noti citiamo *L'albero azzurro*, *La Melevisione*, *Art Attack* e *Teletubbies*, realizzati con un chiaro intento di educare i bambini divertendoli, secondo una concezione di apprendimento focalizzata sul gioco (Ceccherelli, 2012).

Oggi il medium è cambiato: oltre alla televisione, ci sono i computer, le console, gli smartphone e i tablet. Con la diffusione delle nuove tecnologie, di internet e dei videogiochi, sono stati sviluppati siti internet e software, soprattutto nel campo dell'open source,² con il preciso scopo di imparare divertendosi, rendendo la partecipazione attiva e non più passiva.

L'uso dei giochi educativi è una pratica abbastanza consolidata, soprattutto nella scuola dell'infanzia (vedi capitolo 2.2). Con l'avvento delle nuove tecnologie, molti si stanno interessando all'utilizzo dei videogiochi a fini didattici ed educativi. Tuttavia, quando si parla di videogiochi nei media generalisti comunemente ci sono due linee di pensiero: coloro che li ritengono intrattenimento fanciullesco e coloro che li ritengono inutili, se non diseducativi e pericolosi. Nonostante con l'espansione di internet e dispositivi mobili i videogiochi stiano trovando un'utenza sempre più diversificata, tra cui un crescente numero di *casual gamers* (cioè giocatori poco esperti che prediligono titoli semplici e per brevi sessioni di gioco), risulta ancora difficile smontare alcuni pregiudizi. Quando negli anni settanta hanno cominciato ad affermarsi le prime console, i videogiochi erano considerati giocattoli elettronici. Ancora oggi molti li reputano tali: raggiunta l'adolescenza, tutt'al più la maggiore età, vanno riposti in cantina o in soffitta dal momento che è ancora molto estesa la concezione che una persona adulta non possa giocare.

Come sottolinea Damiano Felini, ricercatore di pedagogia generale e sociale nell'Università degli Studi di Parma, dal punto di vista pedagogico

¹ Alcune puntate sono visibili al sito www.raistoria.rai.it/articoli/gli-esordi-della-tv-educativa-non-%C3%A8-mai-troppo-tardi-1960/11486/default.aspx (verificato il 9 febbraio 2013).

² Esistono molti progetti in rete dedicati allo sviluppo di sistemi operativi e software didattici come Edubuntu (www.edubuntu.org) e KDE Edu (edu.kde.org) (verificati il 3 febbraio 2013).

si deve fare i conti con la preclusione culturale secondo cui i video game, cioè dei giocattoli, non sono degni di diventare oggetto di studio, di modo che è molto difficile, per insegnanti e educatori, giustificare la presenza all'interno dei circoli didattici, scolastici o extrascolastici che siano (Felini, 2012, p. 14).

Eppure, dati alla mano, la situazione è cambiata. Secondo i risultati di una ricerca condotta nel 2012 dall'Entertainment Software Association (ESA) sull'industria videoludica statunitense, l'età media dei videogiocatori è 30 anni (il 32% sotto i 18 anni, il 31% tra i 18 e i 35 anni e il 37% oltre i 36 anni), dei quali il 53% è maschio e il 47% femmina, sfatando l'altro mito che questo tipo di intrattenimento sia solo per ragazzi. Inoltre quasi il 50% delle famiglie americane possiede una o due console (ESA, 2012). Purtroppo non ci sono dati recenti riguardo l'età dell'utenza italiana, ma secondo quelli dell'Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani (AESVI), nel 2011 quasi il 46% delle famiglie italiane su 25.176.000 possedeva una console e circa il 60% possedeva un personal computer (AESVI, 2011).

Non bisogna dimenticare anche il notevole successo economico. Nel 2008 l'industria dei videogiochi negli Stati Uniti ha avuto incassi per oltre 18 miliardi di dollari superando perfino l'industria cinematografica di Hollywood (Pavlik, 2008, p. 5) e nel 2010 il fatturato mondiale ha quasi raggiunto i 64 miliardi di dollari (Baker, 2011). Anche in Italia il mercato dei videogiochi ha superato quello cinematografico: nel 2011 il mercato dei videogiochi aveva un valore di circa 990 milioni di euro, superando di oltre 300 milioni quello cinematografico che si era fermato a 660 milioni di euro (Lepido, 2012).

Inoltre, continua a essere difficile eliminare completamente i pregiudizi sui giochi elettronici, con fanatismi ancorati agli effetti negativi conseguenti all'utilizzo dei videogiochi che potrebbe causare possibili ripercussioni sulla salute fisica e soprattutto mentale. Malgrado ciò è accertato il fatto che le persone imparano dai videogiochi e recenti studi dimostrano che un loro uso ponderato può avere effetti benefici, contrapposto a un uso spropositato e prolungato che come ogni altra cosa porterebbe a conseguenze negative (Protopsaltis, Pannese, Pappa, & Hetzner, 2011; Squire, 2003; Squire, 2004; Felicia, 2009; Gee, 2003).

Se nella seconda parte di questo capitolo ci concentreremo sull'analisi dei videogiochi per l'apprendimento del giapponese, nella prima cercheremo di dimostrarne la validità in un contesto più generale basandoci sulle ricerche esistenti. Cercheremo innanzitutto di delineare il concetto di videogioco benché esso risulti tuttora oggetto di analisi e indagine. Sebbene esista una voluminosa bibliografia teorica sui videogiochi, non è minimamente paragonabile a quella per esempio sul cinema o sulla musica, al punto che fino a pochi anni fa non esistevano testi che si potessero consi-

derare fondamenti teorici e pratici (Maietti, 2004). Ancora oggi tuttavia non ci sono fondamenti teorici universalmente condivisi, ma esistono testi ritenuti ormai canonici.³ Il videogioco ha oltre mezzo secolo di storia ed è divenuto a tutti gli effetti oggetto di studio da parte di molti studiosi. Tuttavia alcuni non lo ritengono ancora un campo d'indagine abbastanza interessante, relegandolo a semplice intrattenimento nonostante molti lo definiscano come la "decima arte".⁴

4.1. Che cos'è il videogioco

Attualmente non esiste una definizione univoca di videogioco. Il videogioco è un medium molto eterogeneo e bene si presta a molteplici definizioni, per questo motivo gli studiosi di questo campo descrivono il fenomeno secondo il proprio punto di vista.

Il dizionario della lingua italiana Zingarelli (2010) definisce il videogioco come "apparecchio elettronico che permette a uno o più giocatori di simulare, mediante vari tipi di comandi, sullo schermo di un televisore ordinario a cui viene collegato o su quello di un monitor che ne fa parte integrante, vari giochi, generalmente sportivi, o ideati appositamente". Riportiamo anche la definizione di en.wikipedia, poiché essendo un'enciclopedia libera e creata dagli utenti riporta il pensiero e la concezione di videogioco da parte di più persone: "an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device".⁵

Massimo Maietti, semiologo e ricercatore specializzato in videogiochi, nel libro *Semiotica dei videogiochi* (2004, p. 54) tenta di dare una definizione di videogioco riportandone tre tra le numerose esistenti elaborate da studiosi: per primo menziona Arthur Asa Berger, professore emerito alla San Francisco State University, secondo cui "i videogiochi sono testi narrativi interattivi con personaggi multidimensionali" (2002, p. 9); poi cita Mark J. P. Wolf, professore del Communication Department alla Concordia University, il quale localizza i videogiochi nell'intersezione fra "gioco" e "video" (2001, p. 14); infine cita Carzo e Centorrino, professori di sociologia all'Università di Messina, che li definiscono come "una sorta di mappa geografica [...], da esplorare attraverso strumenti differenti (l'abilità nella coordinazione dei movimenti, la riflessione, l'interazione con altri perso-

³ Per esempio *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) di Aarseth E., *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (2005) di Juul J., *An Introduction to Game Studies* (2008) di Mäirä F. e *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2008) di Bogost I..

⁴ In una delle categorizzazioni delle arti troviamo infatti l'architettura, la musica, la pittura, la scultura, la poesia, la danza e il cinema. Il critico francese Claude Beylie aggiunse la radio-televisione e il fumetto. Infine Alain e Frédéric Le Diberder, tra i primi a studiare i videogiochi in maniera accademica, definirono i videogiochi come la "decima arte" (Le Diberder & Le Diberder, 1998). Tuttavia, solo recentemente, precisamente a maggio 2011, per la prima volta il National Endowment for the Arts, ente degli Stati Uniti incaricato per finanziare progetti artistici, considera i videogiochi come forma d'arte contemplata nella categoria "Arts in Media" (<http://arts.gov/grants/apply/AIM-presentation.html>) (verificato il 9 febbraio 2013).

⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game (verificato il 9 febbraio 2013).

naggi), convivendo con un'idea di pericolo *iperreale*, all'interno di uno schema narrativo che varia da gioco in gioco" (2002, p. 62). Tuttavia, Maietti critica tutte e tre queste definizioni e sottolinea che

le difficoltà, le incertezze, le incompatibilità che impediscono di definire in modo analiticamente produttivo cosa sia un videogioco non emergono esclusivamente dagli scritti citati, ma rappresentano piuttosto un autentico momento d'*empasse* [sic] della ricerca accademica sui game, indice dello stadio ancora primitivo in cui versa questa disciplina (Maietti, 2004, p. 55),

tentando comunque di ricostruire l'oggetto di studio proponendo alcune ipotesi. Per esempio partendo dalle teorie degli ipertesti considera i videogiochi come

ipertesti sincretici non solo per la varietà di sostanze dell'espressione che utilizzano (video, testo, suoni, musiche), ma anche per la pluralità di forme di ipertestualità che mettono in gioco, spesso incassate l'una nell'altra, e che insieme costruiscono il testo ludico e lo qualificano come prodotto di un'enunciazione sincretica (2004, p. 101).

Inoltre Maietti valuta anche le teorie dei mondi possibili nel contesto videoludico, utilizzandole come strumento di analisi poiché

la semiotica dei mondi possibili videoludici è dunque in grado di rendere conto della vasta congerie di fenomeni che a vario titolo vanno a comporre l'eterogenea testualità videoludica e [...] può ambire a rivendicare per sé il ruolo di disciplina chiamata elettivamente a occuparsi dell'analisi accademica dei videogiochi (2004, p. 160).

Anche Francesco Alinovi, docente di *video game design* alla Nuova Accademie delle Belle Arti di Milano ed esperto di videogiochi, afferma che non esiste una definizione comunemente accettata, in quanto ogni studioso tende a esprimere il proprio concetto di videogioco (2011, p. 9). Tuttavia egli sostiene che "secondo gli studiosi più 'seri', possiamo superare questa impasse linguistica dotandoci di uno strumento descrittivo efficace e flessibile ricorrendo al termine anglosassone 'interactive electronic entertainment'" (2011, p. 9), cioè intrattenimento elettronico interattivo:

nell'intrattenimento possiamo fare rientrare tutte le tradizionali forme di fruizione di beni e servizi a scopo di svago [...]. 'Elettronico', invece, riguarda solo le tecnologie di supporto e non contempla i contenuti [...]. L'aggettivo 'interattivo' risale alle prime ricerche riguardanti le interfacce uomo-macchina. [...] Possiamo considerare interattivo qualsiasi processo di scambio comunicativo caratterizzato da feedback bidirezionale (Alinovi, *Game start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, 2011, p. 10).

Dall'intersezione dei tre termini, Alinovi propone come definizione "l'insieme delle forme di intrattenimento basate sull'uso della tecnologia digitale e caratterizzate da una comunicazione attiva, pluridirezionale e in tempo reale" (2011, p. 10).

Prima di concludere, esplichiamo brevemente la terminologia delle tecnologie usate per giocare ai videogiochi, proposte anche da Alinovi (2011).

Coin-op: è l'abbreviazione di coin-operated, cioè le prime macchine videoludiche apparse nei bar e che necessitavano di una moneta per essere utilizzate. Indicano quindi i cabinati, concepiti per la fruizione in un luogo pubblico (ad es. la sala giochi), che oggi sono quasi estinti in Europa e negli Stati Uniti d'America, mentre continuano a sopravvivere in Giappone.

Console: s'intende l'apparecchio elettronico che collegato al televisore permette di giocare con i videogiochi in casa. Le console che occupano le porzioni di mercato più consistenti attualmente sono Nintendo Wii, PlayStation 3 e Microsoft X-Box 360.⁶ Per semplificare si potrebbe dire che, per quanto riguarda il rapporto tra hardware e software, la console è l'equivalente di un lettore dvd. Quindi come per il lettore dvd è necessario acquistare poi separatamente i film da vedere, in modo analogo si comprano i giochi per utilizzarli poi su console. Lo strumento che permette di interagire con il videogioco è il *gamepad* o *controller*: collegato con filo o via wireless, presenta dei tasti da premere per poter agire nel gioco.

Console portatili: sono console di piccole dimensioni che hanno lo schermo, il processore e i controlli nella stessa struttura fisica. Sono state create per essere utilizzate ovunque e quindi per essere comodamente trasportabili. La console portatile più venduta della storia è il Nintendo Game Boy con quasi 120 milioni di unità dal lancio sul mercato avvenuto nel 1989 in Giappone e negli Stati Uniti e l'anno successivo in Europa.⁷ Oggi le più diffuse a livello globale sono Nintendo DS, Nintendo 3DS, PSP e PlayStation Vita.⁸

Personal computer: senza dubbio è l'apparecchio più diffuso, poiché è principalmente utilizzato per attività lavorative. Rispetto alla console però è necessario installare e settare i giochi per un uso ottimizzato, diversamente quindi da quanto accade su console dove i giochi sono già predisposti per l'utilizzo. Il controllo del gioco avviene tramite mouse e tastiera, ma è possibile anche acquistare dei *gamepad* separatamente.

Telefoni cellulari e smartphone: i telefoni cellulari sono nati con lo scopo di effettuare chiamate e inviare brevi testi scritti. Successivamente con l'avanzare della tecnologia sono stati sviluppati i primi videogiochi per telefono (per esempio *Snake*, creato nel 1977 per coin-op, è divenuto il gioco preinstallato nei telefoni cellulari Nokia dal 1998). Oggi sugli smartphone (vedi 3.2.3) è possibile

⁶ <http://www.vgchartz.com/weekly/41301/Global> (verificato il 9 febbraio 2013).

⁷ http://images.businessweek.com/ss/06/10/game_consoles/source/7.htm (verificato il 9 febbraio 2013).

⁸ <http://www.vgchartz.com/weekly/41301/Global> (verificato il 9 febbraio 2013).

installare vari tipi di applicazioni tra cui videogiochi. Tuttavia, data la natura del dispositivo, spesso si tratta di giochi semplici e strutturati per rapide sessioni di utilizzo.

Tablet: sono apparecchi tecnologici portatili simili ai computer, ma provvisti di un solo schermo touchscreen per l'utilizzo. Simili agli smartphone, ma di dimensioni più grandi (dai 7 ai 10 pollici), anche in essi è possibile installare applicazioni tra le quali videogiochi, spesso però più evoluti rispetto alle controparti telefoniche.

4.2. Breve storia dei videogiochi

Nel seguente paragrafo delinearemo sommariamente la storia del videogioco in modo da avere un inquadramento storico. Per una un'analisi storica dettagliata rimandiamo ai testi di Wolf (2008) e Kent (2001).

I primi prototipi di videogiochi risalgono agli anni cinquanta a seguito di esperimenti militari o scientifici. Risale infatti al 1958 quello che viene considerato uno dei primi videogiochi della storia, *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958) (Wolf, 2008, p. 32), esperimento realizzato per intrattenere i visitatori del laboratorio di fisica Brookhaven National Laboratory a New York.

Negli anni sessanta Steve Russell, all'epoca studente del MIT, sviluppò il primo vero videogioco della storia, *Spacewar!* (Russell, 1962) (Kent, 2001, p. 20). Qualche anno dopo Nolan Bushnell, ingegnere elettrotecnico e fondatore di Atari, commercializzò *Computer Space* (Nutting Associates, 1971), il primo videogioco coin-op della storia (Kent, 2001, p. 33).

Gli anni settanta sono considerati l'inizio della storia dell'industria videoludica. Vengono lanciate sul mercato le prime console, il Magnavox Odyssey (1972) e l'Atari VCS 2600 (1977). Nel 1978 Taito realizzò il coin-op *Space Invaders*, rendendo il gioco un fenomeno di massa planetario, tanto che anche gli altri media iniziarono a interessarsi a questa tecnologia in rapida evoluzione ed espansione.

Gli anni ottanta videro il collasso del mercato videoludico statunitense (1983) e l'inizio della supremazia giapponese nella produzione di console con in testa Nintendo, segnando l'inizio di una nuova era videoludica e la nascita di icone come Pac-Man e Super Mario.

Tra la fine degli anni ottanta e l'inizio degli anni novanta, i colossi nipponici, tra i quali Nintendo e Sega, lanciarono le prime console a 16 bit dando inizio alla quarta generazione di console per videogiochi. Nel frattempo anche il pc divenne la macchina preferita da molti utenti per attività videoludiche. I videogiochi ormai stavano entrando nell'immaginario collettivo e non erano più una cosa di nicchia per pochi appassionati. Inoltre il Giappone si stava consolidando come leader indi-

scusso nel mercato videoludico, con titoli che hanno fatto la storia e che hanno “davvero sconvolto il mondo” (Kohler, 2009, p. 2).

Il 1993 è l'anno di inizio della quinta generazione delle console che vide il predominio pressoché assoluto di Sony con la sua PlayStation. Il Sega Saturn e il Nintendo 64 ottennero un buon successo, ma da quel momento e per gli anni venturi PlayStation divenne sinonimo di videogioco.

Nel 1998 Sega nel tentativo di scalzare Sony dal posto più alto del piedistallo, lanciò sul mercato Sega Dreamcast, la prima console a 128 bit, inaugurando così la sesta generazione di console. Tuttavia Sony, forte del grande successo di PlayStation, nel 2000 produsse PlayStation 2 replicando il successo della precedente console. Tra il 2001 e il 2002 Nintendo lanciò il GameCube e Microsoft, colosso dell'informatica, decise di buttarsi nel mondo dei videogiochi con l'X-Box. Nel frattempo anche il mercato portatile era in continua evoluzione dominato da Nintendo.

Il 2004 rappresenta l'inizio della settima generazione di console che continua tuttora, inaugurato dalle console portatili Nintendo DS, con due schermi di cui uno touchscreen, e PSP di Sony lanciate entrambe sul mercato tra il 2004 e il 2005. Tra le console per televisore il mercato è conteso tra Microsoft X-Box 360 uscita nel 2005, Nintendo Wii del 2006 e Sony PlayStation 3 resa disponibile sul mercato mondiale tra il 2006 e il 2007.

L'ottava generazione di console ha inizio nel 2011 con la messa in vendita del Nintendo 3DS, con uno schermo che permette la visione in stereoscopia, seguita da PlayStation Vita di Sony. Solamente Nintendo ha già lanciato sul mercato la console casalinga di nuova generazione, Wii U, disponibile dal 2012. Secondo notizie non confermate ufficialmente, tra il 2013 e il 2014 si prevede il lancio sul mercato delle console che sostituiranno PlayStation 3 e X-Box 360.⁹

Il personal computer continua a essere utilizzato anche come macchina per giocare, in quanto generalmente tutti i giochi che escono per console escono anche per pc e viceversa.

Infine è importante citare anche l'uso dei telefoni cellulari moderni, gli smartphone e i tablet che grazie alla potenza di cui dispongono oggi permettono di far girare videogiochi tecnologicamente avanzati anche se spesso semplici e immediati e meno profondi rispetto ai titoli per console, dato l'uso limitativo del solo touchscreen.

4.3. Videogiochi e simulazioni

Videogiochi e simulazioni spesso sono considerati la medesima cosa, in realtà sono due concetti diversi anche se simili. È importante distinguerli dal momento che nella nostra ricerca faremo ri-

⁹ <http://www.edge-online.com/news/playstation-4-revealed> e <http://www.ign.com/articles/2012/11/30/xbox-720-reportedly-coming-holiday-2013> (verificati il 3 febbraio 2013).

ferimento ai videogiochi, anche se spesso è difficile affermare dove finisce uno e inizia l'altro. Le simulazioni computerizzate sono intese come

Computer programs that have as their core a computational model of a system or process. The system or process that is modeled normally has a natural world origin and the model that is created is usually a simplification of the real world phenomenon (De Jong, 2011, p. 446).

Quindi, parlando di simulazioni ci riferiamo in particolare ad ambienti computerizzati basati sul mondo reale, su fenomeni presenti in natura o situazioni ipotizzate dei quali l'utente può gestire le regole manipolando parametri presenti all'interno di essi. Per esempio in una simulazione scientifica, l'utente può combinare vari elementi per studiare le conseguenze senza doverlo fare realmente. Esistono due tipi di simulazioni: operative e concettuali. Le prime sono progettate principalmente per insegnare abilità procedurali (per esempio per operazioni mediche), le seconde sono mirate all'apprendimento di determinati concetti e conoscenze (per esempio utilizzate a scuola per capire le reazioni chimiche) (Clark & Mayer, 2008, p. 376).

Con l'evoluzione delle tecnologie e dei motori grafici, le simulazioni computerizzate permisero, e permettono ancora oggi, una maggiore immersione e realismo. Il passo verso i videogiochi è stato breve. Vennero sviluppati i primi video game con elementi simulativi, spaziando dalle corse automobilistiche ai simulatori di volo e persino di treni, e ancora oggi sono molto diffusi, discostandosi però dal genere prettamente di simulazione. Soprattutto in campo educativo sono molto diffusi i videogiochi simulativi o che integrano al loro interno elementi di simulazione.

4.4. Videogiochi per l'apprendimento: stato dell'arte

Con l'affermarsi di computer e console, si è cercato di fondere educazione e intrattenimento digitale in modo da rendere l'apprendimento più stimolante. Tuttavia "gli espedienti individuati non sempre hanno conseguito un risultato accettabile, perché se, sul piano contenutistico/disciplinare, gli obiettivi sono stati raggiunti, sul piano dell'interesse e del divertimento raramente si è riusciti a far dire 'sto giocando' all'utilizzatore finale" (Andreoletti, 2012, p. 40). Trovare la giusta alchimia tra due mondi così diversi come il gioco e lo studio è dunque un compito tutt'altro che semplice, trovando ostruzione anche da parte delle vecchie concezioni pedagogiche che vedono il dovere prima del piacere e l'apprendimento contrapposto al divertimento.

È appurato che i videogiochi siano un potente strumento educativo e, come vedremo, numerosi studiosi e ricercatori hanno evidenziato diversi elementi che sostengono questa tesi. Mark Griffiths, professore di psicologia alla Nottingham Trent University, ha riportato vari aspetti benefici conseguenti all'utilizzo dei video game (Griffiths, 2002). Egli sostiene per esempio che i videogiochi

possono essere usati come strumenti di ricerca grazie a modelli ludici di simulazione, attirano l'attenzione degli individui senza distinzione di sesso ed età, possono aiutare i bambini nel rinforzo di particolari abilità, forniscono elementi interattivi che possono stimolare l'apprendimento, aiutano ad avvicinarsi alle nuove tecnologie più complesse e possono aiutare nell'acquisizione di determinati concetti considerati ostici. Inoltre possono aiutare nello sviluppo di molte abilità come quelle linguistiche, matematiche, di lettura e sociali.

Ciò nonostante non è semplice parlare di videogiochi e apprendimento dal momento che non è facile indagare in questo campo di ricerca ancora acerbo, lungi dall'essere stabile e definito se non brancolando tra più teorie e punti di vista e adottando di volta in volta quelli che più sostengono le ipotesi di chi scrive.

Nel nostro lavoro ci concentreremo sui videogiochi creati appositamente per un fine didattico, anche se studiando la casistica dei videogiochi per l'apprendimento ci rendiamo conto di quanto non sussista concordanza accademica, eccezion fatta per alcune basi consolidate e accettate. Forse proprio quest'analisi in un ambito ancora aperto a dibattiti e discussioni potrebbe rendere ancora più interessante la nostra ricerca, trovando valide conferme o possibili confutazioni in futuro.

Gli studi appartenenti a questo campo sono quasi esclusivamente condotti all'estero, con preponderanza di saggi e articoli in lingua inglese che hanno visto una notevole crescita negli ultimi anni, al contrario della situazione italiana che purtroppo è abbastanza misera. Nonostante infatti qualche tentativo di avvicinarsi al tema in maniera accademica, in Italia non c'è stato uno sviluppo e studio adeguato alle nuove realtà che si stanno affacciando, salvo rare eccezioni spesso semplicemente divulgative (Fellini, 2012).

4.4.1. Una tassonomia dei videogiochi correlata all'apprendimento

Nel seguente paragrafo analizzeremo vari generi di videogiochi dal punto di vista del potenziale educativo in modo da fornire la tipologia di giochi a cui faremo riferimento nei paragrafi successivi. Tra le molte classificazioni per genere esistenti, per motivi pratici abbiamo deciso di adottare quella proposta da Alinovi (2011) poiché la riteniamo esaustiva e utile a inquadrare i generi di nostro interesse. Infatti, ai fini della nostra ricerca, analizzeremo solamente i generi pertinenti a un contesto educativo, rimandando al testo di Alinovi per un'analisi dettagliata della sua classificazione. Riproponiamo nella tabella 10 lo schema di riferimento realizzato da Alinovi (2011, p. 122) in modo da avere un quadro generale.

Famiglia	Genere	
Azione	Beat'em-up	
	Shoot'em up	
	First Person Shooter (FPS)	
	Platform	
Sport	Competizioni ufficiali	Simulazioni di guida
		Altri sport
	Competizioni "underground"	Racing
		Sport estremi
Rompicapo	Associare forme	
	Labirinto	
	Enigmistica	
	Ritmo	
Avventura	Testuale	
	Grafica	
	Film interattivo	
	Dinamica	Lineare Emergente
Giochi di Ruolo	JRPG (Japanese Roleplay Games)	
	GdR sul modello "Dungeons&Dragons"	
	MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)	
Strategia	Real Time Strategy (RTS)	
	Strategico a turni	
	Manageriale	
	God Game	
	Crescita/Allevamento	
Simulazione	Simulatore di volo	
	Altro	

Tabella 10. Schema di riferimento dei generi videoludici proposta da Alinovi (2011, p. 122).

I giochi d'azione richiedono riflessi e una coordinazione oculo-manuale (Gee, 2003, p. 47) e tra questi troviamo gli *shoot'em up*, ovvero gli sparattutto. Come suggerisce il nome, in questo genere il giocatore deve sparare agli avversari per portare a termine il livello o le missioni. Questi giochi possono essere in terza persona (*Third Person Shooter* o TPS), cioè è visibile l'avatar nella sua interezza, oppure in prima persona (*First Person Shooter* o FPS), cioè presentano una visuale corrispondente alla soggettiva dell'avatar (si vede quindi solo l'arma che impugna). In particolare gli FPS con ambientazione militare sono molto apprezzati a livello mondiale come dimostrano i dati di vendita della serie *Call of Duty* (Infinity Ward & al., 2003-2012) (D'Angelo, 2012).

Nell'ambito dei *serious game*, qualche anno fa è stato realizzato lo sparatutto in terza persona *Re-Mission* (Realtime Associates, Inc., 2006). Lo scopo del videogioco è aiutare i ragazzi malati di tumore a prendere coscienza con la malattia e fare in modo che abbiano la sensazione di poterla controllare e sconfiggere nel tentativo di migliorare i trattamenti clinici.¹⁰ Il giocatore, controllando il robot Roxxi, deve sconfiggere i virus e curare le cellule tumorali all'interno del corpo umano e far fronte alle conseguenze che derivano da questa malattia. In questo modo il giovane prende coscienza della malattia e si sente meno vulnerabile e più forte ad affrontarla (Kato, Cole, Bradlyn, & Pollock, 2008).

Un altro esempio di sparatutto educativo è *Immune Attack* (Federation of American Scientists & Escape Hatch Entertainment, 2008) in cui il giocatore assume il controllo di un *nanobot* per muoversi all'interno del corpo umano nel tentativo di curare le cellule malate del paziente cosicché lo studente possa imparare come funziona il sistema immunitario.¹¹

Esistono versioni educative anche di FPS come *Dimenxian Algebra* (Tabula Digita, 2008) o *Evolver Pre-Algebra* (Tabula Digita, 2008) per imparare la matematica e l'algebra. Il gioco alterna momenti di azione tipica degli FPS a problemi matematici da risolvere. Questi ultimi si presentano sottoforma di enigmi da risolvere nel corso dell'avventura (per esempio eseguire calcoli per aprire le porte) oppure problemi matematici da risolvere o domande teoriche di matematica e algebra a cui rispondere. Inoltre, durante le fasi di azione, alcuni nemici possono essere abbattuti solo usando determinati elementi matematici corretti, per esempio scagliandogli addosso il numero o la funzione matematica richiesta.

Sotto i giochi d'azione ci sono anche i *platform* il cui scopo è arrivare alla fine del livello sconfiggendo i nemici, superando gli ostacoli e saltando da una piattaforma all'altra. Un esempio di questo genere è *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Nell'ambito dei *serious game*, sono state realizzate versioni didattiche per studiare materie che vanno dalla geografia alla matematica. Ad esempio in *Algebots. Beat the Game, Pass the Course* (Games2train, 2004) bisogna risolvere calcoli matematici per superare alcuni ostacoli e raggiungere la fine del livello.

I giochi sportivi comprendono simulazioni di sport come calcio, pallacanestro, atletica e giochi di corse d'auto nei quali a volte al giocatore è richiesta un'abilità strategica per gestire una squadra. Tra i *racing game* educativi è disponibile *Racing Academy FE/HE Edition* (Future Lab & Lateral Vision, 2006). Nato come *racing game* altamente simulativo, l'edizione *FE/HE* è stata sviluppata appositamente per gli studenti aggiungendo la possibilità di modificare determinati parametri le-

¹⁰ <http://www.re-mission.net> (visitato il 3 febbraio 2012).

¹¹ <http://www.fas.org/immuneattack> (visitato il 3 febbraio 2012).

gati all'auto o all'ambiente e osservare le eventuali conseguenze. Per esempio, per studiare le accelerazioni centrifuga e centripeta, si può impostare l'intelligenza artificiale in modo che faccia seguire un percorso circolare all'auto osservando nel frattempo le statistiche e i dati relativi alla velocità e alle due accelerazioni. La ricerca effettuata sull'utilizzo del gioco in classe ha dimostrato come questo *serious game* possa essere utilizzato a lezione motivando gli studenti (Owen, Diamant, & Joiner, 2007).

Il genere rompicapo include varie categorie educative. Tra i giochi puzzle, come per esempio *Tetris* (Pajitnov, 1984), è stato sviluppato per lo studio della matematica *Prime Time. Education in Math* (Taylor Clark Software, 2006).¹² In questo gioco, un blocco diviso da caselle riportanti vari numeri sale lentamente dalla parte inferiore dello schermo; il giocatore deve eseguire le somme corrette cliccando sui numeri per far scomparire i blocchi con le somme e impedire che il blocco raggiunga la parte superiore dello schermo determinando la fine della partita.

Nei giochi di tipo "labirinto" bisogna scappare dai nemici che inseguono il protagonista come accadeva in *Pac-Man* (Namco, 1980). *PacWriter* (Bertesh Studios, 2007) e *MathMan* (Novel Games, 2009) sono versioni modificate di *Pac-Man* in cui per mangiare le palline è necessario rispettivamente digitare la lettera corretta o risolvere il calcolo matematico con lo scopo di migliorare le competenze dattilografiche e matematiche.

In ambito enigmistico troviamo titoli di vario tipo per stimolare le capacità logico-deduttive e di ragionamento, tra cui spicca la serie *Brain Training* (Nintendo, 2005) disponibile per Nintendo DS e 3DS. Solitamente sono trasposizioni di esercizi logici e matematici in forma digitale, ma spesso esistono versioni che fondono elementi di avventura ed enigmistica come la nota serie del *Professor Layton* sempre per le console portatili Nintendo.

I giochi di avventura sono incentrati sull'esplorazione degli ambienti e sulla risoluzione di enigmi per il proseguimento della storia. Un esempio di videogioco d'avventura educativo, anche se un po' datato, mirato allo studio della geografia è *Where in the World is Carmen Sandiego?* (Brøderbund Software, 1985). Lo scopo del gioco è scoprire in quale parte del mondo è nascosta Carmen Sandiego attraverso una serie di indizi di carattere geografico e culturale che vengono forniti al giocatore.

Nei giochi di ruolo il videogiocatore deve gestire uno o più personaggi che evolvono nel corso dell'avventura, spesso profonda e importante a livello narrativo, imparando tecniche di diverso tipo. I giochi di ruolo prodotti in Giappone si differenziano da quelli prodotti in Europa e negli Stati

¹² <http://www.primetimemath.com> (visitato il 3 febbraio 2013).

Uniti per la caratterizzazione dei personaggi, l' ambientazione e il sistema di combattimento. Rientrano nei primi tipi titoli come *Final Fantasy* (1987-2013) e *Dragon Quest* (Enix, Square-Enix, 1986-2012), mentre tra i GdR più famosi del secondo gruppo citiamo le serie *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks, 1994-2012) e *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012). Negli MMORPG gli utenti si registrano e pagano un abbonamento per accedere a sconfinati mondi virtuali e incontrarsi con altri videogiocatori online per svolgere campagne e missioni. In questo tipo di gioco non esiste solitamente uno scopo vero e proprio, così come una struttura narrativa solida, ma l'unico piacere è dato dal potenziare il proprio avatar virtuale esplorando le vaste mappe organizzandosi in gruppi per sconfiggere i potenti nemici. Tra i più diffusi MMORPG a pagamento c'è *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) con oltre 10 milioni di iscritti (Karmali, 2012). Alcuni studiosi hanno analizzato l'uso degli MMORPG come strumento per l'apprendimento linguistico (vedi 4.4.8).

Gli strategici, solitamente militari e manageriali, si basano sulla gestione e la pianificazione di attività per portare a termine determinate missioni. In questo genere rientra la serie *Civilization* (MicroProse & al., 1991-2012), in cui lo scopo è sviluppare una civiltà. Una ricerca ha dimostrato la validità del gioco in campo educativo (vedi 4.4.2).

Nei giochi di crescita o allevamento, il giocatore si occupa costantemente di uno o più personaggi all'interno di un mondo virtuale interagendo con l'ambiente o con gli altri personaggi per personalizzare il proprio avatar o l'abitazione. Al giocatore è richiesto di dover gestire un personaggio e la sua casa come accade nelle serie *The Sims* (Maxis, The Sims Studios, 2000-2012) o *Animal Crossing* (Nintendo, 2001-2012), o di dover prendersi cura di un cucciolo come nel gioco *Nintendogs* (Nintendo, 2005). Il videogioco *The Sims* è stato utilizzato da alcuni docenti per l'apprendimento linguistico. È stato chiesto agli studenti di creare storie nella lingua di studio basandosi sulla vita dei propri *sim* o di trasportare all'interno del gioco personaggi appartenenti alla letteratura in modo che gli studenti potessero dar vita a nuove storie da raccontare nella lingua di studio attraverso le avventure vissute nel mondo virtuale (vedi 4.4.8).

Infine esistono i videogiochi con elementi simulativi come abbiamo visto nel capitolo 4.3. In questo genere non è presente un vero e proprio scopo; questi giochi consistono piuttosto in simulazioni "in senso stretto", principalmente di guida di veicoli. Per esempio nella serie *Microsoft Flight Simulator* (Microsoft Game Studios, 1982-2006) il giocatore prende il controllo di un aereo o in *Densha de Go!* (電車で GO!, 'Andiamo in treno!', Taito, Square-Enix, 1995-2011) di un treno.

4.4.2. Apprendere dai videogiochi

Attraverso ricerche è stato dimostrato che i videogiochi possono promuovere l'apprendimento, sviluppare abilità spaziali, aiutare nella capacità di riconoscimento e risoluzione dei problemi, stimolare la memoria a breve e lungo termine e incrementare abilità sociali come la collaborazione (Gee, 2003; Squire, 2004; de Freitas & Liarokapis, 2011; Protopsaltis, Pannese, Pappa, & Hetzner, 2011). Inoltre secondo Marilisa Amoia, Claire Gardent e Laura Perez-Beltrachini, ricercatrici nel campo dell'insegnamento delle lingue straniere al LORIA di Nancy in Francia, in un ambiente di apprendimento ideale gli obiettivi prefissati sono chiari e ben definiti, la difficoltà è calibrabile secondo le conoscenze dello studente, l'apprendente ha la sensazione di avere il controllo della situazione, può prendere decisioni, interagire con l'ambiente e ha un feedback diretto e immediato. Caratteristiche che ben si riscontrano nei videogiochi rendendoli un potenziale strumento per l'apprendimento (Amoia, Gardent, & Perez-Beltracchini, 2012).

Paul James Gee, professore universitario esperto di studi sull'alfabetizzazione e linguistica all'Arizona State University e noto per i suoi studi sul rapporto tra videogiochi e apprendimento, oltre ad aver individuato 36 principi di apprendimento presenti nei videogiochi che potrebbero essere applicabili nella didattica scolastica (2003), ha messo in luce alcune caratteristiche presenti in molti videogiochi che possono stimolare l'apprendimento (2005):

- i videogiochi favoriscono l'immersione in contesti che simulano la realtà, facilitando lo studente ad assumere i ruoli richiesti nel processo di apprendimento.
- Il processo di apprendimento nel videogioco è attivo e interattivo poiché reagisce agli stimoli del giocatore e fornisce feedback e continui stimoli.
- Lo studente non è solamente spettatore, ma anche attore. In un videogioco non legge e acquisisce semplicemente nuove nozioni, ma scrive, parla e diviene protagonista del processo di apprendimento.
- I videogiochi danno la possibilità di rischiare senza conseguenze negative. Oltre a poter riprovare numerose volte, il fallimento non solo non è visto come negativo, ma come mezzo per migliorare e superare le proprie difficoltà.
- In un videogioco lo studente può strutturare personalmente il proprio percorso di studio, regolando la difficoltà o trovando soluzioni alternative al problema. In questo modo l'apprendente sente anche di avere consapevolezza delle competenze e delle capacità che acquisisce.

- Il videogioco deve presentare una serie di problemi complessi e spronare il giocatore a superare autonomamente le difficoltà finché le soluzioni non vengono memorizzate e automatizzate.
- L'apprendimento di nuovo lessico nei videogiochi è più semplice e stimolante poiché, contrariamente a quanto accade in molti testi scolastici, i vocaboli non sono presentati in lunghe liste senza significato, ma sono contestualizzati in ambiti ben precisi.
- Il videogioco stimola i giocatori al ragionamento, alle decisioni da prendere e alla valutazione delle conseguenze. Nei giochi strategici per esempio bisogna valutare con attenzione le mosse da effettuare per non perdere la partita.
- Molti videogiochi favoriscono il lavoro di squadra e la collaborazione.
- Il videogioco incentiva la logica induttiva secondo cui, attraverso le sessioni di gioco e pratica, lo studente arriva a capire le regole di base senza spiegazioni preliminari e viene favorito nella loro memorizzazione. (Principio che segue la direzionalità naturale del cervello dall'emisfero destro globale all'emisfero sinistro emozionale; vedi 2.1.6).

Oltre a Gee, tra i ricercatori più conosciuti in campo accademico troviamo Kurt Squire, professore alla University of Wisconsin–Madison noto per le sue ricerche sui videogiochi nell'apprendimento, anch'egli convinto che i videogiochi dai più semplici ai più complessi abbiano un grande potenziale educativo (2003). Squire nella sua tesi di dottorato ha analizzato il ruolo dei videogiochi nella didattica scolastica, in particolare dimostrando come lo strategico *Civilization III* (Firaxis, 2001) possa essere utile nell'insegnamento della storia e della geografia (Squire, 2004). *Civilization III* è uno strategico a turni in cui lo scopo è sviluppare una determinata civiltà tra le 16 possibili (per esempio americani, egizi, inglesi, giapponesi, zulu). Partendo dagli albori della civiltà, il giocatore sviluppa il suo impero esplorando il mondo virtuale (che può essere fittizio o rappresentare la geografia terrestre), o avanzando tecnologicamente con lo scorrere del tempo e in caso di determinate scoperte; quando entrerà in contatto con altre civiltà gestite dall'intelligenza artificiale, potrà scegliere se adottare un approccio bellico oppure diplomatico. Squire sostiene quindi che, per le sue caratteristiche, *Civilization III* è un videogioco che può essere utile nella didattica della storia e della geografia, dal momento che nel gioco

players can experience the interactions of broad factors such as geography, culture, and politics at both the local- and systemic-level, rendering discernible relationship among factors such as natural resource scarcity, international trade, and local politics. [...]. In *Civilization III*, players are encouraged to find links between economic, political, geographical, and historical structures as they construct viable strategies for their civilization to flourish by manipulating variables such as tax rates,

luxury spending, form of government, or scientific research and observing the results (Squire, 2004, p. 56).

Squire sostiene quindi che i videogiochi possono essere un valido strumento di apprendimento in grado di unire nuovi metodi di insegnamento con la didattica tradizionale (Squire, 2003; Squire, 2004).

Seymour Papert, creatore del linguaggio di programmazione LOGO e matematico e informatico del MIT, è un grande sostenitore dei videogiochi come mezzo di apprendimento in quanto

the most important learning skills that I see children getting from games are those that support the empowering sense of taking charge of their own learning. And the learner taking charge of learning is antithetical to the dominant ideology of curriculum design (Papert, 1998).

Papert sostiene infatti che

games provide more than incentive. They also provide excellent exercises for practicing the development of the skill of learning. One factor making for their merit is that learning a new game is a demarcated learning project, with a beginning, a middle and an end. [...] Another factor is that games are designed so that the learner can take charge of the process of learning, thus making it very different than school learning, where the teacher (or the curriculum designer) has made the important decisions and the "learners" are expected to do what they are told—which is no way to learn to be a good learner (Papert, 1998).

Queste teorie nell'ultimo decennio hanno catturato l'attenzione di scrittori e giornalisti che hanno pubblicato testi divulgativi sulle potenzialità dei videogiochi come mezzo di apprendimento, evidenziando il crescente interesse sul tema. Citiamo Mark Prensky, scrittore statunitense attivo negli ambiti dell'educazione e dell'apprendimento, che nel suo libro *Don't bother me Mom - I'm learning! (Mamma, non rompere: sto imparando!)* (2006) riporta studi e prove a favore della tesi che i videogiochi siano fonte di apprendimento indiretto e; secondo Prensky, piuttosto che creare giochi mirati all'educazione, è necessario "integrare l'istruzione già naturalmente in atto nei videogiochi dei nostri ragazzi con nuovi 'giochi formativi' che possano essere usati tanto all'interno delle scuole quanto in altri contesti" (Prensky, 2006, p. 32). Un altro autore è Steven Johnson, teorico dei media e divulgatore scientifico statunitense, che nel libro *Everything bad is good for you (Tutto quello che fa male ti fa bene)* (2005) afferma che i videogiochi, la televisione e il cinema rendono le nuove generazioni più sveglie e intelligenti.

In Italia le ricerche sul tema sono principalmente divulgative e focalizzate sull'edutainment. Italo Tanoni, dirigente tecnico per i servizi ispettivi del MIUR e giornalista e autore di saggi sui mass media, nel suo libro *Videogiocando s'impara* (2003) appoggia l'utilizzo del mezzo come strumento

di apprendimento e auspica la sua integrazione nella didattica scolastica. Analogamente Francesco Antinucci, ex-professore di psicologia e attualmente direttore della sezione Processi Cognitivi e Nuove Tecnologie dell'Istituto di Psicologia del CNR, tenta di spiegare nei suoi libri e articoli gli effetti positivi che si riscontrano conseguentemente all'utilizzo dei video game e del computer.

Da un punto di vista universitario, Andrea Carosso, nel corso di dottorato in Lingue, Culture e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione all'Università di Genova (2010-2011) e attraverso alcuni saggi (2009; 2011), ha analizzato il potenziale dei videogiochi, in particolare dell'edutainment, nell'apprendimento delle lingue straniere. Anche Alessio Ceccherelli, ricercatore nel campo della mediologia e delle tecnologie didattiche alla Scuola IaD dell'Università Tor Vergata di Roma, è autore di saggi che si focalizzano sull'edutainment (2008/2009) e sull'uso didattico dei videogiochi in considerazione degli effetti positivi e negativi che questi ultimi possono avere a livello cognitivo e comportamentale (2012).

Citiamo infine gli autori dei libri della collana Ludologica per le edizioni Unicopli diretta da Matteo Bittanti, uno dei più noti studiosi italiani nell'ambito dei videogiochi, e Gianni Canova, critico e saggista cinematografico. Questa collana, seppur non direttamente incentrata sull'educazione attraverso i videogiochi, tenta di diffondere la cultura videoludica in Italia attraverso la pubblicazione di saggi interessanti e ben curati, tra i quali il più indicato per la nostra ricerca è *Video Game Education* (2012) a cura di Damiano Felini.

4.4.3. Dall'edutainment ai *serious game*

Fin dalla diffusione dei primi computer e delle console si è pensato di utilizzare i videogiochi per rendere l'apprendimento motivante e stimolante con il conseguente sviluppo di teorie come l'edutainment e i *serious game* (Michael & Chen, 2006)

Quando si parla di *serious game* e di videogiochi educativi in generale, c'è abbastanza confusione riguardo alla contestualizzazione dell'argomento e alla creazione di una chiara classificazione del genere. Risulta infatti assai difficile chiarire sia la posizione che assumono i *serious game* nei confronti dell'ambito più generale dei videogiochi, sia la differenza tra i giochi educativi, di intrattenimento e di simulazione, come dimostrano accesi dibattiti sul tema (Rockwell & Kee, 2009).

Riferendosi ai videogiochi educativi, in particolare all'edutainment, spesso si ricorre a una frase attribuita (ma senza fonte) del massmediologo canadese Marshall McLuhan: "anyone who tries to make a distinction between education and entertainment doesn't know the first thing about either" (Ceccherelli, 2012, p. 93). L'edutainment è un neologismo coniato nel 1973 da Robert He-

yman, documentarista per il National Geographic, fondendo i termini *education*, educazione o istruzione, e *entertainment*, divertimento o intrattenimento; questo termine è solitamente associato a videogiochi con scopi educativi realizzati soprattutto per i bambini delle scuole primarie per aiutarli nella lettura, nella matematica e nelle materie scientifiche (Susi, Johannesson, & Backlund, 2007). Tra gli anni ottanta e novanta, con la multimedialità offerta dai supporti ottici come i cd-rom, iniziarono a proliferare videogiochi educativi considerati edutainment, come *Reader Rabbit* (The Learning Company, 1986) o il già citato *Where in the World is Carmen Sandiego?* (1985) (Klopfer, Osterweil, & Salen, 2009, p. 15).

Questi videogiochi non riuscirono a mantenere a lungo il successo poiché da un lato la diffusione di internet soppiantò l'uso dei cd-rom, dall'altro anziché essere videogiochi che fondessero realmente divertimento e apprendimento consistevano in ripetitivi e noiosi esercizi strutturali con una grafica colorata per attirare l'attenzione dei bambini (Susi, Johannesson, & Backlund, 2007). Malgrado ancora oggi molti studino le teorie dell'edutainment, soprattutto da applicare nella scuola dell'infanzia (Ceccherelli, 2008/2009; Carosso, 2010-2011; Di Stasio, 2010), all'inizio del secondo millennio ha iniziato a farsi spazio un nuovo movimento definito *serious game*.

Nonostante nella letteratura esistesse già l'abbinamento *gioco serio*, il primo a pensare a un utilizzo dei giochi in generale con scopi oltre al divertimento fu Clark C. Abt nel suo libro *Serious Game* (1970) (Breuer & Bente, 2010). Nel 2002 Ben Sawyer, fondatore di Serious Games Initiative & Games for Health, e David Rejeski, direttore del Science and Technology Innovation Program al Woodrow Wilson Center, ripresero il concetto e la terminologia per utilizzarli nel campo dell'intrattenimento elettronico. Pur non dando una definizione precisa, i due descrivono i *serious game* come videogiochi che non hanno l'intrattenimento o il divertimento come scopo principale (Rejeski & Sawyer, 2002). Lo studio di Sawyer e Rejeski corrisponde all'uscita di *America's Army* (U.S. Army, 2002), uno soprattutto in prima persona scaricabile gratuitamente online¹³ considerato uno dei primi e fondamentali *serious game* poiché "the development and wide release of the America's Army game began a revolution in thinking about the potential role of video games for nonentertainment domains" (Zyda, 2005, p. 26). Infatti, lo scopo principale di *America's Army*, voluto dal governo statunitense, è simulare in maniera realistica l'addestramento militare attraverso lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche (uso di armi, guida di veicoli e così via) per incentivare l'arruolamento nell'esercito statunitense. Il progetto ottenne notevole successo poiché nel 2004 il

¹³ <http://www.americasarmy.com> (visitato il 3 febbraio 2013).

gioco contava 17 milioni di download e una comunità di 4 milioni di utenti registrati, tra cui un 30% di giocatori non residente negli Stati Uniti (Michael & Chen, 2006, p. 56).

Dopo l'analisi effettuata da Sawyer e Rejeski, anche altri hanno iniziato a interessarsi ai *serious game*. David Michel, sviluppatore di video game e proprietario della DavidRM software, e Sande Chen, scrittrice e sviluppatrice di videogiochi freelance, definiscono i *serious game* come giochi che non hanno come scopo principale intrattenere o divertire, anche se questo non significa che non possano farlo in quanto è solamente lo scopo del gioco che cambia (Michael & Chen, 2006, p. 21).

Un concetto simile viene espresso anche da Aristidis Protopsaltis, Luci Pannese, Dimitra Pappa e Sonia Hetzner, ricercatori accademici nel campo dei *serious game*, che li definiscono come giochi che coinvolgono l'utente in attività che vanno oltre il puro intrattenimento, in scenari ambientati in mondi reali o fantastici e usati con scopi di formazione, educazione, ragionamento e così via, divenendo un utile strumento per l'apprendimento (2011, p. 2).

Micheal Zyda, direttore del GamePipe Laboratory e professore di ingegneria presso il dipartimento di informatica alla University of Southern California, definisce il *serious game* come "a mental contest, played with a computer in accordance with specific rules, that uses entertainment to further government or corporate training, education, health, public policy, and strategic communication objectives" (Zyda, 2005, p. 26) contrapposto al videogioco visto come "a mental contest, played with a computer according to certain rules for amusement, recreation, or winning a stake" (Zyda, 2005, p. 25).

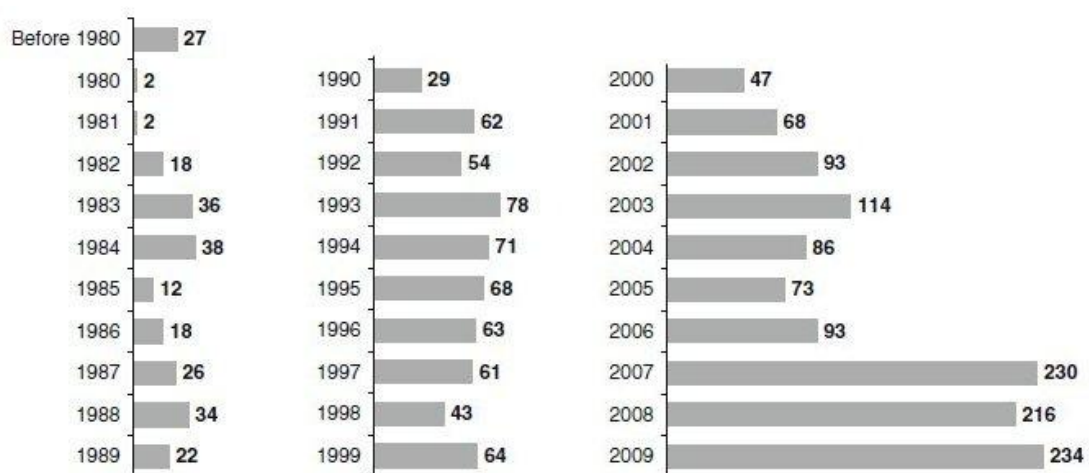


Figura 2. Numero di *serious game* pubblicati ogni anno fino al 2009 (2218 in totale)
(Fonte: Djaouti, Alvarez, Jessel, & Rampnoux (2011, p. 35))

In realtà, sebbene il termine sia stato coniato solo recentemente, in passato esistevano già videogiochi con scopi non puramente di intrattenimento. Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel e Olivier Rampnoux, ricercatori e sviluppatori francesi nel campo dei *serious game*, tenendo in considerazione le definizioni di Sawyer e Rejeski, Michael e Chen e Zyda hanno contato e catalogato i *serious game* esistenti per un totale di 2218 in tutto il mondo dalla nascita dei video game fino al 200 (Djaouti, Alvarez, Jessel, & Rampnoux, 2011) 9 (vedi figura 2).

Finora abbiamo parlato principalmente di *serious game* educativi, ma questo non è il solo genere esistente. Esistono varie categorie tra cui giochi bellici, di gestione aziendale, di amministrazione di enti pubblici o privati, di sanità e medicina, di arte, di religione e di politica, ognuno dei quali mirato a formare e insegnare in determinati ambiti di apprendimento (Michael & Chen, 2006).

Per quanto riguarda il mercato dei *serious game*, secondo quanto annunciato alla Serious Play Conference tenutasi nell'agosto 2012, il valore totale dell'industria a livello mondiale si attesta tra i 2 e i 10 miliardi di dollari.¹⁴ Inoltre dalla conferenza è stato evidenziato che i *serious game* su dispositivi mobili hanno superato quelli su pc e console e che nel 2011 la Cina è stata la maggior acquirente di videogiochi *serious game*.

Come evidenzia Squire (2003), i videogiochi educativi presentano varie caratteristiche che li rendono potenti strumenti di apprendimento; secondo Squire, il loro successo è dovuto soprattutto alla combinazione di elementi audiovisivi e interattivi che oltre a facilitare la memorizzazione (vedi capitolo 3.1.3) riescono a motivare gli studenti all'utilizzo.

Tuttavia bisogna porre attenzione anche alla qualità del gioco educativo. In rete troviamo molti siti che offrono software didattici utilizzabili gratuitamente¹⁵ presentati come edutainment o *serious game*; tuttavia, questi software spesso risultano essere mere trasposizioni digitali di esercizi proposti nei testi scolastici, con l'unica differenza che interfacciano elementi interattivi con una grafica pensata per bambini, in modo da stimolare in particolar modo la curiosità dei più piccoli.

Per concludere, ai fini della nostra ricerca faremo principalmente riferimento ai *serious game*, analizzando le caratteristiche e gli aspetti principali che li rendono un valido strumento per l'apprendimento, dal momento che l'edutainment è considerato come

the combination of one of the lowest forms of education (drill and practice) with less than entertaining game play. As video games have progressed from the simplistic (*Pac-Man*, *Space Invaders*)

¹⁴ Fonte: <http://www.seriousplayconference.com/pressreleases/august-22-2012> (verificato il 9 febbraio 2013).

¹⁵ In Italia per esempio esistono www.descrittiva.it/calip, www.ivana.it/sj, www.softwaredidatticofree.it, www.softwaredidattico.it, www.giocoeimparo.altervista.org/index.swf (verificati il 9 febbraio 2013).

to complex (*Civilization IV, EverQuest*) and education has emphasized more constructivist learning methods, there has been a parallel progression from developing edutainment to creating serious games (Charsky, 2010, p. 178).

L'edutainment non insegna ai giocatori come utilizzare, analizzare e valutare le conoscenze apprese, contrariamente ai *serious game* il cui scopo è "to facilitate gamers learning higher order thinking skills through using the characteristics to create game play that does not solely use masked drill activities" (Charsky, 2010, p. 180). Caratteristiche che saranno analizzate dettagliatamente nel paragrafo 4.4.6.

4.4.4. Giocabilità e narrazione nei *serious game*

Nei videogiochi educativi ricoprono fondamentale importanza gli aspetti legati alla giocabilità (cioè l'insieme degli aspetti che rendono il gioco piacevole e giocabile) e alla narrazione (cioè la serie di eventi che vanno dall'inizio alla fine del gioco). Per essere più precisi, "gameplay is referred to as activities conducted within a framework of agreed rules that directly or indirectly contribute to achieving goals" (Ang & Zaphiris, 2006, p. 4), mentre quando si parla di contesto narrativo "si intende non tanto una 'storia' quanto un micro-universo fatto di regole e modelli fisici/dinamici: un piccolo mondo dotato di una propria coerenza e coesione 'testuale' indispensabili per consentire al giocatore di interagire in maniera corretta" (Alinovi, 2002, p. 17). Secondo Ang e Zaphiris, due ricercatori nel campo della sociologia e psicologia nell'ambito dei videogiochi e mondi virtuali, questi aspetti vanno tenuti in considerazione nella progettazione dei *serious game*.

Prima di parlare nel dettaglio di giocabilità e narrazione nei *serious game*, riprendiamo i concetti di *paidia* e *ludus* (vedi capitolo 2.2.1). Il primo si riferisce al piacere del gioco stesso, senza obiettivi da raggiungere, mentre il secondo coinvolge i giochi in cui è prevista una vittoria o una sconfitta (Frasca, 2001, pp. 7-14). Da questi due concetti si possono individuare due tipi di regole nei videogiochi: le regole *paidia* sono stabilite per giocare secondo una logica *paidia*, mentre le regole *ludus* stabiliscono come si ottiene la vittoria o meno nel gioco. Negli scacchi per esempio le regole *paidia* stabiliscono come si muovono i pezzi, mentre le regole *ludus* pongono le condizioni per portare a termine la partita (scacco matto). In un videogioco come *Tetris* di tipo *ludus* le regole *paidia* indicano che completando una riga i pezzi si cancellano, mentre secondo le regole *ludus* si deve tenere il livello dei blocchi il più basso possibile. In *Sim City* (Maxis, 1989) invece, tipico gioco *paidia*, esistono numerose regole *paidia*: per esempio, se l'inquinamento o la criminalità sono troppo elevate, la popolazione cala; le regole *ludus* nei giochi tipo *Sim City* sono quelle stabilite dal

giocatore stesso secondo i propri interessi, per esempio costruire una città la più grande possibile o raggiungere i 100.000 abitanti (Ang & Zaphiris, 2006).

Un'ulteriore categorizzazione vede le regole *ludus* micro, che contribuiscono indirettamente a portare a termine il gioco o l'obiettivo posto dal giocatore, contrapposte a quelle macro, che invece lo fanno in maniera diretta (Ang & Zaphiris, 2006). Per semplificare, si potrebbero definire micro gli obiettivi presenti all'interno del gioco da portare a termine per completarlo a livello macro. Nei videogiochi educativi le regole *ludus* micro svolgono un ruolo importante dal momento che guidano il giocatore nel suo percorso di apprendimento all'interno del gioco e presentando gli obiettivi di apprendimento come parte del contesto narrativo. Per esempio, invece di verificare la conoscenza dei *kanji* attraverso un test, si potrebbe stimolare il giocatore facendo in modo che debba sconfiggere il boss di fine livello scrivendo i caratteri appresi nel corso dell'avventura.

Sul versante della narrazione, molti sviluppatori di *serious game* non tengono in considerazione i numerosi giochi esistenti con una base narrativa solida, ma spesso si limitano a creare software per l'apprendimento seguendo la struttura dei libri di testo. Così come una struttura troppo lineare con troppe spiegazioni testuali e senza la rappresentazione di situazioni simili alla realtà non risulterebbe stimolante per lo studente (Ang & Zaphiris, 2006). È necessario ricostruire una narrazione che sia motivante e che permetta all'apprendente di imparare nuovi concetti e riutilizzarli. Tuttavia non è semplice in un videogioco educativo proporre una narrazione che coinvolga il giocatore data la difficoltà nell'implementare elementi didattici. Inoltre sarebbe necessario fare un'analisi dei fruitori perché molti di loro potrebbero preferire una struttura che ponga l'enfasi sull'apprendimento.

4.4.5. Il rapporto tra apprendimento e videogiochi

Come sottolinea McLuhan, non bisogna fare distinzione tra apprendimento e divertimento. Vedremo infatti che i due concetti possono convivere armoniosamente nel medium videoludico rispettando determinate caratteristiche. Non è sufficiente implementare elementi didattici per rendere un gioco efficace sul versante educativo, così come trascurarli ne renderebbe inutile lo sviluppo. Non esiste tuttora un modello base che chiarifichi come i modelli educativi siano applicabili ai videogiochi, però Ute Ritterfeld e René Weber (2006), docenti e ricercatori nel campo della psicologia dei media e delle nuove tecnologie, hanno tentato di elaborare graficamente il rapporto che intercorre tra apprendimento e divertimento (riportiamo nella figura 3 il grafico da loro realizzato).

L'intrattenimento potrebbe facilitare lo studio (caso a), ma anche essere elemento di distrazione (caso b); oppure il rapporto tra i due potrebbe formare una parabola discendente nel caso di un moderato divertimento (caso c).

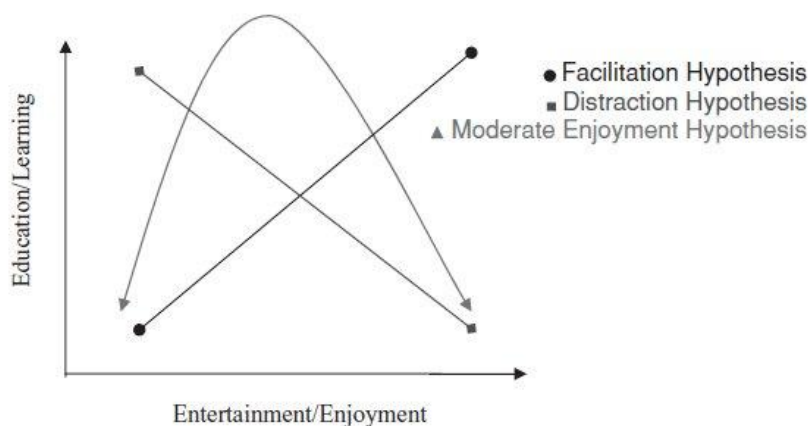


Figura 3. Ipotesi del rapporto tra divertimento e apprendimento secondo Ritterfeld & René Weber (2006, p. 406)

Inoltre i due studiosi propongono i tre seguenti paradigmi di integrazione tra intrattenimento e apprendimento nei giochi digitali. Il paradigma motivazionale vede il divertimento come un facilitatore per motivare il processo di apprendimento, cioè il gioco è utilizzato per stimolare l'interesse del discente verso lo studio. Il paradigma di rafforzamento inverte la prospettiva ponendo l'intrattenimento posteriormente all'apprendimento, cioè le parti di gioco sono considerate una sorta di premio in caso di assimilazione dei concetti avvenuta in maniera positiva. Infine nel paradigma misto il processo di apprendimento è progettato in modo da essere divertente, cioè si presuppone che giocando si acquisiscano le nozioni previste come spesso accade nei giochi di simulazione. Nel primo e nel terzo caso la motivazione risulta essere intrinseca, mentre nel secondo paradigma è estrinseca dal momento che l'apprendente deve impegnarsi per ottenere dei premi. Mentre è evidente nel modello motivazionale e soprattutto in quello di rafforzamento che lo scopo del gioco è principalmente l'acquisizione di concetti e capacità, fattori impliciti nel paradigma misto.

Secondo Simon Egenfeldt-Nielsen, dottore di ricerca sull'uso educativo dei videogiochi e CEO della compagnia Serious Game Interactive, si possono individuare tre caratteristiche che fondano il rapporto tra apprendimento e intrattenimento (Egenfeldt-Nielsen, 2011). L'integrazione tra elementi educativi e ludici è sicuramente la più complessa, poiché la preponderanza di uno rispetto all'altro potrebbe rendere il gioco troppo noioso o poco educativo. In secondo luogo il gioco deve

essere il più motivante possibile in modo da catalizzare l'attenzione del giocatore-apprendente. Per questo motivo sono indispensabili giocabilità ed elementi che stimolino il proseguimento dell'avventura con riconoscimenti da ottenere (per esempio sbloccare nuovi costumi o livelli in caso di avanzamento nel gioco) mantenendo alto il tasso di sfida. L'ultimo elemento è il focus, cioè la valutazione dell'efficacia del metodo di apprendimento nel gioco. Se un gioco per l'apprendimento dei *kanji* fosse divertente e stimolante, mancherebbe l'obiettivo per cui è stato realizzato nel caso in cui dopo una sessione di gioco lo studente non avesse appreso nessuna nozione.

Secondo Ang e Zaphiris (2006), non solo la motivazione, ma anche i giochi in rapporto all'apprendimento possono essere di tipo intrinseco o estrinseco. Nel primo caso l'apprendimento è implementato nel mondo di gioco, cioè le sfide e le attività dipendono sia dall'integrazione con il gioco sia dalla struttura narrativa. Nei giochi estrinseci gli elementi educativi sono staccati dagli elementi ludici, in altre parole il videogioco consiste principalmente in una serie di esercizi o rompicapo da risolvere in cui la struttura narrativa è un pretesto per connettere apprendimento e intrattenimento.

Ang e Zaphiris suddividono i giochi intrinseci in ulteriori due categorie a seconda del fatto che siano orientati verso la narrazione o verso la giocabilità. Se un videogioco è orientato verso la prima, le meccaniche di gioco sono più semplici rispetto alla narrazione e gli elementi di apprendimento sono intrecciati nel gioco con la storia. Il processo di apprendimento quindi è simile ai giochi estrinseci poiché gli elementi educativi non sono celati all'apprendente, ma si differenziano in quanto i giochi narrativi intrinseci propongono un contesto narrativo anziché proporre solamente una serie di attività educative. Nei videogiocchi intrinseci orientati verso la giocabilità invece l'utente apprende all'interno di un mondo virtuale interagendo con i personaggi e con la lingua. Per esempio come accade negli MMORPG o in *Second Life* (Linden Lab, 2003), il giocatore può interagire con persone reali e praticare l'uso della lingua in maniera autentica e costruttiva in un contesto stimolante. Tuttavia perché i videogiocchi siano funzionali è necessario che ci siano degli obiettivi presenti all'interno del gioco, che si presenti un tema narrativo (senza di esso non si potrebbe portare il discente ad acquisire nuove nozioni in un determinato ambito) e che l'apprendente sia controllato in modo da verificare come interagisce con l'ambiente e come si comporta secondo il tema proposto (Ang & Zaphiris, 2006).

Nel videogioco di tipo estrinseco le regole *paidia* vengono applicate a giochi già esistenti adattandoli ai fini educativi. In un gioco come *Hissatsu kanfū kanji doragon* (必殺カンフー 漢字ドラゴン, 'Il colpo di grazia Kung fu – Kanji Dragon', Success, 2007) invece di sparare ai nemici, bisogna

sconfiggerli digitando correttamente la lettura dei *kanji* proposti. Il successo nel gioco dipende quindi dalle conoscenze del giocatore, dal momento che non è possibile imparare nuove nozioni dalla struttura narrativa presentata e secondo le regole *paidia*. L'acquisizione di nuovi concetti quindi è esterna al gioco. Il gioco sopracitato può quindi essere utile per ripassare in maniera divertente e stimolante i *kanji*. Si evince dunque che l'elemento *paidia* rende il gioco divertente, ma non sempre aiuta nel processo di apprendimento (Ang & Zaphiris, 2006). Nei giochi estrinseci è necessario perciò indagare sulla tipologia di gioco interessata al target pensato, creare una struttura narrativa coinvolgente per stimolare l'immersione, verificare che gli studenti abbiano familiarità con la tipologia di gioco e che le regole *ludus* puntino sull'apprendimento.

Nella tabella 11 riportiamo lo schema riassuntivo della differenza tra giochi con struttura estrinseca e intrinseca proposto da Ang e Zaphiris (2006, p. 22).

	Estrensicco	Intrinseco	
		Orientato alla narrazione	Orientato alla giocabilità
Regole paidia	Sono vagamente legate ai contenuti di apprendimento	Definiscono la navigazione dei contenuti di apprendimento	Definiscono la costruzione dei contenuti di apprendimento
Regole ludus	Conducono agli obiettivi di apprendimento	Conducono agli obiettivi di apprendimento	Conducono agli obiettivi di apprendimento
Narrativa	È totalmente assente o superficialmente legata all'apprendimento	Fornisce un contesto e contenuti per l'apprendimento	Fornisce un contesto di apprendimento
Apprendimento	Esplicito, contesto libero	Esplicito, basato su un contesto	Implicito, basato su un contesto

Tabella 11. Schema riassuntivo dei giochi estrinseci e intrinseci (Ang & Zaphiris, 2006, p. 22).

Per concludere, Ang e Zaphiris (2006) sottolineano che un fattore importante da considerare nell'efficacia dei *serious game* è lo sviluppo del gioco. Inserire elementi educativi in un contesto poco interessante potrebbe annoiare l'apprendente facendogli abbandonare il *controller* dopo pochi momenti di gioco. La progettazione deve quindi essere accurata in modo da catturare l'attenzione degli studenti, nel tentativo di realizzare videogiochi che si avvicinino a quelli in commercio di puro intrattenimento.

4.4.6. Caratteristiche dei *serious game* educativi

Dennis Charsky, professore associato all'Ithaca College di New York specializzato nella progettazione di e-learning e nell'uso di giochi per la formazione, sostiene che per realizzare *serious ga-*

me che possano motivare e stimolare l'apprendimento, gli sviluppatori devono conoscere le caratteristiche dei giochi in generale e fare in modo che esse siano presenti all'interno dei videogiochi educativi (Charsky, 2010). Queste caratteristiche possono essere "competition & goals, rules, challenging activities, choices and fantasy elements" (Charsky, 2010, p. 178) e permettono "the formalization of play by transforming play from a free form activity to a structured, organized activity that is still fun" (Charsky, 2010, p. 178).

Competition and goals sono concetti correlati poiché in alcuni giochi la vittoria è stabilita dal raggiungimento di obiettivi basati sulla competizione in un'ottica di vittoria o sconfitta (Charsky, 2010, p. 181). Per esempio in *Super Mario Bros.* l'obiettivo è raggiungere la fine del livello senza essere sconfitti dai nemici o cadere nei fossi prima dello scadere del tempo. Nell'edutainment gli obiettivi del gioco coincidono con la meta di apprendimento e la competizione deve motivare l'apprendente a completare le attività ludiche, solitamente esercizi strutturali (Charsky, 2010, p. 182). In molti videogiochi commerciali invece è il giocatore a decidere il proprio obiettivo da portare a termine come accade in *Sim City* o *The Sims*. Nei *serious game* il giocatore deve essere motivato a proseguire nel gioco per potenziare la propria città, il proprio avatar e così via secondo un obiettivo prefissato. Per raggiungere lo scopo, il giocatore deve portare a termine missioni e sotto-obiettivi ottenendo dei feedback che possono essere nuovi strumenti, costumi, aree di gioco. Secondo quest'ottica, maggiore è la durata del gioco, maggiore è la possibilità per lo studente di apprendere (Charsky, 2010, p. 182). Riguardo l'aspetto competitivo nei *serious game*, "[it] does not solely exist with achieving victory but is coupled with negotiating difficult situations, analyzing the feedback they receive, and applying this analysis to new, yet similar, situations" (ibid.).

Rules, ovvero le regole, sono i vincoli che limitano le azioni che il giocatore può o non può intraprendere (Charsky, 2010, p. 183). Alcuni videogiochi, come *Pac-Man* (Namco, 1980), presentano regole fisse che non possono essere modificate. Il giocatore è vincolato dal restrittivo sistema di gioco e non può cambiare le regole. Lo stesso accade in molti giochi educativi in cui lo studente può solamente apprendere da una serie di esercizi preimpostati. In molti videogiochi commerciali e *serious game* le regole possono essere flessibili o modificate dalle azioni del giocatore, in modo da rendere l'esperienza di gioco più varia e quindi maggiormente aperta a più soluzioni che possano incentivare l'apprendimento. Per esempio le partite a *Sim City* o *Civilization III* sono sempre diverse tra loro, poiché il giocatore non è obbligato a seguire uno schema prefissato ogni volta, variando il suo approccio di gioco secondo il susseguirsi degli eventi. Inoltre la struttura di regole determina il controllo che ha il giocatore. Per esempio la struttura restrittiva di *Su-*

per *Mario Bros.* permette un controllo limitato al giocatore, contrariamente a un gioco con una struttura flessibile come *World of Warcraft* in cui molte azioni non sono e non possono essere predeterminate (Charsky, 2010, p. 184).

Choice, ovvero la scelta, è riferito al numero di opzioni e decisioni che il giocatore ha prima e durante il gioco (Charsky, 2010, p. 184). Charsky (2010, pp. 185-188) individua tre tipi di scelte: espressivo, strategico e tattico. Le scelte espressive, pur non avendo grandi conseguenze sull'apprendimento, possono motivare lo studente. Nei videogiochi come *The Sims* o *Sim City* esse consistono nella scelta e personalizzazione dell'avatar o della città prima e durante il gioco. Il giocatore apprendente è stimolato a proseguire nel gioco e quindi a esercitare determinate abilità in situazioni e contesti vari e complessi per poter migliorare il proprio alter ego virtuale o la propria città. Nei giochi di ruolo commerciali o *serious* possono essere presenti numerose missioni secondarie e facoltative che non hanno ripercussioni sull'avventura principale, però servono a potenziare i personaggi o ottenere particolari oggetti. In questo modo il giocatore può scegliere se affrontarle o meno e nel caso di fallimento può riprovare oppure lasciar perdere e riprendere l'avventura principale. In questo caso la scelta espressiva nei *serious game* è efficace poiché stimola una strategia di rinforzo e ripetizione purché sia inserita in un contesto narrativo coinvolgente rispetto a una serie di esercizi ripetitivi (Charsky, 2010, p. 187).

Le scelte di tipo strategico sono connesse al modo in cui il giocatore decide di affrontare il gioco, cioè sono legate a caratteristiche come il grado di difficoltà o il numero di giocatori. In molti videogiochi commerciali il livello di difficoltà aumenta con l'avanzamento del gioco. Per esempio in *Super Mario Bros.* i primi livelli sono semplici in modo da permettere al giocatore di apprendere il sistema di gioco e controllo. Proseguendo nell'avventura i livelli diventano più impegnativi e il giocatore deve imparare a superare le avversità per giungere alla fine. Quindi per esempio in un *serious game* per la formazione di pompieri, inizialmente l'apprendente dovrebbe limitarsi a spegnere l'incendio di una piccola casa per poi imparare a destreggiarsi nel caso in cui il fuoco divampi in un grattacielo. Tuttavia molti *serious game* permettono di settare il livello di sfida cosicché il giocatore possa esercitarsi secondo il proprio livello di competenza.

Infine per scelta tattica s'intende la capacità del giocatore di prendere decisioni su come affrontare il gioco, per esempio la scelta di fare una cosa piuttosto che un'altra o se richiedere aiuti o meno. In un video game strategico per esempio si può scegliere se attuare una politica bellica piuttosto che pacifista e di conseguenza facilitarne o meno lo svolgimento. In *Civilization III* il giocatore può scegliere i Romani (scelta espressiva) per la loro abilità militare (scelta strategica) in

quanto ha come obiettivo la conquista del mondo (scelta strategica) attraverso la politica militare che decide di attuare (scelta tattica). Nel caso la scelta tattica si riveli inefficace, il giocatore può riprovare finché raggiunge l'obiettivo propostosi. Tuttavia nei *serious game* questo approccio *trial and error* può essere efficace solo nel caso in cui il giocatore possa avvalersi di un ausilio che è rappresentato da informazioni testuali o da un personaggio non giocante (Charsky, 2010, p. 187). In questo modo l'apprendente può chiedere aiuto nel caso di difficoltà. Infine in alcuni giochi è possibile utilizzare più personaggi appartenenti a un gruppo. In questo caso la scelta tattica può rappresentare la decisione del giocatore di utilizzare i personaggi secondo il contesto o la situazione. Dal punto di vista dell'apprendimento, nei *serious game*, una scelta di questo tipo permette allo studente di affrontare il problema da varie prospettive.

Challenges, le sfide, rappresentano i compiti e le attività del gioco. Nei *serious game* le sfide dovrebbero essere progettate in modo da raggiungere gli obiettivi di apprendimento prefissati e integrate con il gioco in modo che sia difficile distinguere l'apprendimento dal divertimento (Charsky, 2010, p. 188). Completando le sfide, il giocatore acquisisce nuove abilità che gli permettono di affrontare sfide più complesse apprendendo nuove abilità e conoscenze. Nei videogiochi commerciali

gamers often do not perform adequately and fail to complete challenges. Often the consequence for failure is that the player loses one life, starts over from where he left off, and repeats the situation until success is achieved. In a serious game, failure could be a valuable learning experience because it would improve the authentic and immersive experience by providing realistic consequences. Failure could also allow learners to try new strategies and understand how they learn (Charsky, 2010, p. 189).

In quest'ottica il fallimento può essere visto come stimolo per l'apprendente a migliorarsi finché non raggiunge il traguardo prefissato.

Fantasy elements, gli elementi fantastici, sono presenti in quasi tutti i giochi in modo da renderli motivanti e appassionanti e possono essere divisi in esogeni ed endogeni (Charsky, 2010, p. 190). Nel primo caso, gli elementi di fantasia sono completamente separati dalla parte educativa e rappresentano il premio da ottenere in caso di successo. Per esempio completando con successo la sfida proposta è possibile accedere alla parte di gioco da portare a termine proseguendo nella storia. Non è presente discontinuità tra divertimento e apprendimento nel caso endogeno, dal momento che essi sono integrati assieme nella struttura. Nello sviluppo della parte fantastica la fedeltà della rappresentazione della realtà può essere molto importante, sfruttando elementi grafici, ambienti tridimensionali, audio e intelligenza artificiale. In un gioco di guerra ricostruire la cit-

tà in cui si svolge la missione può essere fondamentale per l'allenamento di un soldato. Anche la contestualizzazione risulta essere un fattore importante in quanto coinvolge la storia, le ambientazioni e i personaggi e quindi potrebbe incidere o meno sull'efficacia del videogioco. Un titolo con una storia poco originale o con personaggi poco carismatici potrebbe annoiare rapidamente. Gli elementi di fantasia esogeni ed endogeni, la fedeltà e il contesto sono dunque elementi importanti nei *serious game* poiché

they can make disguise underlying algorithms in instructionally sound and engaging means, convey authenticity, and assist learners in recognizing the relevance and complexity of content while facilitating their ability to transfer and generalize their understanding to the real world (Charsky, 2010, p. 193).

Secondo Charsky (2010) quindi molti giochi di simulazione "in senso stretto" mirati alla formazione potrebbero essere riprogettati in *serious game* implementando le caratteristiche analizzate in modo da enfatizzare gli aspetti di apprendimento.

Il poco interesse verso un *serious game* non dipende semplicemente dal fatto che contiene elementi educativi, ma piuttosto da uno sviluppo poco accurato della parte. Le caratteristiche sopra esposte, seppur generalizzate, sono fondamentali per l'eventuale successo di un gioco educativo. Per questo motivo non bisogna sottovalutarne l'importanza nella realizzazione dei videogiochi per l'apprendimento in modo da renderli stimolanti e divertenti, fattori indispensabili per la buona riuscita di un *serious game* efficace (Michael & Chen, 2006).

Oltre a queste caratteristiche, Clark e Mayer hanno individuato una serie di principi per massimizzare il potenziale di apprendimento nei videogiochi educativi (Clark & Mayer, 2008, p. 381). Secondo questi principi gli obiettivi, le regole, le attività, il feedback e le conseguenze dovrebbero essere in linea con i desideri di apprendimento dello studente, il quale non dovrebbe mai trovarsi spaesato grazie a una struttura che lo aiuta nel raggiungimento degli obiettivi educativi prefissati; le spiegazioni dovrebbero essere incorporate con il gioco e incluse nei feedback; le interfacce di gioco dovrebbero essere semplici e intuitive; il giocatore dovrebbe essere libero di adattare il gioco secondo le proprie conoscenze e necessità; infine l'apprendente deve essere motivato a portare a termine il gioco per acquisire le conoscenze prefissate.

Tutte queste caratteristiche rendono i *serious game* un apprendimento di tipo non formale (vedi capitolo 3.2.4), contrariamente ai videogiochi di puro intrattenimento solitamente intesi come apprendimento informale (Protopsaltis, Pannese, Pappa, & Hetzner, 2011). Infatti, nonostante siano progettati esplicitamente per l'apprendimento, quest'ultimo non dovrebbe manifestarsi apertamente allo studente. È però necessario valutare anche l'ambiente di apprendimento in cui è

inserito il *serious game*. Se utilizzato come strumento mirato all'apprendimento in un più ampio contesto che comprende altre attività in cui il *serious game* assume chiaramente un ruolo educativo, allora quest'ultimo potrebbe essere inteso come formale. Si intuisce quindi che il confine tra formale e non formale è estremamente labile e variabile secondo i punti di vista, ma dimostra come i *serious game* abbiano un grande potenziale educativo essendo uno strumento di apprendimento aperto e adattabile alle necessità e motivazioni dell'individuo senza restrizioni di tempo e luogo (Protopsaltis, Pannese, Pappa, & Hetzner, 2011).

4.4.7. Ostacoli nell'utilizzo e nello sviluppo dei *serious game*

Secondo Eric Klopfer e Scot Osterweil, direttori creativi al MIT Education Arcade, e Katie Salen, game designer e professoressa al DePaul University College of Computing and Digital Media, i videogiochi educativi devono confrontarsi con degli ostacoli ed è importante riconoscerle dal momento che

recognizing the types of barriers facing the educational games space is important, for while not insurmountable, these barriers pose significant challenges, and will can only be overcome by a coordinated effort by funders, developers, schools, parents, and kids (Klopfer, Osterweil, & Salen, 2009, p. 18).

Ne riportiamo alcuni esempi pertinenti al nostro ambito di ricerca. Innanzitutto i tre autori affermano che potrebbero esserci delle limitazioni nell'adozione dei videogiochi educativi. Da un lato si potrebbero trovare ostruzioni da parte degli insegnanti e dei genitori, in quanto costoro potrebbero ritenere che i videogiochi o le nuove tecnologie siano diseducativi o non adatti alla didattica. Dall'altro lato alcuni studenti, soprattutto adulti, potrebbero ritenere i *serious game* una risorsa inutile o una perdita di tempo. Tuttavia, come abbiamo visto in 2.2.3, se molti studenti appoggiano la metodologia ludica, abbiamo ragione di credere che potrebbero ritenere valido anche l'utilizzo dei videogiochi come mezzo di apprendimento linguistico. Inoltre, come è emerso dai risultati dei nostri questionari, gli studenti ritengono che le nuove tecnologie e i videogiochi possano essere utili per l'apprendimento della lingua giapponese (vedi 1.2.6).

Sul versante della progettazione e dello sviluppo, gli autori individuano possibili ostacoli sul versante dei costi di produzione e mantenimento, sul processo di sviluppo degli aspetti educativi (dal momento che è necessaria la consulenza di esperti del settore), sulla difficoltà di testare in classe o in altri contesti educativi i videogiochi e quindi di non poterne dimostrare la reale efficacia, e infine sulla difficoltà di trovare finanziatori e fondi per avviare il processo di sviluppo e realizzazione del *serious game*.

Sul versante della sostenibilità, Klopfer, Osterweil e Salen evidenziano che è necessario esaminare anche gli aspetti legati alle tecnologie e all'innovazione. La diffusione e il costo della piattaforma su cui si decide di distribuire il prodotto sono importanti poiché sviluppare un gioco su un sistema operativo o una console poco diffusi risulterebbe controproducente. È importante tenere a mente anche che la rapida evoluzione tecnologica potrebbe rendere obsoleti i videogiochi realizzati, sia per gli aspetti tecnici sia per i dispositivi di supporto. Anche sul versante scientifico le teorie elaborate potrebbero essere sostituite da nuovi concetti ritenuti più efficaci e stimolanti (si pensi all'evoluzione della glottodidattica).

Queste sono solo alcune barriere e limitazioni che bisogna attentamente considerare nello sviluppo di un videogioco educativo, poiché una buona idea potrebbe essere stroncata da una scarsa valutazione della realizzabilità e applicazione.

4.4.8. Videogiochi per l'apprendimento delle lingue straniere

Finora abbiamo esaminato tutto ciò che concerne i *serious game* in ambito generale, mentre ora ci focalizzeremo sull'apprendimento linguistico facendo una panoramica delle teorie e dei *serious game* mirati all'apprendimento e all'acquisizione delle lingue straniere, per focalizzarci successivamente sulla lingua giapponese.

Il videogioco può essere un ottimo strumento educativo per lo studio delle lingue dal momento che enfatizza sia le tecniche *learning by doing* necessarie per un'acquisizione stabile nella memoria sia la consapevolezza da parte dell'apprendente delle abilità linguistiche acquisite durante il processo di apprendimento secondo un approccio costruttivista (vedi 3.1.1) (Amoia, Gardent, & Perez-Beltracchini, 2012). Molti ricercatori hanno tentato di facilitare l'acquisizione delle lingue straniere attraverso videogiochi mirati allo scopo, in particolare per esortare i bambini allo studio della lingua inglese. I primi videogiochi di questo tipo risalgono agli anni novanta per personal computer su supporto cd-rom (Amoia, Gardent, & Perez-Beltracchini, 2012) come *Escape from Planet Arizona* (EF Education, 1995) e *Who is Oscar Lake?* (COW Software, 1995), due giochi di avventura mirati all'apprendimento della lingua inglese. I due giochi furono innovativi dal momento che inserivano contenuti educativi in un contesto videoludico, immergendo il discente in un ambiente stimolante e piacevole (Amoia, Gardent, & Perez-Beltracchini, 2012).

Con l'evoluzione tecnologica, ricercatori, sviluppatori e docenti stessi si sono avvalsi soprattutto dell'utilizzo delle potenzialità della rete per realizzare *serious game*. Da un lato si è pensato di

sfruttare i numerosi giochi multiplayer online come piattaforma di incontro e studio, dall'altro sono stati creati videogiochi mirati appositamente per lo studio di una lingua straniera.

Nel primo caso, Yolanda A. Rankin, scienziata ricercatrice all'IBM Research Almaden, Rachel Gold, ricercatrice alla Brown University, e Bruce Gooch, professore di informatica alla University of Victoria, sostengono che gli MMORPG possono essere un valido strumento per l'apprendimento linguistico dal momento che

learning that occurs in the virtual world can be transferred to learning in the real world. [...] The learning opportunities present in 3D games and direct our attention to situated, immersive learning experiences that allow students to make decisions and adapt to the consequences of their decisions as they engage in role play (Rankin, Gold, & Gooch, 2006, p. 2).

Secondo i tre studiosi, i fattori che li rendono ottimali per l'apprendimento linguistico sono l'ambiente di apprendimento coinvolgente che promuove la conoscenza nell'ambiente virtuale attraverso la vista, l'udito, la partecipazione, l'immaginazione e l'interazione sociale tra i giocatori e infine gli studenti attivi che diffondono il loro sapere all'interno del mondo virtuale (Rankin, Gold, & Gooch, 2006, p. 2).

Ci sono esempi di docenti che utilizzano videogiochi per rendere lo studio di una lingua più stimolante e per incentivare la comunicazione con gli studenti. Per esempio, nella classe di Felix Kronenberg, docente di lingua tedesca al Pomona College, ci sono studenti che usano *The Sims 2* (Maxis, 2004) per creare storie in lingua tedesca inerenti alla vita dei personaggi virtuali. Anche Mylene Catel, docente di lingua francese alla State University of New York Potsdam, usa i personaggi della letteratura francese studiati a lezione all'interno del gioco cosicché gli studenti possano andare oltre il mondo letterario esistente e cominciare a scrivere la propria espansione narrativa (Purushotma, Thorne, & Wheatley, 2009).¹⁶

Anche il mondo virtuale di *Second Life* può essere sfruttato come strumento di apprendimento sia come classe virtuale, sia per implementare giochi creati appositamente. Amoia, Gardent e Perez-Beltrachini hanno sviluppato *I-FLEG*, un minigioco d'avventura per imparare il francese. Il gioco è ambientato all'interno di una casa con varie stanze e attraverso una prospettiva in prima persona è possibile esplorare liberamente l'ambiente e interagire con gli oggetti presenti per imparare il loro nome e caratteristiche o avviare attività di apprendimento. Portando a termine con successo

¹⁶ Mylene Catel gestisce un sito web mirato all'apprendimento attraverso i videogiochi della serie *The Sims*, consultabile all'indirizzo <http://mylenejcatel.com> (verificato il 9 febbraio 2013).

le sfide entro il tempo stabilito, incentrate sul lessico e sulla grammatica, si ottengono punti necessari per avanzare di livello (Amoia, Gardent, & Perez-Beltracchini, 2012).

Questi sono alcuni esempi di docenti e ricercatori che hanno utilizzato videogiochi già esistenti per studiare le lingue in maniera diversa e motivante, ma ci sono sviluppatori che si sono concentrati sulla realizzazione di videogiochi creati appositamente per l'apprendimento linguistico.

Non ci risulta l'esistenza di *serious game* per l'apprendimento linguistico realizzati da sviluppatori italiani, ma solamente software edutainment per un'utenza di fascia infantile, principalmente bambini frequentanti scuola materna, primarie e secondaria di primo grado, la cui struttura tecnica non riuscirebbe a coinvolgere uno studente universitario. Per esempio Andrea Carosso si è occupato di videogiochi per la didattica delle lingue straniere ai bambini (2010-2011), sviluppando e facendo testare a studenti delle scuole primarie e secondarie dei semplici videogiochi creati attraverso un applicativo chiamato Game Maker.¹⁷ Inoltre ha realizzato e gestisce il sito web *giocoeimparo* contenente giochi edutainment mirati all'apprendimento.¹⁸

Esistono vari siti web che propongono videogiochi edutainment realizzati da sviluppatori italiani per lo studio e l'apprendimento di varie materie scolastiche, tra cui l'inglese, mirati a bambini di età compresa tra i 6 e i 14 anni. Alcuni esempi sono il sito Software Didattico Free¹⁹ che propone software didattici realizzati da Renato Murelli, un ex-insegnante presso l'Istituto Comprensivo M.Montanari in provincia di Pavia, e il sito Software Didattico,²⁰ con giochi realizzati da Applidea, casa editrice che si occupa anche della realizzazione di programmi didattici per pc.

All'estero invece esistono progetti e videogiochi che potrebbero essere utilizzati anche da studenti universitari e adulti. Per esempio l'istituto tedesco Goethe ha realizzato un *serious game* intitolato *Adventure German - The Mystery of Nebra Sky Disc* (Goethe-Institut & Reality Twist, 2011), un'avventura poliziesca disponibile per dispositivi portatili e computer per apprendere il tedesco.²¹ Il giocatore impersona un investigatore che deve ritrovare il *Nebra Sky Disc* rubato. Per far luce sul mistero bisogna risolvere enigmi che richiedono l'uso della lingua e interagire con gli altri personaggi non giocanti per ottenere indizi.

La software house Muzzy Lane, vincitrice di riconoscimenti per la progettazione di *serious game*, ha sviluppato nel 2011 *MiddWorld Online*, un gioco di ruolo online ambientato in una città spagnola o francese a seconda della lingua che si sceglie di studiare. Il giocatore può interagire con

¹⁷ <http://www.yoyogames.com/gamemaker/studio> (Verificato 3 febbraio 2013).

¹⁸ <http://www.giocoeimparo.altervista.org/index.swf> (Verificato 3 febbraio 2013).

¹⁹ <http://www.softwaredidatticofree.it/index.htm> (Verificato 3 febbraio 2013).

²⁰ <http://www.softwaredidattico.it/index.php> (Verificato 3 febbraio 2013).

²¹ <http://www.goethe.de/lrn/duw/lad/enindex.htm> (Verificato 3 febbraio 2013).

gli altri personaggi gestiti dalla CPU o da altri studenti per esercitarsi in situazioni simili alla realtà e collaborare con altri giocatori per proseguire nella trama.²²

Zon (Zon Team, 2009) è un videogioco multiplayer online che fonde apprendimento e divertimento in un ambiente interattivo e autentico.²³ Il giocatore, impersonando un turista che va in Cina per la prima volta, può imparare la cultura e la lingua cinese fino a un livello intermedio non solo avanzando nel gioco, ma anche interagendo con l'ambiente, con altri personaggi e rapportandosi con gli altri giocatori all'interno del mondo virtuale.

Un *serious game* simile per imparare l'inglese è *Mingoville* (The Mingoville Team, 2007),²⁴ realizzato appositamente per studenti di scuole primarie e secondarie di primo grado.

Abbiamo citato alcuni esempi di *serious game* utilizzabili attraverso il proprio browser internet, ma ne esistono molti anche per console. Ubisoft, famosa software house francese, ha sviluppato una serie di giochi mirati all'apprendimento di determinate lingue straniere come *My Chinese Coach* (2008), *My French Coach* (2007), *My Spanish Coach* (2007) e *My Japanese Coach* (2008). I giochi, disponibili principalmente per Nintendo DS, ma anche per altre console e per iOS, presentano tutti la medesima struttura: principalmente si tratta di esercizi interattivi come domande con risposta a scelta multipla. I giochi partono dalle basi linguistiche e arrivano al livello elementare, utili quindi per fornire basi di partenza per coloro che si avvicinano alla lingua per la prima volta. Per Nintendo DS è in commercio anche *English Training: Have Fun Improving Your Skills!* (Nintendo, 2006) che come suggerisce il titolo punta a migliorare il proprio inglese attraverso esercizi e mini-giochi.

Oltre a questi, sono stati realizzati *serious game* per l'apprendimento e il mantenimento di una lingua straniera usati in ambito militare, in modo che i soldati in missione all'estero possano imparare e ricordare alcuni termini e frasi fondamentali per la sopravvivenza in ambienti ostili. Per esempio *Tactical Iraqi* (Alelo Inc., 2006), vincitore come miglior *serious game* nel 2007 al Serious Games Showcase & Challenge al I/ITSEC,²⁵ è stato sviluppato con lo scopo di insegnare ai soldati statunitensi a comunicare in iracheno. Il menù di gioco propone tre opzioni: *skill builder*, *arcade game* e *mission game*. *Skill Builder* consiste in una serie di lezioni selezionabili secondo il desiderio del giocatore (per esempio come presentarsi o chiedere ospitalità). Una volta scelta, una breve introduzione esplicativa anticipa un video che vede coinvolti personaggi virtuali dialogare in lingua

²² <http://muzzylane.com/project/mil> (verificato il 9 febbraio 2013).

²³ <http://enterzon.com> (verificato il 9 febbraio 2013).

²⁴ <http://www.mingoville.com/en.html> (verificato il 9 febbraio 2013).

²⁵ <http://www.distil.com/SGSC/winners07.html> (verificato il 9 febbraio 2013).

irachena sul tema prescelto. L'apprendente ha la possibilità di rivedere il video più volte, visualizzare la trascrizione del dialogo e riascoltare ed esaminare alcuni vocaboli estratti dalla conversazione. Seguirà quindi la verifica delle conoscenze apprese tramite test a scelta multipla. Nella modalità *arcade game* bisogna far raccogliere al proprio avatar una serie di oggetti per accumulare punti e apprendere nuovi vocaboli in lingua irachena. Infine nella modalità *mission* è necessario interagire in lingua irachena con i personaggi del gioco per portare a termine determinate missioni.

Anche Jeremy Ludwig e Dan Fu, scienziati ricercatori e progettisti all'azienda Stottler Henke, e Kathleen Bardovi-Harlig e David Stringer, professori del Department of Second Language Studies alla Indiana University, hanno avviato un progetto simile focalizzato sull'apprendimento e il mantenimento della lingua araba irachena per soldati in missione all'estero (Fu, Ludwig, Bardovi-Harlig, & Stringer, 2009).

Si evince da questa tipologia che la progettazione del videogioco dipende anche dallo scopo di utilizzo, se per l'apprendimento o il mantenimento della lingua, perché di conseguenza è da valutare il tipo di approccio. Il mantenimento serve soprattutto al termine di un percorso di studio nel caso la lingua non venga più utilizzata e per evitare un calo delle competenze. Per questo possono essere utili videogiochi mirati al mantenimento delle conoscenze linguistiche. Si tenga però in considerazione che, come sostiene Balboni, senza un progetto di sé, la motivazione cala (vedi capitolo 2.1.6) e di conseguenza anche un gioco motivante, senza uno scopo preciso, potrebbe essere poco attraente. La motivazione risulta quindi essere chiaramente la chiave di volta che mantiene alto l'interesse verso la lingua e quindi eventualmente verso l'utilizzo del gioco, che a sua volta deve essere motivante e stimolante per lo studente in una prospettiva di acquisizione secondo i termini di Krashen (vedi 2.1.5). Inoltre a seconda del livello dell'apprendente cambierà anche la tipologia di gioco, in quanto un videogioco di tipo estrinseco sarebbe più adatto per il mantenimento linguistico poiché presuppone conoscenze di base apprese al di fuori del videogioco. Al contrario, un videogioco di tipo intrinseco con un percorso narrativo sarebbe più stimolante e indicato per lo studente che desiderasse imparare una lingua partendo da zero o che desiderasse ampliare le proprie competenze in maniera autonoma.

Focalizzandoci sul lato dell'apprendimento in quanto tema della nostra ricerca, un videogioco per l'apprendimento di una lingua straniera dovrebbe possedere le caratteristiche elencate nei precedenti paragrafi senza trascurare le nozioni teoriche esposte nei precedenti capitoli.

4.5. Critiche negative sull'utilizzo dei videogiochi

Nonostante oggi il videogioco sia oggetto di studio e, come abbiamo spiegato nei paragrafi precedenti, sia considerato uno strumento di apprendimento la cui validità è stata spesso anche dimostrata, non tutti concordano con questo punto di vista, ritenendo il videogioco pericoloso e diseducativo.

Le prime ricerche sulla violenza nei videogiochi risalenti agli anni ottanta tentavano di dimostrare che l'uso dei video game arcade influenzava negativamente la performance scolastica oltre a indurre alla criminalità infantile (Carnagey, Anderson, & Bushman, 2007, p. 490). Studi successivi analizzarono le conseguenze relative all'uso dei videogiochi violenti rispetto a quelli non violenti, avvalorando la tesi che videogiochi del primo tipo aumentino i livelli di aggressività (Barlett, Harris, & Baldassaro, 2007). Inoltre gli studiosi nel campo della psicologia, tra i quali uno dei più attivi è Craig Anderson, professore e direttore del dipartimento di psicologia all'Iowa State University, ritengono che molti atti di violenza commessi da giovani siano strettamente connessi alla fruizione di media violenti, in particolar modo i videogiochi. In particolare, questi studiosi sottolineano come questi videogiochi rendano i ragazzi, interessati maggiormente alla brutalità mostrata che non al gioco stesso, più aggressivi rispetto agli adulti secondo un modello generale di aggressività (GAM) il quale indica che fattori personali (attitudine alla violenza) e situazionali (giocare con videogiochi violenti) possono influenzare lo stato interno di un individuo (pensieri e sensazioni) portandolo a compiere azioni impulsive e aggressive, a volte addirittura perdendo il senso della realtà (Bushman & Anderson, 2002; Anderson, Gentile, & Buckley, 2007; Barlett, Harris, & Baldassaro, 2007; Carnagey, Anderson, & Bushman, 2007). Inoltre anche la durata della sessione di gioco e la continuità di utilizzo nel tempo incidono in maniera proporzionalmente crescente sull'aggressività, al punto che i giovani che giocano abitualmente con i videogiochi cruenti potrebbero vedere il mondo come un posto ostile e violento (Grabmeier, 2012).

Tuttavia, nonostante attacchi di questo tipo continuo e probabilmente continueranno in futuro, ci sono anche studiosi che attraverso ricerche sostengono il contrario, come in una recente indagine che dimostra l'inesistenza di un rapporto tra videogiochi e violenza (Ferguson, et al., 2008).

Oltre alla critica prettamente legata ai videogiochi ritenuti violenti, alcuni studiosi puntano il dito contro l'efficacia e l'utilità soprattutto dell'edutainment.

Prensky, pur sostenendo l'uso dei videogiochi come strumento d'apprendimento, critica i software edutainment in quanto

la maggior parte dei programmi di cosiddetto 'edutainment' tende alla 'ripetizione con aggiunte grafiche', oppure ai 'mini-giochi', o a 'mini-simulazioni' che hanno poco o nulla a che vedere con le capacità complesse e le abilità che i bambini mettono in campo con le esperienze di gioco 'reali' (Prensky, 2006, p. 192)

Per questo motivo egli ritiene che molte software house preferiscono evitare lo sviluppo di videogiochi di edutainment, in quanto risultano essere prodotti difficilmente vendibili (Prensky, 2006, p. 193).

Mitchel Resnick, direttore del gruppo Lifelong Kindergarten al Media Laboratory presso il MIT, ritiene che solo attività ludiche e attive siano fonte di apprendimento dal momento che l'intrattenimento e l'educazione sono considerati passivi secondo un'ottica che vede lo studente come un vaso da riempire. È preferibile quindi usare i termini "giocare" e "imparare", azioni che l'apprendente compie attivamente, rispetto alle altre che sono dispensate da attori esterni (Resnick, 2004).

Inoltre molti videogiochi considerati educativi non risultano efficaci. Baukje Veenstra, ricercatrice nel campo dell'educazione ai bambini, Paul L.C. van Geert, professore di psicologia, e Bieuwe F. van der Meulen, professore di ortopedagogia, tutti e tre della Faculty of Behavioural and Social Sciences presso l'Università di Groningen, hanno effettuato uno studio su alcuni software di edutainment, verificandone l'interfaccia, le caratteristiche, il contenuto, le istruzioni e gli obiettivi da raggiungere. Nonostante considerino positivamente l'edutainment e ritengano molti giochi divertenti e attraenti, questi non raggiungono lo scopo per il quale sono stati creati, cioè educare. Sostengono quindi che è necessario studiare e sviluppare con attenzione questo tipo di giochi, dal momento che non basta creare un'interfaccia di gioco che attiri lo studente, ma è indispensabile fondere l'elemento educativo adeguatamente e in maniera efficace altrimenti. (Veenstra, van Geert, & van der Meulen, 2011).

Nonostante la forte opposizione riguardo alla fruizione dei videogiochi, sia in ambito educativo e non, gli studi più recenti dimostrano che l'utilizzo ludico delle nuove tecnologie ha effetti positivi, considerando che grazie a esse gli studenti sono più motivati ad apprendere. Tuttavia, secondo Ceccherelli, le nuove tecnologie e i videogiochi non devono sostituire, ma integrare l'educazione tradizionale. Elementi come la lettura fanno da contrappeso all'avanzamento tecnologico dal momento che "la capacità di astrazione, di analisi approfondita, di concentrazione, non può che essere esclusa dall'esperienza virtuale" (Ceccherelli, 2008/2009, p. 113).

4.6. Apprendere il giapponese con i videogiochi

Secondo i dati estratti dai nostri questionari, vediamo che solo il 36% del campione (268 su 739 intervistati) è interessato ai videogiochi, ma che quasi il 70% crede che possano essere utili. Tuttavia bisogna sottolineare che se venissero realizzati videogiochi in italiano mirati allo studio del giapponese, solo circa il 40% (circa 300 studenti) afferma che li utilizzerebbe contro un uguale percentuale che invece non pensa se ne servirebbe. Se il numero degli studenti che usa (o che userebbe) videogiochi è così basso, soprattutto considerando che stiamo parlando di potenziali appassionati di una cultura e di un paese che spesso vengono percepiti come tecnologicamente molto avanzati, potremmo pensare che li ritengano inutili e inefficaci. Eppure quasi tutti credono che le nuove tecnologie e i videogiochi possano motivare l'apprendimento. Questo potrebbe significare che gli studenti non sono a conoscenza di videogiochi utili all'apprendimento e quindi dovrebbe essere compito dei docenti informarsi e di conseguenza informarli, senza dimenticare che è anche nell'interesse degli studenti stessi informarsi riguardo a nuovi metodi di apprendimento più stimolanti. Si potrebbe in alternativa pensare che malgrado si avvalgano di questi strumenti, non li reputino motivanti ed efficaci preferendo piuttosto altri strumenti di e-learning come visione di video, utilizzo di chat o scrittura in un blog. Oppure che effettivamente ancora non siano stati realizzati videogiochi capaci di miscelare sapientemente educazione e divertimento, limitandosi a semplici e spesso noiosi esercizi in versione digitale o inefficaci dal punto di vista linguistico.

L'applicazione dei videogiochi nella didattica e nell'apprendimento è un campo di ricerca ancora acerbo e nonostante si stiano facendo molti progressi, c'è ancora molto da studiare e da dire. Partendo dalle ipotesi sopra esposte, con gli strumenti e le conoscenze a nostra disposizione possiamo solamente tentare di analizzare in modo critico la situazione attuale e avanzare alcune proposte di realizzazione per videogiochi che siano divertenti, ma anche efficaci per l'apprendimento della lingua giapponese; questo considerando anche il fatto che l'industria videoludica giapponese ha sempre avuto un occhio di riguardo verso i videogiochi mirati all'apprendimento, soprattutto verso le simulazioni. Oltre al già nominato *Densha de Go!* che simula la guida e la gestione di treni, le software house hanno sviluppato giochi educativi che vanno da *Pawā shoberu ni norō!!* (パワーショベルに乗ろう!! , 'Saliamo sull'escavatore!!', Taito, 1999) in cui dobbiamo imparare a manovrare un escavatore, fino ai recenti giochi della serie *Brain Training* (Nintendo, 2005) con esercizi mirati all'allenamento mentale.

4.6.1. Apprendere con videogiochi in lingua giapponese

In questo paragrafo faremo riferimento all'utilizzo di videogiochi *in* lingua giapponese per l'apprendimento e il mantenimento della lingua, differenti dai videogiochi *mirati* allo studio della lingua giapponese che, essendo elemento focale di questa ricerca, verranno esaminati dettagliatamente in seguito.

Tra le numerose ricerche che analizzano i vantaggi dell'uso dei videogiochi nell'apprendimento linguistico, Jonathan William deHaan, professore alla facoltà di relazioni internazionali alla University of Shizuoka, ha condotto uno studio sull'uso di un videogioco di baseball giapponese per migliorare le capacità di ascolto e riconoscimento dei *kanji* (2005). Egli ha chiesto a uno studente di lingua giapponese LS di giocare almeno mezz'ora due volte alla settimana per un mese con un videogioco di baseball che presenta menù e dialoghi in lingua giapponese. Dopodiché ha verificato le conoscenze apprese confrontando i test di comprensione orale e *kanji* effettuati prima e dopo l'utilizzo del video game. Constatando il miglioramento dei risultati, deHaan sostiene che il videogioco è stato efficace come strumento di apprendimento linguistico. Tuttavia, egli riconosce alcuni limiti nella sua ricerca. Innanzitutto la ricerca è stata condotta solo su un soggetto, quindi non ci sono abbastanza dati per dimostrarne la reale efficacia; lo studente potrebbe avere appreso i *kanji* attraverso lo studio da altre fonti; la durata e il numero delle sessioni di gioco non è stata supervisionata, ma si basa sui dati forniti dal soggetto.

Riguardo agli studenti di lingua giapponese cafoscarini, abbiamo notato dai questionari che solo il 15% degli intervistati utilizza videogiochi in lingua giapponese come materiale di apprendimento, preferendo la visione di video o l'ascolto di musica. Ciò nonostante, anche utilizzare i videogiochi può essere utile e motivante nello studio di una lingua, a patto che sia a un livello di pari o poco superiore alle proprie competenze, altrimenti potrebbe innalzare il filtro affettivo (vedi 2.1.5). Pur essendo superiore il numero di studenti interessati ai videogiochi (il 36%), probabilmente questi ultimi non vengono utilizzati in lingua giapponese per motivi tecnici o legati alla difficoltà di reperimento. Infatti è importante evidenziare che alcune console sono *region locked*, cioè sono divise per regioni di codifica (grosso modo mercato europeo, statunitense e giapponese), pertanto nelle console europee non è possibile utilizzare videogiochi giapponesi e viceversa. Nintendo DS, Microsoft X-Box 360 e Sony PlayStation 3 sono *region free*, cioè permettono di utilizzare giochi di qualsiasi regione, mentre Nintendo Wii e Nintendo 3DS sono *region locked*. In questi ultimi casi l'unico metodo per poter utilizzare videogiochi in lingua giapponese è acquistare anche la console

giapponese.²⁶ Oltre al problema del blocco regionale, è necessario considerare anche la difficoltà nel reperire i videogiochi in lingua giapponese, dal momento che i titoli che escono in Italia sono localizzati e senza la possibilità di poter settare la lingua (tranne rarissimi casi). Pertanto, gli unici metodi per ottenere video game giapponesi consistono nell'acquistarli direttamente in Giappone oppure affidarsi a internet. In rete è possibile cercarli nei mercatini o aste online, trovando a volte buone offerte, o rivolgersi direttamente ai negozi online nipponici o esteri,²⁷ tenendo in considerazione anche le spese di spedizione ed eventuali spese doganali; oppure ancora, fare affidamento ai rivenditori di prodotti giapponesi in Italia,²⁸ che però spesso offrono videogiochi in lingua giapponese a prezzi proibitivi.

Vediamo dunque nel dettaglio alcuni dei videogiochi più utilizzati dagli studenti di lingua giapponese secondo i risultati dei questionari proposti. I videogiochi preferiti fanno parte dalla serie JRPG *Final Fantasy*²⁹ creata nel 1987 da Sakaguchi Hironobu per la Square (oggi Square Enix). Al 2012, la serie conta 14 capitoli principali e numerosi spin-off. La serie di *Final Fantasy* ha innovato e rinnovato la concezione di RPG su console, sin dal primo capitolo, al punto che oggi il mercato dei JRPG è popolato da giochi che utilizzano convenzioni grafiche e tecniche ispirate alle avventure create da Square. Grazie anche al successo su scala mondiale della console PlayStation di Sony, la serie riuscì persino a conquistare i mercati europei e nordamericani (Calamosca, 2003, p. 23), cosa rara per un JRPG, considerando che neppure *Dragon Quest*, altro pioniere dei giochi di ruolo alla giapponese e considerato in patria come l'RPG nazionale (Kohler, 2009), è mai riuscito surclassarne il successo all'estero. *Final Fantasy* ha venduto complessivamente oltre 100 milioni di copie in tutto il mondo.³⁰

Al secondo posto tra i giochi più utilizzati, troviamo i videogiochi con protagonisti i famosi mostri creati da Nintendo, i *pokémon*. *Pokémon* nasce come serie di videogiochi nel 1995 a opera di Tajiri Satoshi, per la console Nintendo Game Boy, e ha in seguito portato alla creazione di un franchise che comprende *manga*, *anime*, film, giochi di carte e numerosissimi gadget, divenendo "il prodotto di esportazione di maggior successo della storia del Giappone" (Kohler, 2009, p. 238).

²⁶ Esistono anche dei dischi che permettono di avviare nelle console giochi di altre regioni, ma non sono riconosciuti ufficialmente dalle case produttrici. Un'altra pratica, considerata illegale, consiste nel modificare il software o l'hardware delle console.

²⁷ Tra i più noti citiamo www.amazon.co.jp (però non spedisce prodotti elettronici all'infuori del Giappone: è necessario appoggiarsi a un sito di spedizioni come www.tenso.com), www.yesasia.com, www.play-asia.com, www.neoamusement.com e www.nin-nin-game.com (verificati il 3 febbraio 2013).

²⁸ In Italia alcuni esempi di rivenditori online di videogiochi anche giapponesi sono www.bitworld.it e www.youtoo.it.

²⁹ Per approfondimenti sulla serie, rimandiamo a Calamosca (2003).

³⁰ Nel 2011 Square Enix ha rilasciato un comunicato ufficiale annunciando che la serie ha raggiunto il traguardo di oltre 100 milioni di copie vendute (http://www.hd.square-enix.com/eng/news/pdf/20110607_01en.pdf) (verificato il 9 febbraio 2013).

Pokémon, contrazione delle parole inglesi *Pocket Monster*, si riferisce alle oltre cinquecento creature immaginarie, ispirate ad animali, alla natura o a oggetti, che popolano la saga. A oggi sono stati pubblicati oltre 40 titoli appartenenti al franchise e sono state vendute più di 200 milioni di copie in tutto il mondo,³¹ facendo di *Pokémon* la serie Nintendo più venduta dopo quella di Super Mario.

Un altro videogioco molto utilizzato dagli studenti di lingua giapponese è *Kingdom Hearts*, fortunata serie diretta da Nomura Tetsuya e nata dal sodalizio tra la casa giapponese Square Enix e Disney. Dal 2002 al 2012 sono stati prodotti sette capitoli più alcuni remake, dai quali sono stati tratti *manga* e numerosi gadget. I personaggi che popolano la saga appartengono sia all'universo Disney, per cui è possibile incontrare i protagonisti dei più famosi lungometraggi animati Disney, sia ai videogiochi targati Square Enix, principalmente *Final Fantasy*.

Infine, tra i videogiochi più utilizzati, vediamo che molti sono ispirati a *manga* e *anime*, come *Naruto*, *One Piece*, *Bleach* e *Dragon Ball*. Queste serie hanno trame incentrate sui combattimenti, che ben si adattano a trasposizioni videoludiche principalmente di genere picchiaduro. Dai questionari notiamo che tra i titoli più giocati primeggia *Naruto*, *manga* pubblicato nel 1999 a opera del *mangaka* Kishimoto Masashi.

Oggigiorno molti videogiochi espressamente concepiti per il mercato nipponico arrivano anche sugli scaffali dei negozi europei e nordamericani, cosa che di rado accadeva fino a qualche generazione di console addietro. Inoltre, in Giappone è consuetudine che vengano sviluppati videogiochi su console basati su quasi ogni *anime* e *manga* presente sul mercato; tuttavia, solo una piccola percentuale di questi vede la luce al di fuori del Paese, dal momento che il pubblico europeo e nordamericano ha di norma meno familiarità con il mercato giapponese dei *manga*.

I videogiochi ispirati a *manga* e *anime* difficilmente hanno una distribuzione ufficiale in Italia, dal momento che spesso nemmeno le serie stesse vengono pubblicate. Per questo motivo, la rete è uno strumento indispensabile per coloro che vogliono leggere *manga* o vedere *anime* in lingua originale, grazie al supporto di numerosi fan che diffondono le scansioni o gli episodi, anche se in maniera non legale. Tuttavia, se per usufruirne basta un computer o un tablet, per i videogiochi la cosa diventa più complessa per le ragioni che precedentemente abbiamo illustrato. Considerando dunque la necessità di possedere un adeguato livello di competenza linguistica per poter apprezzarne i contenuti, difficoltà di reperimento e motivi prettamente tecnici rendono la fruizione di vi-

³¹ Come si può leggere sul sito ufficiale Nintendo (<http://www.nintendo.co.uk/News/2010/Pokemon-Black-Version-and-Pokemon-White-Version-for-Nintendo-DS-coming-to-Europe-in-Spring-2011-252381.html>) (verificato il 9 febbraio 2013).

deo games in lingua originale molto più complicata rispetto ad altri media. Riteniamo dunque che siano questi i motivi per cui, nel campione preso in esame, i videogiochi siano minimamente sfruttati come strumento di studio e apprendimento.

4.6.2. I videogiochi mirati all'apprendimento della lingua giapponese

Il numero di videogiochi progettati appositamente per l'apprendimento della lingua giapponese è estremamente esiguo, considerando soprattutto che molti di essi sono in realtà videogiochi per il rafforzamento della conoscenza dei *kanji* rivolti a un pubblico giapponese, ma che potrebbero essere utili anche per lo studente della lingua giapponese come lingua straniera.

Nonostante esistano abbastanza risorse e applicazioni online per gli studenti (vedi capitolo 3.3), nell'ambito dell'industria europea e nordamericana solo pochi si sono concentrati sullo sviluppo di veri e propri videogiochi, preferendo piuttosto concentrarsi sulla realizzazione di esercizi interattivi soprattutto mirati allo studio e mantenimento dei *kanji*.

In lingua italiana abbiamo riscontrato l'esistenza solamente di due videogiochi per l'apprendimento del giapponese: *My Japanese Coach* (Ubisoft, 2008) e *Mind your language: impara il giapponese!* (Spiral house, 2009) entrambi per la console Nintendo DS.

My Japanese Coach è strutturato in diverse lezioni che permettono di partire da zero fino ad arrivare a un livello base aiutati dall'assistente digitale Haruka. Ogni lezione si basa su esercizi a scelta multipla per verificare le conoscenze già in possesso ed eventualmente proseguire oltre o fornire nozioni grammaticali nuove per lo studente. Il videogioco presenta diverse opzioni, tra cui settare il livello di difficoltà e scegliere se visualizzare i caratteri in *rōmaji* o *kana*. Inoltre sono disponibili dei minigiochi per stimolare l'apprendente, anche se in realtà consistono in esercizi ludici trasposti in forma digitale come puzzle in cui cercare i termini proposti, cruciverba e memory. Oltre a questi, sono disponibili delle *flashcard* per *kanji* e *kana*, un frasario per varie occasioni (viaggi, ristorante, salute, etc.) e un vocabolario seppur abbastanza limitato. Un aspetto interessante è sicuramente legato all'audio dal momento che è possibile sentire la pronuncia dei vocaboli con la possibilità di registrare la propria voce per riascoltarsi. Purtroppo però *My Japanese Coach* non risulta essere uno strumento valido e mostra in varie occasioni le sue debolezze. Dopo poche sessioni di gioco ci si rende conto che il videogioco altro non è che una (pessima) trasposizione digitale di regole grammaticali ed esercizi che annoia in poco tempo; inoltre, la presenza dei dodici minigiochi proposti non risulta essere soddisfacente in quanto solamente un paio di essi si possono ritenere divertenti e stimolanti.

In *Mind your language: impara il giapponese!* (2009) il giocatore attraverso il proprio avatar può muoversi liberamente all'interno della scuola e del cortile. Lo scopo del gioco è imparare la lingua esplorando l'ambiente scolastico, interagendo con i personaggi non giocanti e vincendo ai minigiochi. Esaminando i libri e gli oggetti sparsi in giro, il giocatore potrà imparare nuovi sostantivi, aggettivi, verbi, pronomi, congiunzioni e così via (per esempio esaminando i cestini è possibile scovare i numeri dall'1 al 10) che dovrà memorizzare, poiché per aggiungere i termini al proprio "paroliere", una sorta di dizionario interattivo consultabile in qualunque momento del gioco, sarà necessario portare a termine con successo i minigiochi (per esempio in uno di essi è proposta una frase in cui manca l'aggettivo e il giocatore dovrà far saltare il proprio avatar sulle lettere mancanti per formare la parola mancante). Dopodiché sarà possibile interagire con gli altri personaggi per ottenere nozioni grammaticali relative ai vocaboli appresi (per esempio come coniugare gli aggettivi), nonché chiedere informazioni in caso di difficoltà. Ogni qual volta si otterrà un certo numero di vocaboli nel paroliere, sarà possibile affrontare un esame per accedere a nuove aree di gioco. Tuttavia, a fronte di un apprendimento lessicale e grammaticale, la lingua giapponese nel videogioco è prevalentemente espressa in *rōmaji* (solo nel paroliere è possibile consultare le parole in *kana* e *kanji*; i minigiochi e le spiegazioni sono in *rōmaji*) e non presenta metodi di apprendimento e di studio dei *kanji*.

Un altro video game di produzione non giapponese disponibile per pc e scaricabile online è *Slime Forest Adventure* (Johnson, 2011),³² un gioco di ruolo per apprendere *kana* e oltre 200 *kanji*. Per salvare la principessa, il giocatore incontrerà sulla sua via numerosi mostri che dovrà sconfiggere riportando la lettura esatta dei *kanji* proposti. In caso di risposta corretta il nemico verrà sconfitto, altrimenti il personaggio subirà dei danni. L'idea di base, ripresa da giochi già esistenti in Giappone, è interessante; purtroppo la scelta di adottare una grafica in vecchio stile, sicuramente dettata da una realizzazione tecnica che non richieda grandi competenze di programmazione, risulta inefficace sul lato del coinvolgimento dal momento che i giocatori di oggi non sono più abituati a videogiochi di questo tipo. Comunque è sicuramente ammirevole l'impegno profuso da parte degli sviluppatori per la realizzazione del progetto. *JRPG*³³, un gioco di ruolo alla giapponese creato nel 2007 da T. Wegrzanowski, sviluppatore di software freelance, è praticamente identico ma graficamente più esile e meno curato rispetto a *Slime Forest*.

³² <http://lrnj.com> (verificato il 9 febbraio 2013).

³³ <http://taw.chaosforge.org/jrpg> (verificato il 9 febbraio 2013).

Un gioco di ruolo simile è *Knuckles in China Land*³⁴. Sviluppato da A. Dirk nel 2005, lo scopo è esplorare il vasto mondo combattendo contro nemici rappresentati sotto forma di *kana* e *kanji* e concludere il gioco ottenendo uno dei vari finali possibili. Oltre alla presenza di un vasto numero di *kanji*, è possibile consultare un dizionario personalizzabile. Questo progetto sembra essere più interessante e stimolante rispetto a *Slime Forest*, ma purtroppo oltre a qualche informazione in rete, sembra che il gioco non sia più disponibile per il download.

Infine un videogioco che riprende la struttura simile di gioco di ruolo, però mirato solamente all'apprendimento dei *kana*, è *Kana Warrior*, sviluppato nel 2003 da Kristen N. Stubbs su licenza del MIT.³⁵ Il sistema di gioco e l'interfaccia sono estremamente semplici: sullo schermo nero compaiono i nemici con dei *kana* accanto. Per sconfiggerli e resistere il più a lungo possibile bisogna digitare velocemente la lettura dei *kana* altrimenti il nostro personaggio subirà dei danni. La partita termina quando l'energia termina e l'unico scopo è realizzare un punteggio elevato. Chiaramente utile soltanto per fornire le basi del sillabario giapponese, la semplicità e la mancanza di stimoli a proseguire potrebbero rendere il gioco in poco tempo noioso.

Un videogioco interessante è *Hiragana Pixel Party* (Springloaded, 2012) disponibile per iOS.³⁶ Il gioco è progettato per imparare solamente gli *hiragana* e *katakana* e, come sostengono gli sviluppatori stessi, riesce a divertire sia coloro che li vogliono imparare che gli altri giocatori non interessati a farlo. Lo scopo del gioco è riconoscere i *kana* proposti al momento giusto e a tempo di musica per saltare gli ostacoli. Un'idea abbastanza originale, che funziona e riesce a divertire e insegnare in maniera semplice e divertente.

Sempre per iOS, tra i videogiochi mirati all'apprendimento di *hiragana* e *katakana* troviamo *Dr. Moku's Hiragana Mnemonics* (Wukomi, 2011)³⁷ e *Dr. Moku's Katakana Mnemonics* (Wukomi, 2011)³⁸. Attraverso spiegazioni testuali vengono insegnati dei trucchi per memorizzare i *kana*, per poi verificarne l'acquisizione attraverso una serie di minigiochi. Inoltre sono presenti molte schede con utilizzi reali soprattutto per il *katakana*, per esempio nomi di stati, personaggi di fumetti e così via. Molto più simile a un libro interattivo che a un videogioco, grazie ai numerosi esempi e spiegazioni riesce comunque a incentivare gli studenti all'utilizzo e a procedere nel percorso di apprendimento proposto.

³⁴ <http://www.tbns.net/knuckles> (verificato il 9 febbraio 2013).

³⁵ <http://kanaproject.sourceforge.net> (verificato il 9 febbraio 2013).

³⁶ <http://www.springloadedsoftware.com/HiraganaPixelParty.html> (verificato il 9 febbraio 2013).

³⁷ <https://itunes.apple.com/us/app/dr.-mokus-hiragana-mnemonics/id387585135?mt=8> (verificato il 9 febbraio 2013).

³⁸ <https://itunes.apple.com/us/app/dr.-mokus-katakana-mnemonics/id452226776?mt=8> (verificato il 9 febbraio 2013).

La nostra ricerca non ha riscontrato l'esistenza di altri videogiochi di questo tipo realizzati appositamente per coloro che volessero intraprendere lo studio di questa lingua. Potremmo ricordare nuovamente quelli presenti nel sito di "Erin ga chōsen" realizzati da Japan Foundation (vedi capitolo 3.3.4), ma piuttosto che videogiochi veri e propri, li riteniamo minigiochi intesi come risorse utili per il mantenimento e l'esercizio della lingua.

Ci concentreremo ora su una serie di videogiochi disponibili solo in Giappone e pensati per un parlante nativo giapponese. Tuttavia, questi prodotti disponibili solo in lingua giapponese e senza traduzioni, possono essere utilizzati anche da studenti che, possedendo ovviamente delle conoscenze di base, vogliono imparare in maniera autonoma la lingua. Per semplificare potremmo dire che sono l'equivalente di un possibile videogioco pensato per studenti parlanti nativi dell'italiano che vogliono approfondire le loro conoscenze grammaticali, il lessico o altre competenze, ma che potrebbero essere utili anche ad altri studenti che volessero imparare l'italiano. Inoltre il confine tra videogioco e esercizio interattivo è molto labile, ma la natura videoludica e la progettazione e utilizzo quasi esclusivamente per console li fanno rientrare nella categoria dei *serious game* educativi. Quasi tutti sono praticamente stati realizzati per la console Nintendo DS.

DS torēningu (DS 美文字トレーニング, 'Esercizi di calligrafia DS', Indies zero, 2008) è un gioco mirato a migliorare la scrittura dei *kanji*. Lo scopo principale è imparare a scrivere bene i caratteri e per raggiungere questo obiettivo vengono proposti esercizi di vario tipo. Utile per migliorare la propria calligrafia.

In *DS Kageyama mesoddo tadashii kanji kakitori kun* (2007) possiamo apprendere gradualmente i *kanji* grazie agli esercizi proposti. Oltre a esercizi sui singoli caratteri, sono proposte frasi da completare inserendo i caratteri appresi e i composti più noti. Uno dei migliori giochi del genere per uno studente, in quanto insegna in maniera semplice e chiara il corretto metodo di scrittura dei *kanji* mostrando l'ordine dei tratti, lettura e significato, seguiti poi da una serie di esercizi per memorizzarli.

Kaite oboeru doragana (かいておぼえるドラがな, 'Imparare la scrittura – Doragana', Sega, 2008) è rivolto a un pubblico infantile come fa intuire la presenza della mascotte *Doraemon*³⁹ e punta a insegnare *hiragana* e *katakana*. Oltre al sillabario sono presenti numerosi vocaboli da imparare e svariati minigiochi per apprenderli in maniera divertente. Data l'estrema semplicità dei menù (tutte le schermate di gioco sono in *kana*) e la presenza di numerose immagini che aiutano

³⁹ Doraemon è una sorta di gatto robot protagonista dell'omonimo *manga* (e poi *anime*) del 1969 conosciuto da tutti i giapponesi. Le divertenti storie di Doraemon puntano a insegnare valori come lealtà, rispetto e la famiglia ai bambini.

nella comprensione, questo gioco potrebbe essere molto adatto a coloro che si avvicinano alla lingua giapponese nonostante gli aspetti troppo fanciulleschi potrebbero trovare il rifiuto di molti studenti adulti.

I giochi della serie *Kanken DS* (2006-2009) sono sviluppati per coloro che desiderano esercitarsi per affrontare il Kanji Kentei, un esame di certificazione della conoscenza dei *kanji*. Proprio per questo motivo si dimostrano molto utili per gli studenti di lingua giapponese in quanto sono presenti numerosi esercizi oltre che divertenti minigiochi per imparare a scrivere, leggere e riconoscere i caratteri. Purtroppo per fruirne in maniera consona è necessario possedere un livello medio-avanzato della conoscenza della lingua dato che gli studenti alle prime armi potrebbero avere numerose difficoltà a muoversi tra i menù e a svolgere anche le richieste più semplici. Attualmente esistono tre versioni del gioco per Nintendo DS e una per Nintendo Wii. A nostro parere un gioco indispensabile per coloro che vogliono esercitarsi con l'apprendimento dei *kanji*.

Un gioco simile realizzato per prepararsi ad affrontare il Kanji Kentei è *250 mannin no kanji* (250万人の漢検, 'Kanji Kentei per 2.500.000 persone', IE Institute, 2007). Questo videogioco punta all'apprendimento e allenamento dei *kanji* dal livello base fino al livello avanzato attraverso una serie di esercizi e minigiochi focalizzati sul riconoscimento, scrittura e conteggio del numero di tratti dei *kanji*. Inoltre è presente una sezione interessante mirata a esercitarsi per il superamento degli errori più frequenti. Infine anche questo gioco presenta una serie di minigiochi.

Hissatsu kanfū kanji doragon (2007) è un titolo molto originale e divertente per apprendere i *kanji*. Gli avversari compaiono tenendo in mano un cartello che riporta dei *kanji* e per sconfiggerli è necessario scriverne la lettura giusta. Il gioco potrebbe avere un grande potenziale ma purtroppo risulta essere marginalmente efficace per uno studente di lingua giapponese. In primo luogo i vocaboli che incontriamo sono decontestualizzati e non è possibile capirne o intuirne il significato. In secondo luogo non è possibile selezionare il set di *kanji* proposti e già i primi composti che si incontrano potrebbero risultare complessi anche per uno studente medio o avanzato. Questo videogioco potrebbe essere utile solamente a chi ha una buona conoscenza dei *kanji* e desidera mantenersi allenato nel riconoscerli e nel riportarne la lettura. Un gioco che presenta il medesimo *gameplay* e sviluppato dalla stessa software house è *Kanji no Wataridori* (漢字の渡り鳥, 'Wataridori dei *kanji*', Success, 2006), in cui il protagonista di nome Wataridori deve aiutare una donna a fuggire da un'organizzazione che le dà la caccia andando di città in città.⁴⁰

⁴⁰ *Wataridori* è un gioco di parole tra il nome del protagonista e il suo "migrare" di città in città (*wataridori* significa uccello migratore).

Mondai na nihongo (問題な日本語, ‘La problematica lingua giapponese’, Hudson, 2007) è un videogioco utile solo per gli studenti di livello avanzato. Nel gioco vengono proposte frasi e espressioni che risultano problematiche per i parlanti giapponesi e il giocatore deve rispondere in modo affermativo o negativo alla proposta suggerita. In caso di risposta esatta si passa alla domanda successiva, altrimenti viene illustrata una spiegazione che evidenzia la risposta corretta e la motivazione. Un videogioco stimolante per coloro che volessero approfondire le proprie conoscenze della lingua giapponese.

Nazotte oboeru otona no kanji renshū (なぞっておぼえる 大人の漢字練習, ‘Memorizzare attraverso la ricalcatura. Esercizi di *kanji* per adulti’, Nowpro, 2007) è uno dei migliori videogiochi del genere focalizzato proprio per un’utenza adulta. Sono disponibili varie modalità che incentivano l’utilizzo quotidiano tra cui l’allenamento, test per verificare le competenze acquisite, pratica di trascrizione e molti minigiochi per i *kanji*. L’approccio molto tecnico e classico di esercizio potrebbe sembrare noioso, ma le numerose opzioni e lo stimolo a migliorare lo rendono un videogioco adatto agli studenti di lingua giapponese.

Ōbunsha derujun kokugo DS (旺文社 での順 国語 DS, ‘Ōbunsha. In ordine di priorità [dei *kanji* più frequenti]. Lingua giapponese DS’, IE Institute, 2007) è pensato per gli studenti dell’equivalente giapponese della nostra scuola primaria che vogliono affrontare l’esame di ammissione per entrare in una prestigiosa scuola equivalente alla nostra scuola secondaria di primo grado. Il videogioco presenta esercizi mirati per sostenere l’esame, ma può essere utile anche per uno studente di lingua giapponese perché presenta esercizi di *kanji*, idiomi, giochi di parole e così via.

Questi sono alcuni tra i più diffusi e noti esempi di videogiochi disponibili in Giappone che come si evince sono mirati soprattutto allo studio dei *kanji*. Risultano essere utili strumenti soprattutto per coloro che hanno già delle conoscenze di partenza e desiderano ampliarle attraverso uno strumento stimolante e motivante quale il videogioco. Oltre a questi, ne esistono anche alcuni che potrebbero essere utili agli studenti più avanzati in quanto mirati allo studio della letteratura, della poesia, dei modi di dire e così via attraverso minigiochi ed esercizi di vario tipo. Sicuramente un buon metodo per apprendere la lingua e aspetti culturali del Giappone.

4.7. Proposte di realizzazione

Dopo aver analizzato l’attuale situazione, vorremmo tentare di avanzare qualche ipotesi per la realizzazione di videogiochi mirati all’apprendimento della lingua giapponese come spunto per un

futuro sviluppo. Oltre a valutare le teorie esposte nel paragrafo 4.4 e tenere in considerazione la positiva predisposizione del target all'utilizzo dei videogiochi come mezzo di apprendimento, nella progettazione e nell'utilizzo non bisogna trascurare il fatto che stiamo facendo particolare riferimento a studenti universitari e adulti che potrebbero ritenere alcuni videogiochi troppo infantili. Sebbene secondo i dati AESVI (2011) i videogiochi di azione o sportivi risultino tra i generi più venduti, riteniamo che non siano molto adatti a un contesto di apprendimento linguistico dal momento che richiedono una certa quantità di esperienza videoludica per essere giocati e lasciano meno spazio alla riflessione e all'inserimento di elementi educativi. Preferiremmo concentrarci sullo sviluppo di giochi di avventura, giochi di ruolo o strategici, in particolare di crescita o allevamento, ritenendo questi generi più consoni per integrare in maniera semplice e divertente elementi educativi.

Gli esempi già esistenti di giochi di ruolo come *Slime Adventure* hanno buoni presupposti, ma la poca cura posta a livello tecnico e narrativo non li rende abbastanza appetibili. Riteniamo i giochi di ruolo un buon supporto per lo sviluppo di *serious game*, ma dovrebbero essere sviluppati con cura e attenzione prendendo come esempio note produzioni nipponiche come *Final Fantasy* o *Dragon Quest*. Abbiamo visto che non solo nella giocabilità, ma anche nell'aspetto narrativo deve essere riposta attenzione per ottenere un gioco che sia coinvolgente. Considerando che spesso la trama è uno degli elementi vincenti di molti gdr giapponesi, basterebbe implementare al loro interno elementi educativi come l'utilizzo della conoscenza dei *kanji* per sconfiggere i nemici. Questo però non sarebbe sufficiente, in quanto il gioco dovrebbe offrire anche la capacità di sviluppare altre competenze, per esempio tramite l'inserimento di semplici dialoghi in lingua giapponese con la possibilità di analizzarli e studiarli o la possibilità di chiarire eventuali dubbi in qualsiasi momento. Inoltre si potrebbero coinvolgere anche altri giocatori per proseguire assieme nell'avventura e apprendere in gruppo. Inoltre questi elementi potrebbero essere integrati anche in un MMORPG.

Un altro genere che crediamo possa essere adatto è il gioco strategico di crescita o allevamento. Prendendo spunto dalla serie *Animal Crossing* di Nintendo, lo studente potrebbe avere un avatar di partenza da sviluppare in una cittadina giapponese. Lo scopo sarebbe interagire con gli altri personaggi non giocanti simulando chiacchierate in lingua giapponese o missioni da portare a termine che richiedano l'uso della lingua. In caso di dubbi linguistici potremmo chiedere aiuto a personaggi presenti appositamente per lo scopo o consultare per esempio una biblioteca virtuale. Compiendo missioni potremmo avanzare di livello ampliando le nostre conoscenze e sbloccando nuovi costumi per personalizzare il nostro alter ego virtuale o nuovi mobili per arredare la nostra

casa. Inoltre il mondo digitale dovrebbe essere “vivo” con la presenza di eventi giornalieri che stimolino l’apprendente a giocare quotidianamente. Infine la possibilità di visitare altri villaggi di amici o studenti online sarebbe un ulteriore stimolo per confrontarsi o fare pratica con la lingua.

Infine come ultimo esempio, secondo noi la serie di giochi del *Professor Layton* sviluppata da Level-5 per console Nintendo DS sarebbe un’altra ottima base di partenza per lo sviluppo di un *serious game*. Come nei romanzi gialli, genere tra l’altro molto diffuso in Giappone, seguiamo le avventure del protagonista per portare a termine il caso risolvendo una serie di enigmi. Potremmo immaginare che un investigatore italiano debba andare in Giappone a risolvere un caso complicato senza però conoscere la lingua e le usanze locali. Per questo motivo sarà seguito da un giovane assistente che farà da interprete e guida nel gioco. In questo modo il giocatore potrà scegliere se avvalersi o meno dell’aiuto e delle spiegazioni del partner digitale. Così nei panni del detective dovremo investigare sul caso imparando la lingua giapponese e mettere in pratica le nozioni apprese per risolvere gli enigmi. Dal menù sarà sempre possibile controllare il proprio stato di avanzamento o consultare e rivedere concetti che non sono chiari, chiedendo ulteriormente consigli al partner virtuale per eventuali maggiori spiegazioni. Oltre a sviluppare la capacità di comprensione di testi in quanto verrebbe richiesto di leggere documenti o articoli per risolvere il caso, la comprensione orale sarebbe facilitata dalla presenza di dialoghi parlati.

Questi sono solo degli esempi che pensiamo possano essere adatti per un videogioco per l’apprendimento del giapponese. Tuttavia, per rendere efficaci questi videogiochi riteniamo anche opportuno inserirli in un contesto di apprendimento più ampio come quello dell’e-learning. Il videogioco potrebbe essere un valido strumento, ma nel caso di ulteriori dubbi o per chiarimenti si potrebbe consultare un forum creato appositamente o sfruttare altre risorse online presenti. Per esempio presso l’Università Ca’ Foscari, la dottoressa Marcella Mariotti sta sviluppando il progetto di un dizionario ipermediale, *BunpoHyDict: Hypermedia Dictionary of Japanese Grammar* (vedi capitolo 3.3.4). Questo progetto ha un grosso potenziale dal momento che fonde elementi interattivi con i dizionari di stampo classico rendendo la consultazione di regole grammaticali stimolante ed efficace. In questo contesto potrebbe essere inserito un *serious game* per l’apprendimento linguistico dal momento che il giocatore potrebbe trovare risposta ai suoi dubbi consultando *BunpoHyDict*. Oppure in maniera opposta potrebbe verificare e approfondire le nozioni apprese attraverso determinate sezioni del gioco.

Conclusioni

I videogiochi possono essere un potenziale strumento per l'apprendimento linguistico? È possibile apprendere la lingua giapponese con i videogiochi? Esistono attualmente videogiochi che possano essere di ausilio agli studenti universitari nello studio di questa lingua così lontana rispetto l'italiano? Queste sono le domande che ci hanno spinto a effettuare una ricerca sul campo, nel tentativo di valutare se e come i videogiochi possano essere un valido strumento per l'apprendimento della lingua giapponese.

Poiché ci siamo rivolti in particolare alla figura dello studente di lingua giapponese dell'Università Ca' Foscari Venezia, abbiamo intrapreso la nostra indagine analizzando il rapporto che essi hanno con le nuove tecnologie e i videogiochi. Per fare ciò, abbiamo distribuito a tutte le classi, dal primo anno triennale al secondo anno magistrale, dei questionari da compilare in forma anonima divisi in due parti: la prima presenta domande di carattere generale sugli studenti e il loro rapporto con la lingua giapponese, la seconda invece è focalizzata su domande inerenti alle nuove tecnologie e i videogiochi (vedi app. 1). Abbiamo ottenuto 737 risposte da cui sono emersi alcuni dati interessanti ai fini della nostra ricerca (vedi app. 2): solo 268 studenti (36%) sono interessati ai videogiochi e solo 112 studenti (15%) usano videogiochi in lingua giapponese come strumento di studio. Inoltre sono pochi gli studenti che usano il personal computer (22%) o dispositivi portatili (19%) per lo studio della lingua giapponese. Tuttavia, la maggior parte degli studenti ritiene che le nuove tecnologie possano essere di ausilio e stimolanti per lo studio della lingua (88%) e che in particolare i videogiochi possano essere utili questo scopo (67%) anche se solo come supporto a un corso di lingua (67%). Infine buona parte degli studenti (80%) vorrebbe fossero realizzati videogiochi in lingua italiana per lo studio della lingua, ma il 41% li userebbe sicuramente, mentre il 39% non pensa ne farebbe uso.

Tenendo in considerazione le informazioni e i dati ottenuti dai questionari distribuiti in classe, abbiamo tentato di fare un quadro generale dell'attuale situazione del rapporto tra le nuove tecnologie, i videogiochi e la lingua giapponese.

Abbiamo ritenuto necessario fornire brevemente alcune nozioni di base di glottodidattica, focalizzandoci sulla glottodidattica umanistica, ambito in cui colloca la nostra ricerca, in quanto, ponendo lo studente al centro del processo formativo con i suoi bisogni e motivazioni, rispecchia i concetti delle teorie costruttiviste che sono alla base dell'apprendimento attraverso le tecnologie. Inoltre rappresenta il riferimento teorico della glottodidattica ludica le cui teorie possono essere riprese per l'analisi del campo dei videogiochi.

Prima di analizzare nel dettaglio l'ambito dei videogiochi, abbiamo indagato sulla relazione che intercorre tra le nuove tecnologie e l'apprendimento, soffermandoci sulle teorie emergenti in questo campo e sulle possibilità che esse offrono. Abbiamo visto come oggi esse permettano un tipo di apprendimento ovunque e in qualunque momento, grazie alla diffusione di internet e dispositivi mobili che consentono la fruizione di numerose risorse mirate allo studio della lingua giapponese in un'ottica costruttivista, in cui è lo studente che costruisce il suo sapere grazie all'evoluzione del web 2.0 e dell'e-learning 2.0.

Inoltre abbiamo svolto una ricerca in rete dei siti in lingua italiana e in lingua straniera legati al Giappone e alla sua lingua e cultura con l'obiettivo di quantificare il numero di persone che vivono in Italia che seguono i loro interessi attraverso internet, in modo da ottenere eventuali finanziamenti per futuri progetti legati all'*e-learning*, e individuare le risorse online esistenti per coloro che studiano e desiderano studiare la lingua giapponese (vedi app. 3).

Abbiamo rintracciato 253 siti in lingua italiana e 86 in lingua straniera, constatando che in Italia la maggior parte sono inerenti a *manga*, *anime* e *fansub*, ottenendo milioni di visitatori l'anno. Malgrado ciò, in lingua italiana sono quasi inesistenti risorse online come grammatiche o dizionari interattivi, eccezion fatta per due progetti sviluppati a Ca' Foscari: *ITADICT*, un database giapponese-italiano disponibile online e accessibile gratuitamente, e *BunpoHyDict: Hypermedia Dictionary of Japanese Grammar*, un dizionario di grammatica giapponese ipermediale di prossima pubblicazione. In lingua inglese invece molto diffusi corsi e risorse online, anche se non è possibile sapere se e quanto vengano effettivamente utilizzati dal momento che la maggior parte dei proprietari dei siti web, per motivi di privacy, non hanno aderito alla nostra richiesta di fornire i dati dei visitatori italiani. Inoltre sono disponibili in rete alcuni applicativi per pc e applicazioni per dispositivi mobili incentrati soprattutto sull'apprendimento di *kana*, *kanji* e lessico attraverso esercizi interattivi o minigiochi, ma che non possono essere considerati videogiochi.

Infine giungiamo al nucleo della nostra ricerca, cioè l'uso dei videogiochi per l'apprendimento della lingua giapponese. Abbiamo visto come i videogiochi oggi siano divenuti ormai oggetto di studio da parte di molti studiosi, nonostante sporadici attacchi al medium definendolo strumento nocivo e diseducativo. Tuttavia, in contrasto a questo, sono sempre più frequenti gli studi che dimostrano la validità dei videogiochi nell'apprendimento, in grado di rendere lo studio motivante e stimolante secondo gli approcci umanistico-affettivo e costruttivista.

Il videogioco presenta caratteristiche che si adattano come strumento educativo in svariate discipline, tra cui l'apprendimento linguistico. Per questo motivo si sono sviluppati generi come i se-

serious game e l'edutainment mirati a imparare videogiocando. Tuttavia, se l'edutainment è soprattutto mirato, e da alcuni criticato, per il suo sistema incentrato su una logica di esercizi ripetitivi e mnemonici in un contesto ludico-interattivo che potrebbe divertire solo bambini in età prescolare o studenti della scuola primaria, i *serious game* educativi sarebbero più adatti per l'apprendimento. I *serious game* si definiscono tali poiché sono progettati per un fine formativo ed educativo che vada oltre il solo intrattenimento, in modo da rendere il videogioco un'attività strutturata e organizzata, ma motivante e stimolante per l'apprendimento.

Nel campo dell'apprendimento linguistico esistono *serious game* che fondono apprendimento e divertimento, ma sono anche molto utilizzati videogiochi online che puntano sull'interazione tra i vari giocatori, sia sfruttando mondi virtuali di videogiochi già esistenti, sia creando videogiochi mirati allo scopo.

La nostra ricerca sul campo non ha riscontrato l'esistenza di videogiochi che possano ritenersi adeguati per l'apprendimento della lingua giapponese, nonostante qualche tentativo di realizzazione. Abbiamo infatti rilevato l'esistenza di un numero esiguo di videogiochi per l'apprendimento della lingua giapponese mirato a studenti non madrelingua, ma oltre a limitarsi solamente alle basi linguistiche, non rispecchiano gli aspetti analizzati nella nostra ricerca per la progettazione di *serious game*. In Giappone sono disponibili alcuni videogiochi sviluppati appositamente per madrelingua nativi incentrati sullo studio ed esercitazione di *kanji* e grammatica, ma che possono essere utilizzati anche da studenti universitari italiani, purché posseggano almeno delle conoscenze elementari di giapponese. Non abbiamo riscontrato invece l'esistenza di videogiochi mirati allo sviluppo delle abilità linguistiche quali ricettive, produttive, interazione e trasformazione testi.

Riprendendo quindi le domande che ci siamo posti inizialmente, riteniamo che i videogiochi possano essere un valido strumento per l'apprendimento delle lingue, in quanto è stata dimostrata la validità del medium. Tuttavia, poiché non esistono *serious game* per l'apprendimento della lingua giapponese che rispondano alle caratteristiche e ai criteri da noi analizzati, non è stato dimostrato e non è possibile valutare e verificare la loro reale efficacia e validità. Attraverso la nostra ricerca possiamo solamente affermare che attualmente sono disponibili per pc e dispositivi mobili varie applicazioni e risorse online che possono essere di grande utilità per gli studenti di lingua giapponese. Per questo motivo speriamo che la nostra ricerca possa essere un valido supporto come base teorica per un futuro sviluppo e la conferma dell'efficacia dei videogiochi per l'apprendimento della lingua giapponese.

Appendice 1

Domande presenti nel questionario proposto agli studenti di lingua giapponese

Prima parte: informazioni generali

1.1. Corso di studi (LT= Laurea Triennale; LM=Laurea magistrale):

LT1 LT2 LT3 LM1 LM2

1.2. Sesso: Maschio Femmina

1.3. Età:

1.4. Qual'è la tua madrelingua?

1.5. Qual'è la tua provincia di provenienza (sigla)?

1.6. Qual'è la tua scuola di provenienza?

Liceo linguistico

Liceo classico

Liceo scientifico

Liceo artistico

Istituto tecnico

Istituto professionale

Altro:.....

1.7. Da quanto tempo studi giapponese?

Da meno di 6 mesi

Da 6 mesi a 1 anno

Da 1 anno a 3 anni

Da 3 anni a 5 anni

Oltre 5 anni

1.8. Hai già studiato giapponese prima di iscriverti all'università?

Sì No

Se sì, dove? (scuola privata, insegnante privato, autodidatta, etc)

1.9. Sei mai stato in Giappone?

Sì No

Se sì, in Giappone hai frequentato un corso di lingua giapponese per stranieri?

Sì No

1.10. Che livello ritieni di avere in lingua giapponese?

Base

Medio

Avanzato

Madrelingua

1.11. In quali delle seguenti competenze ritieni di avere maggiori difficoltà?

Conversazione (会話)

Ascolto (聴解)

Comprensione del testo (読解)

Elaborazione scritta (作文)

Lessico (語彙)

Grammatica (文法)

Memorizzazione dei kanji (漢字)

Altro (specificare:)

1.12. Quali sono i tuoi interessi inerenti alla cultura giapponese? (puoi indicare più risposte)

Manga

Anime

Videogiochi

Drama

Letteratura

Cinema

Religione e spiritualità

Cucina

Musica

Storia

Sport e arti marziali

- Arte giapponese
- Altro (specificare:)

1.13. Che metodi e strumenti usi per studiare la lingua giapponese? (puoi indicare più risposte)

- Uso manuali didattici in italiano
- Uso manuali didattici in altre lingue
- Uso le dispense dei CEL (collaboratori esperti linguistici)
- Leggo manga in lingua giapponese
- Guardo film, videoclip o anime in lingua giapponese
- Ascolto canzoni giapponesi
- Gioco con videogiochi in lingua giapponese
- Uso programmi specifici per computer
- Uso applicazioni per tablet o smartphone
- Leggo libri o riviste in lingua giapponese
- Traduco anime/manga/canzoni/altro dal giapponese all'italiano o viceversa
- Leggo blog o siti in lingua giapponese
- Scrivo un diario o un blog in lingua giapponese
- Parlo o scrivo abitualmente con madrelingua giapponesi tramite internet
- Parlo abitualmente con madrelingua giapponesi di persona
- Faccio esercizi di giapponese con i miei compagni di corso
- Altro (specificare:)

Seconda parte: il giapponese e le nuove tecnologie

2.1. Quali tra questi dispositivi informatici possiedi (puoi indicare più risposte)?

- PC (sistema operativo: Windows; Mac OS; Linux e derivati; Altro)
- Tablet (sistema operativo: iOS (iPad); Android; Altro)
- Smartphone (sistema operativo: Windows; iOS (iPhone); Android; Altro)
- Console (Wii; PS3; X360; Nintendo DS/3DS; PSP/PSvita)

2.2. Tra i dispositivi che hai segnato, ne usi qualcuno abitualmente per lo studio della lingua giapponese?

- PC
- Tablet
- Smartphone

Console

Nessuno di questi

2.3. Secondo te, le nuove tecnologie aiutano e stimolano l'interesse allo studio della lingua giapponese? (per nuove tecnologie qui s'intende internet, social network, videogiochi, app per tablet e così via)

Sì No Non so

2.4. Utilizzi videogiochi generici in lingua giapponese (per esempio Final Fantasy, Jump Superstar, Pokemon e così via; confronta con la domanda successiva)?

Sempre Spesso Raramente Mai

Se ne usi, puoi indicarci quali?

2.5. Utilizzi videogiochi mirati all'apprendimento e allo studio della lingua giapponese (per esempio giochi per fare esercizi di kanji o grammatica come Kanken DS, Kakitori Kun etc)?

Sempre Spesso Raramente Mai

Se ne usi, puoi indicarci quali?

2.6. Utilizzi applicazioni per smartphone, tablet o pc per studiare la lingua giapponese (per esempio flash card interattive, cloze interattivi e così via)?

Sempre Spesso Raramente Mai

Se ne usi, puoi indicarci quali?

2.7. Utilizzi i giochi interattivi o browser game disponibili in internet (es. anime-manga.jp, Erin ga Chōsen, etc)?

Sempre Spesso Raramente Mai

Se ne usi, puoi indicarci quali?

2.8. Utilizzi i corsi online di lingua giapponese (per esempio livemocha, japanesepod101, etc)?

Sempre Spesso Raramente Mai

Se ne usi, puoi indicarci quali?

2.9. Utilizzi gli esercizi del laboratorio linguistico di Ca' Foscari (ex CMM)?

Sempre Spesso Raramente Mai

2.10. Secondo te, si può imparare la lingua giapponese solo attraverso i videogiochi (per videogiochi qui s'intende videogiochi per console e pc, giochi interattivi per browser, tablet e smartphone e così via)?

Sì, ma il videogioco deve avere una struttura volta a un apprendimento graduale

- Sì, potendo scegliere autonomamente il proprio percorso di apprendimento attraverso il videogioco in base alle proprie preferenze e necessità
- Sì, ma deve esserci un tutor o insegnante per eventuali chiarimenti
- No, sono utili solo come supporto a un corso di lingua
- No, poiché sono inutili
- Non so

2.11. Per lo studio della lingua giapponese, ritieni che i videogiochi siano:

- Indispensabili
- Utili
- Inutili
- Diseducativi
- Non so

2.12. Ti piacerebbe se venissero realizzati dei videogiochi in lingua italiana per studiare la lingua giapponese?

- Sì, li userei sicuramente
- Sì, ma non so se li userei
- No, in inglese ne esistono già molti e continuerei a usare quelli
- No, non li userei
- Non so

2.13. Hai qualche suggerimento o consiglio da darci riguardo le tematiche qui proposte?

Appendice 2

Risultati dei questionari

Riportiamo di seguito i dati ottenuti dai questionari proposti agli studenti presenti a lezione di lingua giapponese dell'Università Ca' Foscari di Venezia. I questionari sono stati proposti al primo, secondo e terzo anno del corso di laurea triennale e al primo e secondo anno del corso di laurea magistrale. Nei corsi di laurea triennale abbiamo ottenuto 321 risposte per il primo anno, 176 risposte per il secondo anno e 127 risposte per il terzo anno. Nei corsi di laurea magistrale abbiamo ottenuto 78 risposte per il primo anno e 35 risposte per il secondo anno.

Nel riportare i dati, abbiamo mantenuto la divisione in due parti proposta nel questionario: "informazioni generali" e "il giapponese e le nuove tecnologie". Per una maggior chiarezza, abbiamo deciso di riportare nel titolo della tabella la medesima dicitura proposta nel questionario. Ove possibile abbiamo cercato di non spezzare le tabelle in più pagine.

Le tabelle sono strutturate nel seguente modo: la colonna all'estrema sinistra riporta le risposte selezionabili nel questionario; le prime due righe in alto identificano il corso, l'anno di laurea e il totale. Nell'incrocio fra righe e colonne è riportato il numero di studenti che hanno segnato quella risposta e la relativa percentuale. Per una maggiore leggibilità delle tabelle, abbiamo deciso di riportare le percentuali approssimate sia per eccesso che per difetto (per questo motivo in certi casi la percentuale è pari 0% nonostante la presenza di dati riferiti al numero di studenti). Tuttavia nel totale abbiamo deciso di mantenere la percentuale esatta. È stato specificato nel caso fosse stato possibile segnare più risposta (le percentuali in quel caso potrebbero essere superiore al 100%). I dati e le relative risposte sono disposte in ordine decrescente, con il valore più alto nella prima riga e il valore più basso nell'ultima riga.

Nelle domande in cui gli studenti potevano rispondere liberamente indicando le applicazioni, i siti e i videogiochi più utilizzati (domande 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8), abbiamo riportato la dicitura indicata dagli studenti (se non specificato s'intende la serie di giochi: per esempio non è stata fatta distinzione tra *Final Fantasy VII* o *Final Fantasy VIII*, indicando solamente *Final Fantasy*), il numero di studenti per anno di frequenza che hanno segnato la medesima risposta e il numero totale di studenti che hanno segnato la stessa risposta.

Infine abbiamo riportato integralmente i commenti scritti dagli studenti, eliminando quelli non pertinenti al tema della tesi.

Prima parte: informazioni generali

1.2. Sesso

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Femmina	214	67%	119	68%	95	75%	55	71%	30	86%	513	69,61%
Maschio	107	33%	57	32%	32	25%	23	29%	5	14%	224	30,39%

1.3. Età

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
19	177	55%	21	12%	0	0%	0	0%	0	0%	198	26,87%
20	59	18%	98	56%	15	12%	1	1%	1	3%	174	23,61%
21	15	5%	33	19%	55	43%	9	12%	0	0%	112	15,20%
22	13	4%	12	7%	29	23%	33	42%	1	3%	88	11,94%
23	6	2%	8	5%	10	8%	19	24%	17	49%	60	8,14%
18	44	14%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	44	5,97%
24	3	1%	3	2%	7	6%	7	9%	13	37%	33	4,48%
25	2	1%	0	0%	4	3%	5	6%	3	9%	14	1,90%
26	1	0%	0	0%	2	2%	3	4%	0	0%	6	0,81%
29	0	0%	0	0%	4	3%	0	0%	0	0%	4	0,54%
27	1	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	3	0,41%
33	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	0,14%

1.4. Qual è la tua madrelingua?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Italiano	313	98%	172	98%	122	96%	75	96%	35	100%	717	97,29%
Albanese	4	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	5	0,68%
Castellano	0	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Cinese	1	0%	0	0%	2	2%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Inglese	1	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Portoghese	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	2	0,27%
Rumeno	1	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Russo	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Slovacca	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Spagnolo	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	0,14%

1.5. Qual è la tua provincia di provenienza?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Venezia	31	10%	19	9%	12	9%	10	13%	1	3%	73	9,91%
Padova	23	7%	17	10%	17	13%	11	14%	1	3%	69	9,36%
Treviso	20	6%	16	9%	17	13%	4	5%	3	9%	60	8,14%
Vicenza	28	9%	16	9%	6	5%	1	1%	2	6%	53	7,19%
Verona	25	8%	9	5%	9	7%	1	1%	1	3%	45	6,11%
Pordenone	9	3%	3	2%	11	9%	1	1%	2	6%	26	3,53%
Udine	11	3%	9	5%	1	1%	2	3%	2	6%	25	3,39%
Brescia	10	3%	6	3%	3	2%	3	4%	1	3%	23	3,12%
Milano	9	3%	3	2%	2	2%	3	4%	3	9%	20	2,71%
Trento	8	2%	4	2%	2	2%	1	1%	0	0%	15	2,04%

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Belluno	4	1%	4	2%	6	5%	0	0%	0	0%	14	1,90%
Varese	7	2%	1	1%	2	2%	1	1%	1	3%	12	1,63%
Ancona	4	1%	2	1%	1	1%	0	0%	3	9%	10	1,36%
Cagliari	5	2%	3	2%	1	1%	0	0%	1	3%	10	1,36%
Roma	6	2%	2	1%	0	0%	0	0%	2	6%	10	1,36%
Rimini	5	2%	3	2%	1	1%	0	0%	1	3%	10	1,36%
Rovigo	4	1%	3	2%	1	1%	1	1%	1	3%	10	1,36%
Modena	1	0%	4	2%	1	1%	2	3%	1	3%	9	1,22%
Bergamo	1	0%	3	2%	0	0%	4	5%	0	0%	8	1,09%
Ferrara	4	1%	1	1%	2	2%	1	1%	0	0%	8	1,09%
Novara	4	1%	4	2%	0	0%	0	0%	0	0%	8	1,09%
Macerata	5	2%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	7	0,95%
Palermo	5	2%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	7	0,95%
Pavia	2	1%	1	1%	2	2%	2	3%	0	0%	7	0,95%
Lecce	0	0%	0	0%	0	0%	4	5%	2	6%	6	0,81%
Ravenna	4	1%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	6	0,81%
Reggio Emilia	2	1%	1	1%	1	1%	2	3%	0	0%	6	0,81%
Trieste	2	1%	0	0%	2	2%	0	0%	2	6%	6	0,81%
Alessandria	3	1%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	5	0,68%
Ascoli Piceno	2	1%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	5	0,68%
Arezzo	3	1%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	5	0,68%
Bari	2	1%	0	0%	2	2%	0	0%	1	3%	5	0,68%
Bologna	1	0%	0	0%	2	2%	2	3%	0	0%	5	0,68%
Como	2	1%	1	1%	1	1%	1	1%	0	0%	5	0,68%
Firenze	3	1%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	5	0,68%
Genova	1	0%	1	1%	2	2%	1	1%	0	0%	5	0,68%
Lucca	1	0%	1	1%	2	2%	1	1%	0	0%	5	0,68%

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Mantova	1	0%	3	2%	1	1%	0	0%	0	0%	5	0,68%
Oristano	5	2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	0,68%
Ragusa	3	1%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	5	0,68%
Terni	2	1%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	5	0,68%
Cremona	1	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	4	0,54%
Cosenza	1	0%	1	1%	0	0%	2	3%	0	0%	4	0,54%
Monza e della Brianza	2	1%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	4	0,54%
Messina	1	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	4	0,54%
Pisa	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	1	3%	4	0,54%
Prato	3	1%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	4	0,54%
Savona	2	1%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	4	0,54%
Aosta	3	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Bolzano	2	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	3	0,41%
Campobasso	1	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	3	0,41%
Cuneo	2	1%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Catania	1	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	3%	3	0,41%
Forlì-Cesena	2	1%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Fermo	2	1%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Gorizia	0	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Imperia	1	0%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Latina	1	0%	0	0%	0	0%	2	3%	0	0%	3	0,41%
Piacenza	3	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Perugia	2	1%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	3	0,41%
La Spezia	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Torino	2	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	3	0,41%
Biella	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Chieti	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	2	0,27%

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Catanzaro	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	2	0,27%
Grosseto	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Lecco	1	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	2	0,27%
Livorno	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Nuoro	1	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Pescara	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3%	2	0,27%
Potenza	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	2	0,27%
Siena	1	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Sassari	1	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Trapani	1	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Agrigento	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	0,14%
L'Aquila	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Carbonia-Iglesias	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Caltanissetta	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Isernia	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Lodi	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Napoli	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	0,14%
Parma	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Pesaro e Urbino	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	0,14%
Reggio Calabria	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Rieti	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3%	1	0,14%
Siracusa	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	0,14%
Taranto	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Vercelli	1	0%	0	11%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Viterbo	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	0,14%

1.6. Qual è la tua scuola di provenienza?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Liceo scientifico	92	29%	50	28%	30	24%	26	33%	7	20%	205	27,82%
Liceo classico	70	22%	29	16%	26	20%	20	26%	11	31%	156	21,17%
Liceo linguistico	54	17%	38	22%	24	19%	13	17%	6	17%	135	18,32%
Istituto tecnico	55	17%	31	18%	27	21%	12	15%	5	14%	130	17,64%
Liceo artistico	20	6%	14	8%	7	6%	0	0%	1	3%	42	5,70%
Istituto professionale	15	5%	5	3%	4	3%	2	3%	3	9%	29	3,93%
Liceo socio-psico pedagogico	8	2%	7	4%	5	4%	4	5%	1	3%	25	3,39%
Liceo scienze sociali	4	1%	1	1%	3	2%	1	1%	1	3%	10	1,36%
Istituto magistrale	1	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Liceo biologico	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Liceo di economia e diritto	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%
Istituto turistico	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%

1.7. Da quanto tempo studi giapponese?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Da meno di 6 mesi	274	85%	1	1%	2	2%	2	3%	0	0%	279	37,86%
Da 1 anno a 3 anni	23	7%	141	80%	88	69%	18	23%	0	0%	270	36,64%
Da 3 anni a 5 anni	9	3%	3	2%	30	24%	54	69%	29	83%	125	16,96%
Da 6 mesi a 1 anno	12	4%	30	17%	1	1%	0	0%	0	0%	43	5,83%
Da oltre 5 anni	3	1%	1	1%	6	5%	4	5%	6	17%	20	2,71%

1.8. Hai già studiato giapponese prima di iscriverti all'università?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
No	236	74%	141	80%	102	80%	60	77%	32	91%	571	77,48%
Sì	85	26%	35	20%	25	20%	18	23%	3	9%	166	22,52%

Se sì, dove?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Autodidatta	50	61%	19	56%	8	33%	8	47%	3	100%	88	11,94%
Scuola privata	15	18%	6	18%	5	21%	5	29%	0	0%	31	4,21%
Insegnante privato	10	12%	4	12%	7	29%	2	12%	0	0%	23	3,12%
Corsi di lingua comunali	3	4%	3	9%	4	17%	3	18%	0	0%	13	1,76%
Corso extrascolastico	2	2%	2	6%	0	0%	1	6%	0	0%	5	0,68%
Corso online	3	4%	1	3%	0	0%	0	0%	0	0%	4	0,54%
Associazione culturale	3	4%	1	3%	0	0%	0	0%	0	0%	4	0,54%
Corso in Giappone	1	1%	1	3%	1	4%	0	0%	0	0%	3	0,41%
Altra università	2	2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,27%
Liceo giapponese	0	0%	0	0%	1	4%	0	0%	0	0%	1	0,14%

1.9. Sei mai stato in Giappone?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
No	300	93%	147	84%	90	71%	21	27%	5	14%	563	76,39%
Sì	21	7%	29	16%	37	29%	57	73%	30	86%	174	23,61%

Se sì, in Giappone hai frequentato un corso di lingua giapponese per stranieri?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Sì	5	2%	13	7%	21	17%	50	64%	28	80%	117	15,88%
No	16	5%	16	9%	16	13%	7	9%	4	11%	59	8,01%

1.10. Che livello ritieni di avere in lingua giapponese?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Base	303	94%	121	69%	42	33%	8	10%	0	0%	474	64,31%
Medio	17	5%	55	31%	84	66%	61	78%	26	74%	243	32,97%
Avanzato	1	0%	0	0%	1	1%	9	12%	9	26%	20	2,71%
Madrelingua	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0,00%

1.11. In quali delle seguenti competenze ritieni di avere maggiori difficoltà?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Conversazione (会話)	112	35%	93	53%	71	56%	48	62%	16	46%	340	46,13%
Ascolto (聴解)	117	36%	42	24%	43	34%	44	56%	11	31%	257	34,87%
Memorizzazione dei kanji (漢字)	124	39%	61	35%	35	28%	11	14%	6	17%	237	32,16%
Lessico (語彙)	75	23%	32	18%	33	26%	24	31%	13	37%	177	24,02%
Elaborazione scritta (作文)	75	23%	37	21%	21	17%	25	32%	7	20%	165	22,39%
Grammatica (文法)	53	17%	16	9%	19	15%	6	8%	3	9%	97	13,16%
Comprensione del testo (読解)	49	15%	17	10%	7	6%	13	17%	10	29%	96	13,03%
Altro	1	0%	2	1%	2	2%	1	1%	1	3%	7	0,95%

1.12. Quali sono i tuoi interessi inerenti alla cultura giapponese? (puoi indicare più risposte)

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Manga	211	66%	101	57%	63	50%	36	46%	15	43%	426	57,80%
Anime	208	65%	106	60%	59	46%	36	46%	14	40%	423	57,39%
Religione e spiritualità	167	52%	111	63%	72	57%	38	49%	20	57%	408	55,36%
Cucina	161	50%	101	57%	77	61%	29	37%	19	54%	387	52,51%
Letteratura	142	44%	83	47%	66	52%	48	62%	20	57%	359	48,71%
Arte giapponese	153	48%	70	40%	63	50%	32	41%	23	66%	341	46,27%
Musica	159	50%	80	45%	49	39%	32	41%	11	31%	331	44,91%
Storia	140	44%	73	41%	56	44%	34	44%	13	37%	316	42,88%
Cinema	117	36%	70	40%	52	41%	28	36%	14	40%	281	38,13%
Videogiochi	137	43%	68	39%	37	29%	18	23%	8	23%	268	36,36%
Sport e arti marziali	88	27%	57	32%	37	29%	12	15%	7	20%	201	27,27%
Drama	73	23%	34	19%	34	27%	23	29%	16	46%	180	24,42%
Altro	24	7%	12	7%	14	11%	4	5%	5	14%	59	8,01%

1.13. Che metodi e strumenti usi per studiare la lingua giapponese? (puoi indicare più risposte)

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Uso manuali didattici in italiano	252	79%	135	77%	106	83%	53	68%	21	60%	567	76,93%
Guardo film, videoclip o anime in lingua giapponese	193	60%	123	70%	84	66%	57	73%	27	77%	484	65,67%
Faccio esercizi di giapponese con i miei compagni di corso	194	60%	113	64%	82	65%	31	40%	20	57%	440	59,70%
Uso le dispense dei CEL (collaboratori esperti linguistici)	193	60%	100	57%	84	66%	40	51%	18	51%	435	59,02%
Ascolto canzoni giapponesi	177	55%	98	56%	62	49%	42	54%	17	49%	396	53,73%
Uso manuali didattici in altre lingue	106	33%	64	36%	60	47%	59	76%	23	66%	312	42,33%
Uso programmi specifici per computer	58	18%	47	27%	39	31%	16	21%	5	14%	165	22,39%
Uso applicazioni per tablet o smartphone	66	21%	31	18%	31	24%	10	13%	4	11%	142	19,27%
Gioco con videogiochi in lingua giapponese	55	17%	33	19%	10	8%	8	10%	6	17%	112	15,20%
Leggo manga in lingua giapponese	38	12%	20	11%	18	14%	21	27%	10	29%	107	14,52%
Traduco anime/manga/canzoni/altro dal giapponese all'italiano o viceversa	24	7%	27	15%	17	13%	22	28%	9	26%	99	13,43%
Parlo o scrivo abitualmente con madrelingua giapponesi tramite internet	14	4%	20	11%	30	24%	22	28%	8	23%	94	12,75%
Leggo blog o siti in lingua giapponese	16	5%	27	15%	20	16%	14	18%	12	34%	89	12,08%
Leggo libri o riviste in lingua giapponese	20	6%	16	9%	18	14%	21	27%	12	34%	87	11,80%
Parlo abitualmente con madrelingua giapponesi di persona	6	2%	13	7%	11	9%	10	13%	4	11%	44	5,97%
Altro	16	5%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	17	2,31%
Scrivo un diario o un blog in lingua giapponese	3	1%	4	2%	3	2%	0	0%	3	9%	13	1,76%

Seconda parte: il giapponese e le nuove tecnologie

2.1. Quali tra questi dispositivi informatici possiedi (puoi indicare più risposte)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
PC (Windows)	291	91%	160	91%	116	91%	69	88%	34	97%	670	90,91%
Console (Nintendo DS/3DS)	105	33%	47	27%	26	20%	20	26%	5	14%	203	27,54%
Smartphone (Android)	78	24%	42	24%	37	29%	14	18%	10	29%	181	24,56%
Console (Wii)	82	26%	36	20%	25	20%	16	21%	6	17%	165	22,39%
Console (PS3)	69	21%	27	15%	23	18%	12	15%	8	23%	139	18,86%
Smartphone (iOS)	56	17%	22	13%	26	20%	9	12%	2	6%	115	15,60%
Console (PSP/PSVita)	61	19%	24	14%	18	14%	9	12%	2	6%	114	15,47%
PC (Mac OS)	37	12%	18	10%	20	16%	11	14%	1	3%	87	11,80%
Console (Xbox 360)	44	14%	20	11%	10	8%	1	1%	2	6%	77	10,45%
Tablet (iOS)	25	8%	11	6%	6	5%	3	4%	1	3%	46	6,24%
Smartphone (Altro)	17	5%	9	5%	11	9%	5	6%	0	0%	42	5,70%
Tablet (Android)	20	6%	6	3%	3	2%	4	5%	1	3%	34	4,61%
PC (Linux e derivati)	17	5%	4	2%	3	2%	2	3%	2	6%	28	3,80%
Smartphone (Windows)	7	2%	3	2%	4	3%	4	5%	0	0%	18	2,44%
Tablet (altro)	6	2%	4	2%	0	0%	0	0%	0	0%	10	1,36%
PC (altro)	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,14%

2.2. Tra i dispositivi che hai segnato, ne usi qualcuno abitualmente per lo studio della lingua giapponese? (puoi indicare più risposte)

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
PC	248	77%	152	86%	114	90%	73	94%	34	97%	621	84,26%
Smartphone	71	22%	33	19%	42	33%	18	23%	6	17%	170	23,07%
Nessuno di questi	41	13%	15	9%	3	2%	2	3%	1	3%	62	8,41%
Console	31	10%	14	8%	2	2%	2	3%	4	11%	53	7,19%
Tablet	25	8%	9	5%	5	4%	4	5%	1	3%	44	5,97%

2.3. Secondo te, le nuove tecnologie aiutano e stimolano l'interesse allo studio della lingua giapponese? (per nuove tecnologie qui s'intende internet, social network, videogiochi, app per tablet e così via)

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Sì	286	89%	149	85%	111	87%	71	91%	32	91%	649	88,06%
Non so	23	7%	22	13%	12	9%	4	5%	3	9%	64	8,68%
No	12	4%	5	3%	4	3%	3	4%	0	0%	24	3,26%

2.4. Utilizzi videogiochi generici in lingua giapponese (per esempio Final Fantasy, Jump Super-star, Pokemon e così via; confronta con la domanda successiva)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Mai	194	60%	121	69%	82	65%	53	68%	28	80%	478	64,86%
Raramente	66	21%	27	15%	33	26%	15	19%	3	9%	144	19,54%
Spesso	52	16%	23	13%	10	8%	9	12%	4	11%	98	13,30%
Sempre	9	3%	5	3%	2	2%	1	1%	0	0%	17	2,31%

Se ne usi, puoi indicarci quali? (Se non specificato, s'intende la serie)

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale	
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno		
Final Fantasy	57	21	13	5	3	99	
Pokémon	32	18	6	10	4	70	
Kingdom hearts	15	6	1	1	0	23	
Naruto	18	2	0	0	1	21	
Tekken	9	0	2	0	0	11	
One piece	6	4	0	0	0	10	
Tales of	4	1	1	3	0	9	
Dragon Ball	5	3	0	0	0	8	
Jump Ultimate Superstar	4	2	1	1	0	8	
Metal gear	2	2	2	1	0	7	
Bleach	4	2	0	0	0	6	
The Legend of Zelda	4	0	2	0	0	6	
Devil may cry	3	1	1	0	0	5	
Monster Hunter	2	1	1	1	0	5	
Sengoku Basara	4	0	0	1	0	5	
Giochi otome	4	0	0	0	0	4	
Hokuto no Ken	2	2	0	0	0	4	
Osu! Tatakae! Ōendan!	1	1	0	1	1	4	

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Ace attorney	2	0	1	0	0	3
Dead or Alive	3	0	0	0	0	3
Professor Layton	2	1	0	0	0	3
Saint Seiya	1	1	1	0	0	3
Street Fighter	1	1	0	0	1	3
Taiko no tatsujin	1	0	1	0	1	3
Bayonetta	1	0	0	1	0	2
Disgaea	0	0	1	1	0	2
Dragon Quest	2	0	0	0	0	2
Eternal sonata	1	1	0	0	0	2
Genji	1	0	1	0	0	2
Hetalia	0	2	0	0	0	2
Inazuma eleven	1	1	0	0	0	2
Kuroshitsuji DS	0	2	0	0	0	2
Nana	1	0	0	1	0	2
Ōkami	0	1	0	1	0	2
Project Diva	0	1	0	1	0	2
Resident Evil	0	2	0	0	0	2
Sengoku musou	1	0	0	1	0	2
Star ocean	1	0	0	1	0	2
Starry sky	2	0	0	0	0	2
Tokineki memorial	1	1	0	0	0	2
Yakuza	1	0	0	1	0	2
Yu-gi-oh	1	1	0	0	0	2
Ao no exorcist	1	0	0	0	0	1
Arcana famiglia	1	0	0	0	0	1
Black rock shooter	0	1	0	0	0	1

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Book of shadows	1	0	0	0	0	1
Chaos ring	1	0	0	0	0	1
Chrono Trigger	1	0	0	0	0	1
Corpse party	1	0	0	0	0	1
Dark cloud	0	1	0	0	0	1
Digimon	1	0	0	0	0	1
El shappay	1	0	0	0	0	1
Fire Emblem	0	0	1	0	0	1
Full Metal Alchemist	1	0	0	0	0	1
Hakuōki	1	0	0	0	0	1
Haverst moon	0	0	0	0	1	1
Katamari	1	0	0	0	0	1
Kichiku megane	1	0	0	0	0	1
Kirby	1	0	0	0	0	1
Lunar Legend	1	0	0	0	0	1
Ninja gaiden	1	0	0	0	0	1
Persona 3	0	0	1	0	0	1
Rhythm Tengoku	0	0	1	0	0	1
Rogue galaxy	0	1	0	0	0	1
Shenmue	0	1	0	0	0	1
Shin megami tensei	0	0	1	0	0	1
Silent Hill	0	1	0	0	0	1
Soma bringer	1	0	0	0	0	1
Soul Calibur 3	0	0	1	0	0	1
Super Mario	1	0	0	0	0	1
Time travelers	0	1	0	0	0	1
Toki no kizuna	1	0	0	0	0	1

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Trinity universe	1	0	0	0	0	1
Uta no Prince-sama	1	0	0	0	0	1
Valkyrie profile	1	0	0	0	0	1
Vanquish	1	0	0	0	0	1
Virtua Fighter	0	1	0	0	0	1
Way of samurai	1	0	0	0	0	1
Xenoblade chronicles	0	0	1	0	0	1
ZoE	0	1	0	0	0	1

2.5. Utilizzi videogiochi mirati all'apprendimento e allo studio della lingua giapponese (per e-sempio giochi per fare esercizi di kanji o grammatica come Kanken DS, Kakitori Kun etc)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Mai	288	90%	147	84%	107	84%	60	77%	29	83%	631	85,62%
Raramente	23	7%	25	14%	14	11%	17	22%	5	14%	84	11,40%
Spesso	10	3%	4	2%	6	5%	1	1%	1	3%	22	2,99%
Sempre	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0,00%

Se ne usi, puoi indicarci quali?

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Kakitori kun	1	3	1	1	2	8
Kanken DS	2	1	3	1	0	7
My japanese coach	4	1	0	0	1	6
Mind your language: japanese	0	1	0	0	0	1

2.6. Utilizzi applicazioni per smartphone, tablet o pc per studiare la lingua giapponese (per e-sempio flash card interattive, cloze interattivi e così via)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Mai	185	58%	88	50%	56	44%	40	51%	23	66%	392	53,19%
Spesso	63	20%	39	22%	43	34%	18	23%	3	9%	166	22,52%
Raramente	63	20%	36	20%	21	17%	17	22%	9	26%	146	19,81%
Sempre	10	3%	13	7%	7	6%	3	4%	0	0%	33	4,48%

Se ne usi, puoi indicarci quali? (Se non specificato, s'intende la serie)

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale	
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno		
Anki	4	27	24	7	3	65	
Imiwa?	15	5	10	1	0	31	
Obenkyo	10	4	4	5	1	24	
Tagaini jisho	10	10	3	0	0	23	
Jed	0	2	6	0	0	8	
Aedict	0	3	2	2	0	7	
Rikaichan	0	0	1	3	0	4	
Denshi jisho	1	1	0	1	0	3	
Flash card interattive	0	3	0	0	0	3	
Human japanese	3	0	0	0	0	3	
JEDict	3	0	0	0	0	3	
Kana strokes	3	0	0	0	0	3	
Kanji recognizer	0	0	3	0	0	3	
Kanjibox	3	0	0	0	0	3	

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Japanese quiz	0	1	1	0	0	2
Mushikui kanji	0	0	0	2	1	3
Shin kanji	2	0	1	0	0	3
JLPT practice	0	0	0	2	0	2
Kanji quiz	0	0	1	0	1	2
Learn hiragana	2	0	0	0	0	2
Midori	1	1	0	0	0	2
Rikaikun	0	0	0	2	0	2
WaKan	1	0	1	0	0	2
ArtIME	0	0	1	0	0	1
Dr moku's hiragana	1	0	0	0	0	1
Hiragana party	1	0	0	0	0	1
Hiragana quiz	1	0	0	0	0	1
JA sensei	0	0	0	1	0	1
JGram	0	0	0	1	0	1
Jisho.org	0	1	0	0	0	1
JLPT study	0	0	1	0	0	1
Juku JPLT N2	0	0	0	0	1	1
Kabuto	1	0	0	0	0	1
Kana lite	1	0	0	0	0	1
Kanatest	1	0	0	0	0	1
Kani	1	0	0	0	0	1
Kanji draw	1	0	0	0	0	1
Kanji flash	1	0	0	0	0	1
Kanji ls	1	0	0	0	0	1
Kanji ok	1	0	0	0	0	1
Kanji pic	1	0	0	0	0	1

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Kanji storie	1	0	0	0	0	1
Kanji study	0	1	0	0	0	1
Kanji yomeru kana?	0	0	0	1	0	1
Learning japanese	1	0	0	0	0	1
NJstar	0	0	1	0	0	1
Sticky kanji	0	1	0	0	0	1
Sticky study	1	0	0	0	0	1
WWWjdic	0	0	0	1	0	1
Yoroshiku	0	0	1	0	0	1

2.7. Utilizzi i giochi interattivi o browser game disponibili in internet (es. anime-manga.jp, Erin ga Chōsen, etc)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Mai	253	79%	145	82%	57	45%	49	63%	28	80%	532	72,18%
Raramente	48	15%	17	10%	44	35%	25	32%	5	14%	139	18,86%
Spesso	19	6%	14	8%	25	20%	3	4%	2	6%	63	8,55%
Sempre	1	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	3	0,41%

Se ne usi, puoi indicarci quali? (Se non specificato, s'intende la serie)

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Erin ga chōsen	9	2	42	9	1	63
Anime-manga.co.jp	0	2	3	1	1	7
Gladius	0	1	0	0	0	1
Guild wars 2	0	1	0	0	0	1
League of legends	0	1	0	0	0	1
Madoka Magica online	0	0	0	0	1	1
Tales of pirates	1	0	0	0	0	1

2.8. Utilizzi i corsi online di lingua giapponese (per esempio livemocha, japanesepop101, etc)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Mai	228	71%	107	61%	84	66%	58	74%	32	91%	509	69,06%
Raramente	59	18%	44	25%	30	24%	13	17%	3	9%	149	20,22%
Spesso	31	10%	25	14%	13	10%	7	9%	0	0%	76	10,31%
Sempre	3	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,41%

Se ne usi, puoi indicarci quali?

	Corso di laurea triennale			Corso di laurea magistrale		Totale
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Primo anno	Secondo anno	
Livemocha	19	24	11	4	0	58
JPLANG	11	12	0	1	0	24
Japanesepod101	6	0	2	1	0	9
Dandandin	1	0	0	0	0	1
Lang 8	0	1	0	0	0	1
Live8.org	0	0	1	0	0	1
Memrise	0	0	0	1	0	1
Sayjack	0	1	0	0	0	1
Smart.fm	0	0	1	0	0	1
Tofugu	1	0	0	0	0	1

2.9. Utilizzi gli esercizi del laboratorio linguistico di Ca' Foscari (ex CMM)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Spesso	159	50%	84	48%	56	44%	30	38%	11	31%	340	46,13%
Raramente	90	28%	55	31%	26	20%	18	23%	12	34%	201	27,27%
Sempre	31	10%	27	15%	37	29%	8	10%	1	3%	104	14,11%
Mai	41	13%	10	6%	8	6%	22	28%	11	31%	92	12,48%

2.10. Secondo te, si può imparare la lingua giapponese solo attraverso i videogiochi (per videogiochi qui s'intende videogiochi per console e pc, giochi interattivi su browser, tablet e smartphone e così via)?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
No, sono utili solo come supporto a un corso di lingua	222	69%	101	57%	88	69%	57	73%	24	69%	492	66,76%
Sì, ma deve esserci un tutor o insegnante per eventuali chiarimenti	39	12%	28	16%	10	8%	8	10%	3	9%	88	11,94%
Sì, ma il videogioco deve avere una struttura volta a un apprendimento graduale	29	9%	13	7%	10	8%	5	6%	1	3%	58	7,87%
No, poiché sono inutili	6	2%	14	8%	9	7%	5	6%	2	6%	36	4,88%
Non so	9	3%	13	7%	6	5%	1	1%	4	11%	33	4,48%
Sì, potendo scegliere autonomamente il proprio percorso di apprendimento attraverso il videogioco in base alle proprie preferenze e necessità	16	5%	7	4%	4	3%	2	3%	1	3%	30	4,07%

2.11. Per lo studio della lingua giapponese, ritieni che i videogiochi siano:

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Utili	233	73%	108	61%	73	57%	55	71%	25	71%	494	67,03%
Non so	59	18%	37	21%	27	21%	16	21%	6	17%	145	19,67%
Inutili	27	8%	18	10%	23	18%	5	6%	3	9%	76	10,31%
Diseducativi	1	0%	9	5%	4	3%	2	3%	1	3%	17	2,31%
Indispensabili	1	0%	4	2%	0	0%	0	0%	0	0%	5	0,68%

2.12. Ti piacerebbe se venissero realizzati dei videogiochi in lingua italiana per studiare la lingua giapponese?

	Corso di laurea triennale						Corso di laurea magistrale				Totale	
	Primo anno		Secondo anno		Terzo anno		Primo anno		Secondo anno			
Sì, li userei sicuramente	153	48%	73	41%	43	34%	24	31%	10	29%	303	41,11%
Sì, ma non so se li userei	118	37%	63	36%	56	44%	37	47%	16	46%	290	39,35%
No, non li userei	25	8%	26	15%	19	15%	9	12%	4	11%	83	11,26%
Non so	14	4%	11	6%	7	6%	7	9%	5	14%	44	5,97%
No, in inglese ne esistono già molti e continuerei a usare quelli	11	3%	3	2%	2	2%	1	1%	0	0%	17	2,31%

2.13. Hai qualche suggerimento o consiglio da darci riguardo le tematiche qui proposte?

- Ascoltare gli anime in lingua originale aiuta molto sia nell'ascolto sia nella pronuncia.
- Credo che i videogiochi possono dare un aiuto relativo alla lingua giapponese e l'apprendimento di qualcosa dipende non solo da chi lo spiega ma anche da chi ascolta. Quindi alla fine l'apprendimento è proporzionale a chi segue e vuole imparare qualcosa in più
- Credo che la maggior parte delle cose che si imparano da autodidatta provengano dalla visione di anime o film in lingua giapponese (sottotitolati) non da videogiochi. E' difficile trovare una persona che utilizzi i videogiochi in questo senso, a meno che non siano studenti di livello avanzato
- Credo che l'unico modo per imparare una lingua sia il confronto diretto con madrelingua e l'esercizio costante, e che i videogiochi non servano a questo scopo, tuttavia sono sicura al 100% che anime, manga e videogiochi portino a incuriosirsi e costituiscano uno stimolo propulsivo allo studio della lingua
- Facendo giapponese da circa 3 settimane, la mia conoscenza linguistica non è sufficiente per utilizzare videogiochi integralmente giapponesi.
- I videogiochi sono utile esercizio e stimolano l'interesse
- Mi piacerebbe provare a studiare così, sarebbe utile ed anche almeno per me interessante come metodo di studio.
- Non saprei. Sta all'individuo interessarsi. I mezzi ci sono, forse manca solo un po' di informazione su internet.
- Penso siano molto più istruttivi i manga e gli anime, malgrado insegnino solamente le parole informali.
- Quando una persona compra un videogioco, lo fa propriamente per il gioco, non per la lingua, quest'ultima solitamente viene messa in secondo piano.
- Realizzare un gioco simile come sopra indicato
- Se venissero creati dei videogiochi che insegnano il giapponese sarebbe una gran cosa, ma toglierebbero lavoro ai professori.
- Un videogioco indipendente dall'apprendimento, ma che inserisce elementi di lingua in modo mirato potrebbe sortire un effetto sicuramente efficace.
- Immergersi nella lingua aiuta nel suo apprendimento, in qualsiasi forma essa si ponga.
- La tecnologia ci sta alienando.

- L'uso dei 5 sensi (e le relative relazioni analogico sensoriali che stabilisce il nostro corpo/cervello in un face-to-face sarebbe molto più efficace di un videogioco in 2D (vista e udito)
- Molti videogiochi non riescono ad arrivare in Italia, ad esempio quelli per l'apprendimento dei kanji; inoltre i videogiochi vengono sempre completamente tradotti e non vi è mai l'opzione di inserire l'audio o i sottotitoli in giapponese.
- Per certe cose le tecnologie aiutano, per altre (per esempio i kanji) i metodi tradizionali rimangono i migliori.
- Più che i videogiochi, trovo molto più utili gli anime per imparare il linguaggio colloquiale.
- Sarebbe molto utile se fosse possibile nei videogiochi scegliere la lingua originale e non essere subordinati alla regione.
- Secondo me troppa gente sceglie giapponese per motivi sbagliati (es. manga). C'è molto di più a cui troppi non danno la minima importanza.
- Sviluppare un laboratorio per o studio della lingua giapponese dove potersi recare e consultare o donare ogni tipo di strumento utile allo studio. Come quello presente presso il centro linguistico di ateneo, dove si possono vedere film in lingua, leggere/ascoltare libri, fare quiz mirati
- Uso livemocha ma è mal strutturato.
- Utilizzare supporti musicali per far apprendere meglio alcune strutture grammaticali usate più nel parlato.
- Indirizzarsi più sulle app interattive, magari introducendo nelle dispense o nei libri di corso il riconoscimento con realtà aumentata (es. Layer su iphone, wiktude). Realizzare una app da supporto allo studio basata su questa nuova frontiera.
- Rendere più semplice la reperibilità di giochi in lingua giapponese in Italia.
- Spesso le risposte del CMM sono università.
- Un caso di videogioco interattivo sarebbe fondamentale una parte in cui si deve parlare per progredire nel videogioco stesso.
- Utilizzare videogiochi in lingua giapponese come materiale didattico a lezione è utile secondo me per approfondire alcuni aspetti della lingua (lingua colloquiale) in una maniera più "leggera" e interessante.
- Vorrei qualche software in italiano per DS per i kanji.
- Dovrebbero essere create applicazioni con liste di kanji ESAUSTIVE per quanto riguarda noryoku shiken - BJT.
- I videogiochi mi distraggono troppo, perciò non li uso più. Tuttavia possono essere integranti nel tempo libero, senza portar via tempo allo studio che è necessario.

- Penso che sarebbe interessante se si potesse importare titoli giapponesi che facilitano l'apprendimento della lingua giapponese. Per esempio un'edizione mondiale di Star Ocean.
- Sarebbe interessante proporre qualche corso più interattivo all'università per fare in modo che gli studenti possano in prima persona sviluppare nuovi metodi per studiare la lingua e imparare a sfruttare meglio le risorse (anche internet) già esistenti (delle quali spesso gli studenti non sono a conoscenza).
- Sono sicura che la creazione di videogiochi mirati all'apprendimento della lingua sarebbero utili e apprezzati.
- Secondo me, più che i videogiochi, sono molto più utili le applicazioni per l'apprendimento di una lingua

Appendice 3

Riportiamo la lista dei siti internet che abbiamo rintracciato, analizzato e di cui abbiamo contattato i webmaster per ottenere i dati richiesti. In totale sono 253 siti in lingua italiana e 86 siti in lingua straniera. I dati sono aggiornati al 30 Settembre 2012.

Nel caso in cui i dati non siano disponibili o non siano stati forniti, è stato inserito un trattino “-“. Indichiamo di seguito la spiegazione dei contenuti riportati nelle tabelle con la relativa legenda dell'intestazione.

- *Prima colonna*. URL: Indirizzo della pagina internet. I siti sono elencati in ordine alfabetico secondo l'URL
- *Seconda colonna*. DESCRIZIONE/COMMENTI: indica una breve descrizione del sito (realizzata dallo scrivente o riportata integralmente dal sito di riferimento) ed eventualmente alcuni commenti segnalati dallo scrivente.
- *Terza colonna*. TIPO: indica il tipo di sito web tra ambasciata, anime e manga, associazione culturale, blog, business, corsi, cultura, didattica, dizionario, facebook, fansub, forum, musica, news, sport, viaggi. Per i siti in lingua inglese ci siamo focalizzati soprattutto sui siti inerenti alla didattica, materiali per lo studio della lingua giapponese o siti di notizie, per questo motivo la voce non è stata riportata.
- *Quarta colonna*. AGGIORNATO (AGG): indica se l'ultimo aggiornamento risale a un periodo precedente al mese di giugno 2012 (indicato con *no*) oppure se è successivo (indicato con *si*). Per i siti in lingua straniera la voce non è stata riportata in quanto abbiamo analizzato solamente siti aggiornati.
- *Quinta colonna*. FACEBOOK (FB): se il sito internet ha una pagina Facebook dedicata, è riportato il numero di “mi piace”. Per la lista dei siti in lingua straniera questo dato non è stato riportato in quanto non è possibile distinguere con immediatezza il numero di “mi piace” di persone che vivono in Italia. Per i siti in lingua italiana presumiamo che la maggior parte dei “mi piace” siano di persone che vivono in Italia. Alcuni siti hanno solamente una sezione dedicata al Giappone, tuttavia il numero di “mi piace” fa riferimento alla pagina Facebook dell'intero sito (per es. per il sito web di *Turisti per caso*, il numero di “mi piace” è riferito alla pagina Facebook del sito, non solamente alla sezione dedicata al Giappone).
- *Sesta colonna*. FORUM: se il sito internet ha una sezione forum, è indicato il numero di iscritti (nel caso sia consultabile pubblicamente nel sito). Per i siti in lingua straniera questa voce non è stata analizzata.

- *Settima colonna*. VISITE TOTALI NELL'ANNO 2010 (VISITE 2010): per motivi di privacy non possiamo riportare il numero totale di visitatori italiani nel caso ci sia stato fornito. Abbiamo quindi indicato con BASSO se il numero di visitatori italiani è inferiore a 50.000, MEDIO se il numero di visitatori è compreso tra 50.000 e 100.000 e ALTO se se il numero di visitatori è superiore a 100.000. Per i siti in lingua straniera corrisponde alla terza colonna.
- *Ottava colonna*. VISITE TOTALI NELL'ANNO 2011 (VISITE 2011): per motivi di privacy non possiamo riportare il numero totale di visitatori italiani nel caso ci sia stato fornito. Abbiamo quindi indicato con BASSO se il numero di visitatori italiani è inferiore a 50.000, MEDIO se il numero di visitatori è compreso tra 50.000 e 100.000 e ALTO se se il numero di visitatori è superiore a 100.000. Per i siti in lingua straniera corrisponde alla quarta colonna.
- *Nona colonna*. VISITE DA GENNAIO 2012 A GIUGNO 2012 (VISITE 2012): per motivi di privacy non possiamo riportare il numero totale di visitatori italiani nel caso ci sia stato fornito. Abbiamo quindi indicato con BASSO se il numero di visitatori italiani è inferiore a 25.000, MEDIO se il numero di visitatori è compreso tra 25.000 e 50.000 e ALTO se se il numero di visitatori è superiore a 50.000. Per i siti in lingua straniera corrisponde alla quinta colonna.
- *Decima colonna*. NUMERO BACKLINK (NBL): indica il numero di siti internet che rimandano al sito preso in considerazione secondo lo strumento di analisi *Alexa*. È utile nel campo dell'analisi dei siti internet dal momento che più è alto il numero di *backlink* più significa che il sito è diffuso.
- *Undicesima colonna*. KEYWORD: indica le principali parole chiave ricercate su Google per raggiungere il sito preso in considerazione secondo lo strumento di analisi *Alexa*. Le *keyword* per i siti in lingua straniera non è stato riportato dal momento che non è rilevante ai fini della nostra ricerca poiché non limitabile alle ricerche effettuate su server italiani. (Le *keyword* e i *backlink* non stati analizzati per i siti in lingua straniera dal momento che non è possibile capire risalire a quali siano i dati inerenti a persone che vivono in Italia o da server italiani. Per i siti in lingua italiana invece possiamo presumere che la maggioranza delle ricerche sia stata effettuata da persone che vivono in Italia).

Lista dei siti internet in lingua italiana	p. 180
Lista dei siti internet promossi da Japan Foundation	p. 202
Lista dei siti internet in lingua straniera	p. 203

Lista dei siti internet in lingua italiana

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://aigooaigooblog.blogspot.it/	Blog sui drama giapponesi	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://alessiatateno.blogspot.it/	Blog sulla cultura giapponese di una ragazza che vive a tokyo	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://ameblo.jp/giapponeriasakurashu/	Negozi di oggetti giapponesi a Roma	business	si	2.783	no	-	-	-	-	-
http://angelfansub.forumfree.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	302	-	-	-	-	-
http://arigato.blogosfere.it/	Blog di una coppia italonipponica con curiosità sul Giappone	blog	si	26.040	no	-	-	-	-	-
http://bestfansubever.forumfree.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	273	-	-	-	-	-
http://biancorossogiappone.blogspot.it/	Frammenti di vita quotidiana. Blog con curiosità sul Giappone. Ultimo aggiornamento a marzo	blog	no	no	no	-	MEDIO	BASSO	2	-
http://bioparco.mangani.me/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	2	nuntio vobis gaudium magnum habemus traduzione, bioparco, shinryaku! ika musume chi è per una seppia, forumello puzzone. recensub v2
http://blacknoir.forumfree.it/	Forum dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	204.798	-	-	-	-	-
http://blog.ilmanifesto.it/furore/	Rubrica, aggiornata sporadicamente, a cura di Pio D'Emilia nel sito de "Il manifesto"	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://bmzone.forumfree.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	525	-	-	-	-	-
http://casajappo.iobloggo.com/	Blog. Sembra abbandonato. Ultimo aggiornamento marzo 2009	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://chronofansub.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Il sito è aperto da 1 anno e mezzo	fansub	si	no	no	-	ALTO	ALTO	-	-
http://ciamiciami.blogspot.it/	Ho cominciato questo blog per studiare l'italiano . Aspetto il tuo commento . Giapponese che gestisce un blog in italiano	blog	si	no	no	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://comeimparareilgiapponese.info/	Consigli per imparare il giapponese, con download, blog etc	cultura	no	111	no	-	-	-	4	programma per vedere la tv giapponese, 1q84 seguito, casio xd sf 7400 guida, imparare 50 kanji al giorno, acquistare il migliore traduttore online quanto costa?
http://cucinadiyurikagawa.wordpress.com/	Blog di cucina	cultura	no	no	no	-	-	-	-	bollire salsa soia
http://www.dandandin.it/giappone.se.aspx	Esercizi e lezioni in diretta di lingua giapponese	didattica	si	no	no	-	-	-	32	-
http://daikon.iobloggo.com/	Il Giappone: sushi, geisha e samurai. Ma dove???!!! Il Daikon vi parla di questo paese svelandovene lati ben più oscuri.	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://dizionario-italiano.net/dizionario-giapponese-italiano.html	Vari dizionari disponibili, tra cui giapponese-taliano. Gestito da inglesi	dizionario	si	no	no	-	-	-	-	-
http://dnfansubanime.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	-	-
http://do-ake.it/	News dal giappone e informazioni sui viaggi	news	si	6.437	no	-	-	-	52	fioritura ciliegi giappone, costo viaggio giappone agosto, fioritura giapponese, 1 milione yen, spada migliore del mo-o
http://dreafan.wordpress.com/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	-	-
http://eienofansub.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Il sito è aperto da giugno 2012	fansub	si	no	no	-	-	-	-	-
http://elleseightfansub.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	-	-
http://esercizidiitaliano.blogspot.it/	Blog con curiosità sul giappone. Ultimo aggiornamento dicembre 2010.	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://fafs.netsons.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	928	-	-	-	-	-
http://fnanna.mangalair.com/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no	1.745	-	-	-	-	-
http://fotogiappone.ilbello.com/	Qualche foto sul Giappone. Sembra abbandonato	cultura	no	no	no	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://fukushimaku.blogspot.it/	Blog con curiosità sul Giappone, manga, anime...	blog	si	no	no	BASSO	BASSO	BASSO	5	-
http://futsujanai.altervista.org/?doing_wp_cron=1336424471	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no	no	-	-	-	1	-
http://genjimonogatari.wordpress.com/	Blog dedicato interamente al Genji monogatari	blog	si	124	no	-	BASSO	BASSO	2	orsi genji, aoi murasaki, poco rokuiyo, la storia di genji, qual è il vero nome chujo
http://gianningiappone.blogspot.it/	Esperienze personali di un blogger in Giappone	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://giappone.hisitaly.com/	Agenzia di viaggi per voli in Giappone. Nel sito informazioni utili per chi deve viaggiare	viaggi	si	no	no	-	-	-	50	viaggi giappone, limousine bus, japan rail pass, tour giappone, offerte viaggi
http://giappone.iobloggo.com/	Community per parlare di Giappone, giapponesi e giapponeserie!. Blog amatoriale con curiosità sul Giappone	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://giapponeegiappone.blogspot.it/	Cultura, News, Viaggi... tutto sul magico mondo del Giappone!	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://giapponesisinasce.com/	Sito su un libro di Paolo Soldano	cultura	no	905	no	BASSO	BASSO	BASSO	-	giapponesi, 波平千種, libreria italiana tokyo, soldano replica, nasce, perle di osaka
http://gitah.altervista.org/wp/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	3	gitah fansub, gitah exaela sub ita, gitah exaella 04 sub ita, exaella sub ita, spelunker
http://gogonihon.com/it/imparare-giapponese-studiare-in-giappone	Propone corsi e vacanze studio	corsi	si	4.800	no	-	-	-	36	japanese visa, gogonihon, gogonihon, japanese visa v, go go nihon hanami
http://gra-ebanzai.blogspot.it/	Siamo due ragazze giapponesi che vivono in Italia da una decina di anni. Abbiamo deciso di diffondere la cultura giapponese per chiarire molte delle idee confuse che ancora ci sono.	blog	si	no	no	-	-	-	5	-
http://gtosubs.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Non ha alcun dato del sito disponibile	fansub	si	no	no	-	-	-	3	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://guidakytotese.blogspot.it/	Blog di una guida giapponese di Kyoto	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://hanamiblog.net/	Blog sulla lingua giapponese. L'autrice ha anche scritto un ebook sullo studio della lingua giapponese. Ha solo i dati del 2012	blog	si	-	no	-	-	BASSO	25	e uno per ds, hanami blog, c best add on, emoticon giapponesi, anki
http://idiocyhunters.forumcommunity.net/	Forum con sezione dedicata al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	56	-	-	-	-	-
http://ilgiappedihachi.blogspot.it/	Blog sul Giappone e altre cose legato alla cultura giapponese	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://ingiappone.wordpress.com/	Blog, probabilmente non più aggiornato. Ultimo aggiornamento del 2009	blog	no	no	no	-	-	-	27	riassunto giappone in inglese, insegnanti in giappone, ascelle sudore tratieni, buon compleanno giapponese, giappone sol calante
http://initialdfansub.forumcommunity.net/	Forum con sezione dedicata al sottotitolaggio di anime	forum	si	gruppo	4.290	-	-	-	-	-
http://it.multilingual-network.com/	Sito realizzato da un giapponese per fare amicizia con giapponesi. E' presente anche un dizionario italianongiapponese	cultura	si	571	no	-	-	-	10	multilingual, recherche.html et le multilingu, comision incluida, 海外メル友, 外国人 メール
http://it.notizie.yahoo.com/approfondimenti/giappone.html	Notizie in Italiano sul Giappone, fornite da Yahoo notizie	news	si	no	no	-	-	-	-	-
http://italiano.freejapaneselessons.com/	13 lezioni di giapponese gratuite	didattica	no	no	no	-	-	-	-	-
http://japanblues.blogspot.it/	Japanblues non vuol essere proprio un blog, è più che altro una vetrina (spesso non aggiornata) degli articoli e delle foto che finora mi hanno pubblicato da giugno 2007, da quando cioè sono in Giappone. "Vetrina" di Paolo Soldano	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://kazu-kura.blogspot.it/	Sardegna e Giappone. Ultimo aggiornamento aprile 2011	blog	no	334	no	-	-	-	-	-
http://kenbuka-ojo.blogspot.it/	Blog di un dojo di disciplina di arte della spada giapponese (stesso autore del blog samurai73.blogspot.it)	blog	si	no	no	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://kokorokara.iobloggo.com/	Per chi deve andare in Giappone. Guide dettagliate sui vari quartieri di Tokyo, informazioni di viaggio, curiosità sul Giappone, la vita nipponica e molto altro! Ultimo aggiornamento 2007	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://konzensub.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Ora chiuso il sito	fansub	no	no	no	-	-	-	9	konzen fansub, konzen sub, karanaze, denpa teki na kanojo
http://kpfteam.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	16	-
http://kuraifansub.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no	no	-	-	-	-	-
http://kuroimanekineko.blogspot.it/	La passione per il Sol Levante attraverso la cultura e le stramberie di questo affascinante popolo. Cultura, curiosità e esercizi sui kanji	blog	si	34	no	-	-	-	-	-
http://kuronosekai.forumfree.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	26	no	-	-	-	-	-
http://lineadimezzo.blogspot.it/	Diario di un' esperienza in Giappone.	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://loghproject.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Ultimo aggiornamento gennaio 2012	fansub	no	no	no	-	-	-	-	-
http://mainichijapan.forumcommunity.net/	Forum di curiosità, cultura e altro	forum	no	no	no	-	-	-	-	-
http://marciofansub.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no	no	-	-	-	3	-
http://massa.typepad.com/	Blog di un giapponese in italiano su usi e costumi del Giappone. Interessante il fatto che i post sono pubblicati sia in italiano che in giapponese	blog	si	no	no	-	-	-	115	banzai, travel, giapponese, geiko, buon natale
http://mizuirofansub.altervista.org/wp/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	7	oppai no ojua, mizuiro fansub, madobe nanami
http://moshimoshimama.blogspot.it/	Dall'apprensione delle auguste genitrici degli autori nasce questo diario di viaggio che si propone di documentarne l'esperienza nipponica. Ultimo aggiornamento aprile 2010	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://natsunokaze.altervista.org/	Blog dedicato a manga e anime	blog	si	no	no	-	-	-	-	kaze, natsu

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://newsdalgiappone.com/	News dal Giappone	news	no	3.034	no	-	ALTO	-	42	notizie dal giappone, giappone, novita, nadeshiko japan, murakami haruki
http://nicolacassa.blogspot.it/	Blog dedicato al cinema giapponese. Ultimo aggiornamento dicembre 2010	blog	no	2.122	no	-	-	-	-	-
http://nicolaingiappone.blogspot.it/	Blog di un italiano riguardo curiosità sul Giappone	blog	no	1.940	no	-	ALTO	-	118	nicola in giappone, refuajin, cose giapponesi, rilascio passaporto elettronico, in giappone
http://nihonexpress.blogspot.it/	Blog sulla cultura giapponese realizzato e gestito da una studentessa di giapponese	blog	si	69	no	-	-	-	-	-
http://nippoclio.blogspot.it/	Questo piccolo blog si propone di fornire informazioni esaurienti sulla storia e la cultura giapponese. Ultimo aggiornamento settembre 2010	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://noctislucis.altervista.org/fansub/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Da gennaio è sospesa l'attività di fansub	fansub	no	no	no	-	-	-	2	-
http://notedifuoco.blogspot.it/	Questo nuovo mio spazio nasce dall'esigenza di raccogliere tutte le canzoni giapponesi che ascolto e che ho ascoltato.	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://nta.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no		-	-	-	14	neo tokyo anime, struttura file torrent, neotokyo, nta
http://oki.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no	si	-	-	-	11	ptf fansub, comunicati ufficiali fansub italiano, fansubber italiani
http://otakuclub.net/fansub.html	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	22	otaku club, durarara frasi, kutecur ombelico, kuter ombelico
http://otaku-no-fansub.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	12	-
http://paocin.blogspot.it/	Blog con curiosità personali del blogger in Giappone. Ultimo aggiornamento luglio 2010	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://pjamateamfs.forumfree.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	52	55.157	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://pluschan.lacumpa.biz/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	MEDIO	30	pluschan sakamichi apollon, xdcc gamug, pluschan, task force, wax fansub
http://ptpfansub.altervista.org/forum/	Forum dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	si	-	-	-	12	byousoku fansub, ptp fansub, karin ptp anime-phobia
http://raw-fansub.forumfree.it/	Forum dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	24.157	-	-	-	-	-
http://salvatorekun.blogspot.it/	La mia vita tra il Giappone e la Sicilia... Ultimo aggiornamento dicembre 2011	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://samurai73.blogspot.it/	Blog con curiosità sul Giappone	blog	si	no	no	-	-	-	2	-
http://saraemanuallascopertadelgiappone.blogspot.it/	Probabilmente una ragazza che vive in Giappone e parla di curiosità	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://sarula-ia.netsons.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	3.175	no	-	-	-	2	-
http://sharefansub.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no	no	-	-	-	-	-
http://shibuyacrossing.iobloggo.com/	Il blog di Alice, 22 anni. Studentessa presso la Waseda University e residente a Tokyo da quattro anni. Ultimo aggiornamento ottobre 2011	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://showa.altervista.org/nippon/nippon.htm	Offre informazioni su storia, lingua, cucina e festività. Curiosità sul Giappone, soprattutto per chi deve viaggiare. Sito povero	viaggi	no	no	no	-	-	-	-	municipio tokyo, kia ora, nara giappone, kampei significato
http://sites.google.com/site/sanmarinogiappone/	Associazione culturale San Marinon-dGiappone	associazione culturale	no	no	no	-	-	-	-	-
http://sol-levante.blogspot.it/	Questo blog nasce per parlare di tutto ciò che concerne il Giappone:luoghi da visitare,libri,film...	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://ssafansub.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	146.573	-	-	-	18	ssa fansub, ssa, tsf monogatari, fansub copyright, ocean ex
http://task-force.lacumpa.biz/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	30	-
http://tg24.sky.it/tag/tg24/giappone_1.html	Notizie sul Giappone da Sky	news	si	no	no	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://thechanneler.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	14	no	-	BASSO	BASSO	1	-
http://tokyo_giappone.blog.tiscali.it/	Blog, ultimo aggiornamento del 2007	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://tokyoclimber.wordpress.com/	Blog personale sul giappone, con esperienze personali	blog	no	no	no	-	-	-	6	-
http://traduzionieg giappone.wordpress.com/	Blog dedicato alle traduzioni dal giapponese	blog	si	no	-	-	-	-	-	-
http://traduzionigiapponeseitaliano.blogspot.it	Traduzione e cultura giapponese	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://turistipercaso.it/giappone/	Sezione Giappone da Turisti per caso: incentrato sulle esperienze dei viaggiatori, con diari personali. Riporta articoli in generale. Presenti anche foto, video e possibilità di contattare un esperto (se registrati al sito)	blog	si	33.337	no	-	-	-	1.113	-
http://tuttiingiappone.blogspot.it	News, curiosità e cultura dal Giappone	blog	si	20	no	-	-	-	-	-
http://tuttoanimemanga.forumcommunity.net/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	4.690	6.707.183	-	-	-	-	-
http://tuttomanga-anime.myblog.it/	Blog dedicato a recensioni e commenti sui manga. Ultimo aggiornamento 4 giugno 2008	fansub	no	no	no	-	-	-	-	-
http://ufworks.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	657	no	-	-	-	18	[ufw] haiyore!, ufw, monologo izaya, thyra-, sette sorelle del purgatorio
http://uncuoregiapponese.blogspot.it/	curiosità dal giappone. Ultimo aggiornamento aprile 2012	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://viaggi giappone.com/	Per chi deve viaggiare in Giappone, con curiosità e suggerimenti. Presente anche un blog	viaggi	si	393	no	-	-	-	8	quanto costa vacanza in giappone, ba-iera giappone, palazzo kioto, palazzo kyoto, fuso orario giappone
http://virgo.unive.it/itadict/?p=search&l=ita	Il progetto ITADICT ha come scopo la creazione di un database giapponese-italiano accessibile gratuitamente, dichiaratamente ispirato dal progetto JMdict/EDICT di Jim Breen (1991) da cui trae la struttura e le caratteristiche principali.	dizionario	si	no	no	-	-	BASSO	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://vivagiappone.jugem.jp/	Blog amatoriale di una giapponese che probabilmente studia/parla italiano	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://vivi-roma.blogspot.it/	Sono una giapponese che dopo due anni in Italia si è trasferita a Tokyo, Giappone nella primavera del 2008. Blog con curiosità sul Giappone. Ultimo aggiornamento giugno 2010	blog	no	no	no	-	-	-	-	-
http://wakokid.altervista.org/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	705.557	-	-	-	12	-
http://www.aki-o.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	261	-	-	-	15	fansub episodi italiani, resa dei conti con megaupload, aoneita, ryuu seiki
http://www.alphabeto.it/continenti/asia/giappone.htm	Propone informazioni su storia, economia, politica e religione. Sito con sole informazione del paese	cultura	no	no	no	-	-	-	82	giappone, giappone religione
http://www.ambtokyo.esteri.it/Ambasciata_Tokyo	Sito dell'ambasciata d'Italia a Tokyo	ambasciata	si	1.319	no	-	-	-	-	-
http://www.animeclick.it/	News su anime a manga. Vengono tradotti manga in italiano ed è possibile seguire le serie tradotte amatorialmente. Uno dei siti su manga e anime più diffuso in Italia	cultura	si	3.898	si	-	-	ALTO	567	animeclick, ben-tou, anime click, anime db, kyoukai senjou no horizon
http://www.animeemanga.it/	News e uscite di manga e anime in Italia	anime e manga	si	172	49	-	-	-	28	anime e manga, madoka magica manga star shop, ranma ataru, animeemanga.it, inversi bakuman
http://www.animezer0.com/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	81	19	-	-	-	-	animezer0, animezero, fansub, power ra-er frasi tipiche, fumetto di becky boo
http://www.aozorateam.net/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	gruppo	no	-	-	-	48	aozora team, aozora fansub, aozora, canvas sepi-iro no motif, kono aozora ni yakusoku wo, koe de oshigoto

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.asakusa.it/	Asakusa.it si occupa di Giappone e cultura giapponese attraverso recensioni, interviste, approfondimenti.	cultura	no	3.081	no	-	-	-	14	asukasa tokyo, bambole kokeshi, antico nome di tokyo, trama di the second name, oyayubi ken
http://www.ascig.it/	L'A.S.C.I.G., fondata nel 1993 da un gruppo di studiosi e appassionati del Giappone di Ravenna. Non sembra molto aggiornato	associazione culturale	no	322	no	-	BASSO	BASSO	29	giappone storia, storia del giappone, storia giappone, 5 cm al secondo dvd, allungare un orecchio
http://www.asianworld.it/	Sito dedicato al cinema asiatico, con news e recensioni. Viene fatto anche sottotitolaggio di film	cultura	si	2.145	no	-	-	-	159	hana yori dango returns sub ita, my princess sub ita, asia cinema, proposal daikusen, recesub
http://www.asiateatro.it/giappone/	Inerente al teatro giapponese	cultura	si	no	no	-	-	-	12	-
http://www.atmospherefansub.blogspot.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Non più attivo da maggio 2012	fansub	no	no	no	-	-	-	1	-
http://www.belgiappone.com/	Sito di cultura, blog, articoli, sia in giapponese che in italiano, con consigli di grammatica, espressioni. Ha anche un forum (gestito male)	cultura	si	no	no	-	-	-	46	イタリア kita minami, 革手袋, ツヨシ, chi pon70, イタリア語 本
http://www.bibliotecagiapponese.it/	Blog con news e cultura giapponese	blog	si	309	no	-	-	BASSO	61	battle royale ebook, biblioteca giapponese, canta & impara il giapponese download, libri giapponesi bambini, lim genji musica
http://www.bottegiapponese.it/	Negozi online di prodotti giapponesi	business	si	683	no	-	-	-	12	bottega giapponese, set maneki neko, giapponese calzette, obi cintura, calze tabi prezzo
http://www.butterflynoyume.net/	Blog su giappone, manga e anime	blog	no	no	no	-	-	-	4	-
http://www.carolinadaisuki.org/	Blog sui drama giapponesi	blog	si	no	no	-	-	-	-	-
http://www.casazen.com/	Sito per la vendita di prodotti giapponesi. Presenta anche una sezione blog	business	si	423	no	-	-	-	65	casa zen, feste giapponesi, case zen giappone, giardini e case zen giappone, pannelli giapponesi

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.ciaonippon.com/	News dal Giappone	news	no	no	no	-	-	-	-	コッパ, stranezze dal giappone, amici giapponese, ciao tra amici in giapponese, amici giapponesi italia
http://www.culturagiapponese.it/	Sito con pochi materiali inerenti alla cultura giapponese	cultura	no	no	no	-	-	-	10	cultura giapponese, giappone cultura
http://www.cultura-giapponese.it/	Ochacaffè Associazione culturale, che propone eventi, corsi e informazioni utili sul Giappone	associazione culturale	si	8.450	no	-	-	-	119	giappone, giapponese, viaggi, sumi e, corso di giapponese
http://www.da-a-in.it/	Sito dedicato al giapponese in generale, con una sezione di studio	cultura	no	-	-	-	-	-	-	-
http://www.dragonmanga.it/	Sito inerente a manga vari	cultura	no	no	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/cucina.giapponese	Pagina di cucina giapponese	facebook	si	7.596	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/dokake.viaggi.in.giappone	Tutti i giorni news curiosità dal Giappone e viaggi in Giappone Low Cost tutto l'anno! Questo è Dondake!!!	facebook	si	6.415	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/dolcetti.giapponesi	Dolcetti giapponesi	facebook	si	2.173	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/InGiapponeConGoAsia	"Una fitta di piacere. L'ondata di eccitazione nel risvegliarsi per la prima volta in Giappone..." Robert Rosenstone, storico.	facebook	si	2.676	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/Japan360	Tutto il Giappone e dintorni: news, anime, manga, idols, musica, cultura, società, tradizioni, leggende, storia, mitologia, corsi di lingua, usi e costumi, ecc...	facebook	si	2.925	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/lingua.giapponese	Pagina sulla lingua giapponese	facebook	si	4.832	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E5%BF%83%E3%81%A7-Nippon-no-kokoro-de-Giappone-nel-cuore-2/155595687825874	Pagina sul Giappone	facebook	si	2.681	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Anime-Manga-e-Giappone-3/252104423477	Link su Anime, Manga e Giappone! ♥ La prima regola è: "Non ci sono regole"!	facebook	si	4.116	no	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.facebook.com/pages/Associazione-Culturale-Giapponese-Tokaghe/39326849322	L'associazione Tokaghe diffonde la cultura Giapponese classica e moderna, mediante varie attività.	facebook	si	2.350	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Do-ake-Tutto-Sul-Giappone/177366709031219	Tutto sul Giappone	facebook	si	5.258	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Giappone/103997809636504	Pagina generica sul Giappone	facebook	si	20.621	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Giappone/175893432446920	Pagina generica sul Giappone	facebook	si	681	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Giappone/41314649932	Pagina generica sul Giappone	facebook	si	23.193	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Giappone-3/333224993614	Pagina sul Giappone	facebook	si	1.157	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/-Giappone-nel-cuore-/120895304624204	Il 5 agosto 2010, nasce la pagina ndGiappone nel cuore ringraziamo tutti i fan che ci sostengono!	facebook	si	3.260	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Giapponese-traduzioni-gratis-%CF%89/117922724971895	Traduco GRATIS frasi, nomi e quant'altro da e per il giapponese! [massimo 40 parole per persona, al giorno^^]	facebook	si	3.055	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Giapponesi-in-Italia/113323842016129	La prima Fan Page nel circuito Facebook finalizzata al solo unico scopo di dare l'opportunità ai giapponesi residenti in Italia o semplici visitatori della nostra beneamata penisola di presentarsi e di stringere amicizie con noi Italiani.	facebook	si	128	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/-personaggi-senza-occhi-dei-cartoni-animati-giapponesi/66301700029	Riguardo manga e anime	facebook	si	10.957	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Letteratura-Giapponese/35255417701	Letteratura Giapponese	facebook	si	3.266	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Lingua-giapponese/103757856330037	Pagina generica della lingua giapponese	facebook	si	3.907	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Ma-quanto-%C3%A8-bello-il-Giappone/156031134483138	Pagina sul Giappone	facebook	si	1.904	no	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.facebook.com/pages/MERCATINO-GIAPPONESE/138572763182	Pagina di organizzazione di mercati-no giapponese a roma	facebook	si	12.300	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Mo-o-Giappone/58155387360	Pagina sul Giappone	facebook	si	6.138	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Proverbi-Giapponesi/155087431174071	Non solo proverbi	facebook	si	1.405	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Scopri-la-nazione-con-pi-fan-in-Italia/108736735826086	Pagine sociali dedicate al giappone	facebook	si	4.420	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Senso-di-soddisfazione-e-pace-interiore-dopo-aver-mangiato-al-giapponese/193182157366383	Pagina generica	facebook	si	6.924	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Solidarieta-al-Giappone/201023349916305	Organizzazione no profit	facebook	si	5.250	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/pages/Uniti-Per-Il-Giappone/174241369285334	Pagina uniti per il giappone	facebook	si	3.109	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/RistoranteSushisen	Pagina di ristorante sushi	facebook	si	6.559	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/SognanoIlGiappone	Usi e costumi, letteratura, guide, diari di viaggio, curiosità, anime, manga, offerte di viaggio e tanto altro sul Giappone.	facebook	si	3.018	no	-	-	-	-	-
http://www.facebook.com/SolidarietaGiappone	Solidarietà per il terremoto in Giappone 11.03.11	facebook	si	10.916	no	-	-	-	-	-
http://www.flipthemsups.net/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	5	hyouka, natsuiro kiseki, hyouka ita 7
http://www.freedomfansub.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Non ha voluto fornire i dati in quanti ritenuti dati sensibili	fansub	si	1.124	562	-	-	-	78	freedom, freedom fansub, freedom sub, high school dxd continua, netsons
http://www.froze-ale.com/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	237	-	-	-	77	trumav, froze-ale, byousoku 5 centimeter froze-ale, froze-ale byousoku, gheg

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.ftfansub.net/	Sito web dedicato al sottotitolaggio dell'anime Fairy Tail	fansub	si	gruppo	6.855	-	-	-	68	ftf, ftf fansub, manyuu hikenchou, ftfansub, ftfansub.net
http://www.fujikai.it/i-ex.html	Associazione culturale Fuji, con attività e curiosità	associazione culturale	si	197	no	-	-	-	44	flora goro, fei-mo scuola calligrafia orientale, associazioni in giappone, fuji, corrado molteni
http://www.fushigiyuugi.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	no	no	no	-	-	-	29	sakura gari, fushigi yuugi episod, yugi yaoi capitolo 3 italiano, sakuragari, lucky seven sub ita
http://www.genesisfansub.it/i-ex.php?GF=home	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Non ha alcun dato del sito disponibile	fansub	si	165	no	-	-	-	7	highschool dxd genesis, another ep 5, sgorbio gmail, niepisodio, another fansub
http://www.giappone.cc/	Informazioni utili sul Giappone, soprattutto per chi deve viaggiare	cultura	no	no	no	-	-	-	14	lavorare in giappone, giappone, giapponese, primavera, shopping
http://www.giappone.com/	Informazioni utili sul Giappone, soprattutto per chi deve viaggiare. Sito in costruzione	viaggi	no	no	no	-	-	-	13	giappone, roma giappone voli, mappa giappone, voli aerei giappone, giappone
http://www.giappone360.it/	Dal Giappone news e notizie a 360°. Cronaca, economia, sport, curiosità... questo e tante altre curiosità del paese del Sol Levante..	news	no	282	no	-	-	BASSO	56	regalo fidanzata mutaine, caratteri giapponesi wi-ows xp, novità dal giappone, pif giappone, notizie dal giappone
http://www.giapponeblog.com/	Blog personale tramite newsletter. Comprende anche le pagine http://www.giapponeforum.com , http://www.giapponetube.com	blog	si	46.879	no	-	-	-	50	"ragni samurai", tokyo-rama puntate, nakodo, dottorato giappone, come usare wakan
http://www.giapponegiappone.it/	Notizie, eventi e risorse per approfondire la conoscenza della cultura giapponese: viaggi, cucina, penfriend, webcam, televisioni e radio online. Molte risorse disponibili, con news, articoli, blog e forum	cultura	no	no	6.838	-	-	-	114	giappone, giapponese, aeroflot problemi, denshi jisho, hitachi
http://www.giapponeinitalia.org/	Sito dell'associazione culturale Giappone Italia, con molte informazioni su eventi in Italia	associazione culturale	si	1.181	no	-	-	-	55	giapponesi in italia, in italia, giappone, geisha, italia

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.giappone-italia.it/giappone-italia.htm	Traduzioni e attività commerciali; sezione culturale con curiosità	business	si	no	no	-	-	-	4	giappone italia, noriko insegnante
http://www.giapponeamour.com/	Blog con curiosità sul Giappone. Sempre aggiornato e in continua crescita	blog	si	6.855	no	-	-	BASSO	73	mon amour, giappone, monte fuji, viaggio, giapponese
http://www.giapponenews.com/blog/	News dal Giappone. All'interno del sito anche un piccolo gioco/test sul giapponese	news	si	no	no	-	-	-	31	news giappone, notizie giappone, novità dal giappone, notizie dal giappone, ultima moda giapponese
http://www.giapponeoggi.it/	Sito gestito da un giapponese che vive a Torino. Esiste anche il corrispettivo sito in lingua giapponese	blog	si	no	no	-	-	-	21	torino weeke-, giapponese torino, ristorante giapponese torino, torino piemonte card, トリノ生活
http://www.giapponeonline.com/	Una grande guida online tutta Italiana sul Giappone che descrive usi e costumi di questo paese così lontano ma allo stesso tempo affascinante e misterioso. Sito amatoriale, sembra abbandonato	cultura	si	no	no	-	-	-	42	giappone, ricette giapponesi, cucina giapponese, ricette, giappichelli
http://www.giapponeseonline.com/	Corsi di giapponese online	didattica	si	no	no	-	-	-	15	-
http://www.giaponizzati.com/	News, viaggi e curiosità	cultura	si	3.185	476	-	-	-	98	moda giapponese, low cost giappone, pistola spara elastici, costo viaggio giappone, segni giapponesi
http://www.gu-amblog.net/	sito dedicato esclusivamente a gundam	anime e manga	si	897	no	-	-	-	57	gu-am origin, dizeon blog, gu-am unicorn streaming, cofanetto z gu-am dvd
http://www.hiumi.it/public/forum/i-ex.php	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	321	no	-	-	-	63	ums, hiumi, gakuen utopia manabi straight! ums fansub, ums fansub, natsume y.
http://www.h-kumiai.com/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	12	zero no tsukaima f sub ita, ecchi, zero no tsukaima ep 10, zero no tsukaima f, zero no tsukaima final ita

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.hokutodestiny.com/	Dedicato esclusivamente a Hokuto no ken	anime e manga	si	1.367	1.837	-	-	-	72	gekiuchi 3, hokutonoken, rage dic, tables hokuto
http://www.ikiya.it/	Sito di un negozio di cose giapponesi a Treviso	business	si	3.049	no	-	-	-	23	ikiya, articoli, negozio giapponese, coltelli da cucina, negozio giapponese online
http://www.ilgiapponese.com/	Sito pensato per chi vuole imparare il giapponese (affiliato a italiajapan.net). Poche lezioni e qualche rimando a siti con giochi in flash	didattica	no	no	no	-	-	-	6	scrittura giapponese, numeri giapponesi, dizionario zanichelli giapponese, giapponese hoepli, gatsu giapponese
http://www.ilmio giappone.it/	Curiosità e news dal Giappone	cultura	si	29	no	-	-	-	11	rent a cat proiezioni far east film, manichino robotico, termie romae teatro, birra fredda e schiuma fresca, eclisse 21 maggio
http://www.it.emb-japan.go.jp/	Notizie incentrate al rapporto tra Giappone e Italia, con informazioni sul Giappone. Presenti molte informazioni utili e link a siti esterni	ambasciata	si	2.296	no	-	-	-	10.446	japanese embassy, japan visa, solar energy, sakura project
http://www.italiagiappone.it/i-ex2.html	Coordina ed organizza eventi e rassegna italiane nel Paese asiatico. Promuove l'arte, la tecnologia, i prodotti, la cultura e la creatività Italiane..	associazione culturale	si	no	no	-	BASSO	-	294	-
http://www.italiajapan.net/	Curiosità, viaggi, shop e altro sul Giappone	cultura	si	3.714	no	-	-	-	-	-
http://www.japancoolture.com/	News sulla cultura giapponese. Gestito e sponsorizzato dalla Suzuki	cultura	si	107.113	no	-	-	-	93	manga fashion music icons, japan coolture, orologio tron, baku meda, japancoolture
http://www.japanforever.net/jf/	News e curiosità sul Giappone	cultura	si	652	1.821	-	-	-	111	viaggi di gruppo in giappone, japan forever, japanforever, viaggi giappone, banca nomura
http://www.jappone.com/	Non ha grosse pretese se non quella di avvicinare il lettore alla realtà, la nostra realtà, giapponese. Probabilmente abbandonato dal 2009	cultura	no	no	no	-	-	-	87	jappone, tempio giapponese, ragazze segate in due, visi pallidi pelle rossa, castello di nijo

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.jappone.com/blog/	Giappone blog nd curiosità novita' news viaggi opinioni sul Giappone.. Blog con curiosità sul Giappone. Ultimo aggiornamento marzo 2011	blog	no	215	no	-	-	-	-	-
http://www.jfroma.it/	Sito dell'Istituto Giapponese di Cultura di Roma, con informazioni sugli eventi	cultura	si	2.314	no	-	-	-	210	giapponese roma, giapponese, giapponese, cultura giapponese, roma
http://www.jigoku.it	News su manga e anime	cultura	si	20.277	14.889	-	-	-	230	jigoku, anime database, hoshi o ou kodomo, maid sama 2, toradora oav
http://www.jonsay.co.uk/dictionary.php?langa=Italian&langb=Japanese&category=fish	Vari dizionari disponibili, tra cui giapponesenditaliano. Gestito da inglese	dizionario	si	no	no	BASSO	BASSO	BASSO	-	-
http://www.kanjisub.com/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Uno dei vecchi e diffusi	fansub	si	no	3.013	-	-	-	59	kanjisub, baccano ita torrent, [kanjisub] denno coil, kanji sub, http://kanjisub.com
http://www.ke-o-cik.it/	Confederazione italiana di kendo	sport	si	no	no	-	-	-	64	ke-o bollate, te-o cik, cik, ke-o scuola, ke-o assistenza rimini
http://www.kimonoflaminia.it/	Blog sull'abbigliamento giapponese	blog	si	550	no	-	-	-	36	decori kimono, youtube i-ossare hakama, kimono, kimono donna, kokeshi
http://www.kuoni.it/destinazioni/giappone.php	Informazioni che chi viaggia in Giappone	viaggi	no	no	no	-	-	-	-	-
http://www.lailac.it/	Associazione culture con corsi di lingua, sushi etc	associazione culturale	si	no	no	-	-	-	48	associazione culturale giapponese, lailac, meet the soloist, giapponesi a firenze, cene giapponese
http://www.laterradeikami.com/	Blog con curiosità sul Giappone, manga, anime...	blog	no	1.296	no	-	-	-	35	un vento caldo del deserto ghibli, imparare giapponese -s, tv giapponese online, kami, tredici assassini
http://www.lexicool.com/dizionari-o-traduzione-giapponese.asp	Vari dizionari disponibili, tra cui giapponese-italiano	dizionario	si	-	no	-	-	-	-	-
http://www.lingua-giapponese.com/	Corsi di giapponese online. Non ha dati perché ha lanciato il sito solo metà agosto	didattica	si	no	no	-	-	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.mangadreamworld.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime. Sul forum hanno anche una sezione dedicata all'insegnamento della lingua giapponese	fansub	si	604	no	-	-	-	83	mdw, wi- a breath of heart 9.5, mdw fansub, streamtv
http://www.manganet.it	Fumetteria online. Presente anche corsi di lingua giapponese	business	si	106	65.411	ALTO	ALTO	ALTO	72	lezioni giapponese, grazie in giapponese, kanji giapponesi, corso di giapponese, lezioni di giapponese
http://www.mangaraven.com/	Manga e anime, con immagini, cosplay...	anime e manga	no	no	no	-	-	-	27	casa editrice manga gp, cyberpunk, dredd la legge sono io, b208 mashi-ma, tagliaerbe
http://www.marcotogni.it/articoli/giappone	Sito amatoriale di un fotografo che ha vissuto per qualche mese in Giappone, con informazioni utili per chi viaggia	viaggi	si	191	no	-	-	-	186	viaggio in giappone, riso sushi, dove dormire a tokyo
http://www.milano.it.emb-japan.go.jp/	Notizie incentrate al rapporto tra Giappone e Italia, con informazioni sul Giappone e eventi in Italia. Presenti molte informazioni utili e link a siti esterni	cultura	si	no	no	-	-	-	10.446	japanese embassy, japan visa, solar energy, sakura project
http://www.modfansub.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	908	-	-	-	6	2filesolve tornato, ops fansub, animeclick anime another, fine prevista di hunter x hunter, il mastino tibetano
http://www.nanashifansub.it/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	19	0 visibili su torrent, nanashi fansubs, giappone simboli, kimi ni todoke spoilers, tenshi na konnaiki sub ita
http://www.nippola-ia.it/	Blog con news e cultura giapponese	blog	si	no	no	-	-	-	47	chanpuru ricetta, mayumi sunagawa, kobe vii negozi mantova, zaccheroni akihito, kirin giapponese storia

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.nipponica.it/	Nipponica promuove le relazioni tra Italia e Giappone e propone eventi in tutta Italia presentando la cultura e la società giapponese. Vengono proposti eventi e corsi di lingua	cultura	si	1.040	no	-	BASSO	BASSO	48	cadere l'arte, maruyama okyo, nipponico.com, lezioni di giapponese, kimono
http://www.omoshiroifansub.net/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	326	no	-	-	-	15	omoshiroi, omoshiroi fansub, obscure omoshiroi, omoshiroifansub.net/, obscure fansub
http://www.osig.it/	L' Osservatorio sugli Studi Italia Giappone (O.S.I.G.) ha lo scopo di divenire un punto di riferimento per studiosi del giappone. Non molto aggiornato	cultura	si	no	no	-	-	-	1	contatori giapponesi, こくじ n, sentenza cassazione sezione lavoro n. 9812, aggettivi giapponese, 九九ドル
http://www.pachinkogiapponese.blogspot.it/	Blog su giappone e giapponese. E' il blog del sito asakusa.it	blog	si	3.167	no	-	-	-	-	-
http://www.passaggioingiappone.com/	Per chi deve viaggiare in Giappone	viaggi	no	no	no	-	-	-	1	-
http://www.pazzeperilbento.com/	Il forum di riferimento per tutte le appassionate di Bento! All'interno del forum anche piccola sezione dedicata alla lingua giapponese	forum	si	no	no	-	-	-	96	carote in agrodolce, vaporiera in bambù, sakura mochi ingredienti, sushi all'iper, congelare bieta cruda
http://www.rasenbudozen.com/	Sito di una palestra privata che offre iniziative "sportive"	sport	si	32	no	-	-	-	4	rasenbudo, ke-o milano, rasen uan, cutarello ignazio, nicola casamassina
http://www.risingsunpage.it/	Un piccolo Blog dedicato al paese del Sol Levante ed alle altre nostre passioni. Ultimo aggiornamento settembre 2010	blog	no	no	no	-	-	-	76	akira se-oh, cosa ci vuole per japan railway pass, oav slam dunk, doppiaggio italiano slam dunk, riscaldare sedile wc
http://www.saintseiyarakuen.net/fansub	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	87	no	-	-	-	21	saintseiya, twilight brigade download complete, twilight brigade valkyria chronicles, twilight brigade valkyria chronicles episodi completi
http://www.sakuratorino.it/	Associazione culturale torinese, con eventi e corsi	associazione culturale	no	no	no	-	-	-	18	corso giapponese torino, sakura, fo-azione italia giappone, sakura giapponese, giapponese torino

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.shinsei-kai.biz/	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	47	task-force fansub, shinsei kai, shinseikai, xdcc task-force, kanjisub
http://www.shodo.it/	Sito in italiano legato al mondo dello shodo, con curiosità, eventi..	cultura	si	no	no	-	-	-	36	shodo, dramma noh, arte scrittura giapponese, scrivere kanji pennello, arte scrittura giapponese
http://www.sicilia-giappone.it/main/	Associazione culturale Sicilia Giappone, che propone eventi, corsi e informazioni utili sul Giappone	associazione culturale	si	743	no	-	-	-	8	antonio ricchiari, conoscere i sushi, associazione culturale giapponese
http://www.sogna-oilgiappone.com/	Offerte e curiosità sul Giappone e blog con notizie interessanti dal Sol Levante.. Per chi deve viaggiare in Giappone	viaggi	si	3.256	no	-	-	-	49	sogna-o il giappone, cosa vedere a tokyo, cosplay a tokyo, consigli su tokyo, offerte viaggi giappone
http://www.starsubber.it/phpbb3/	Forum dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	si	-	-	-	39	starsubber, starsubber gu-am zz, starsuber.it, star subber, starsuberr
http://www.strayinjapan.it/	Questo non è un diario. Sono appunti e pensieri, prima e dopo i nostri viaggi in Giappone. Ultimo aggiornamento novembre 2011	blog	no	no	no	-	BASSO	-	27	okononiyaki milano, ristorante giapponese milano okononiyaki, stray, caratteri giapponesi xp, caratteri giapponesi vista, matsuri festival pene
http://www.studiare-giapponese.com/	Con noi puoi scegliere tra vari tipi di scuole, a seconda delle tue necessità, dei tuoi obiettivi, Per chi vuole studiare la lingua giapponese	corsi	si	312	no	-	-	-	14	scuola toscana, studiare in giappone senza sapere il giapponese, corso di giapponese, lezioni di giapponese, visto giapponese
http://www.subzero.it	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	1.158	si	-	-	-	84	subzero, subzero fansub, subzero sub
http://www.sulgiappone.it/	Questo portale è dedicato alla cultura giapponese... Sito con curiosità, blog, lezioni e altro sul Giappone	cultura	si	129	si	-	-	MEDIO	21	giapponese, yakitori, capodanno, giappone, agricoltura
http://www.supremes.it	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	si	-	-	-	36	mononoke fansub, slayer supremes tgracker, slayer supremes tracker, durara supremes tracker, supree fansub rss

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.sushinight.it/	Sito con curiosità, blog, lezioni e altro sul Giappone. Forse abbandonato	cultura	no	no	no	-	-	-	15	visitare il giappone, giapponese, posti da visitare, quanto costa giappone
http://www.tokaghe.com/	Associazione cultura	associazione culturale	no	2.362	no	-	-	-	-	-
http://www.tokyonoise.net/	News e articoli sulla musica giapponese	musica	si	no	no	ALTO	ALTO	ALTO	98	m-flo alive, concert 2011 haru chou chou, mucc barusu, onmyouza recensione, kishibojin
http://www.tozai.it/	Tozai, è l'unione di due parole giapponesi che significano est ed Ovest.	associazione culturale	si	no	no	-	-	-	42	tozai manga, notizie vive in casa cucina giappone, 楽器のトミーマン, イタリア 移住, corso sushi
http://www.travelblog.it/categoria/giappone	Blog sui viaggi, con una sezione sul Giappone	blog	si	1.755	no	-	-	-	-	-
http://www.treccani.it/enciclopedia/giappone/	Informazioni enciclopediche sul Giappone	cultura	no	no	no	-	-	-	-	-
http://www.turismo-giappone.it/	Il sito web ufficiale del Ente Nazionale del Turismo Giapponese. Informazioni utili sul Giappone, soprattutto per chi deve viaggiare	viaggi	si	no	no	ALTO	ALTO	MEDIO	66	giappone, giappone turismo, terme kyoto, giapponese, japan rail pass
http://www.tuttogiappone.net/	Curiosità sul Giappone	cultura	si	124	no	-	-	BASSO	27	scaldare wc sedile, vera storia di un cannibale, prezzi unici ola-a, storie kabuki, suicidi giappone
http://www.universalcentury.it/	Sito di fanclub di Gundam	anime e manga	si	no	no	-	-	-	23	gu-am the ride a baou qu, zaku semovente, universal century .it, gu-am fuji città, universal century
http://www.vazcomics.org/bbf/	Traduzioni fansub	fansub	si	886	552	-	-	-	182	bowling ball fansub, bbf, bowling fansub, manyuu hikenchou special, ikki-tousen 5a serie
http://www.viaggiareassicuri.it/?giappone	Informazioni per chi viaggia in Giappone	viaggi	si	no	no	-	-	-	1.411	-
http://www.viaggigiappone.it/	Informazioni che chi viaggia in Giappone	viaggi	no	no	no	-	-	-	53	viaggi giappone, viaggio in giappone, vacanze, giappone, viaggio giapponese

URL	DESCRIZIONE/COMMENTI	TIPO	AGG	FB	FORUM	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012	NBL	KEYWORD
http://www.webalice.it/a-readr/Dizionario.htm	Dizionario semplice di giapponese, con pochi termini. C'è solo la parola in romaji e traduzione	dizionario	no	no	no	-	-	-	-	-
http://www.yukosoitalia.net/	Youkoso Italia – Il ponte virtuale tra Giappone ed Italia Youkoso=Letteralmente dal Giapponese Benvenuti! Sito di viaggi e cultura	cultura	si	2.944	no	-	-	-	160	formattare memory card, acquari giapponesi zen, modelli giapponesi, soldato giapponese, bishokukobo via ostiense 110, patente guida in giapponese
http://www.zenworld.it/	Sito di una catena di ristoranti sushi, con qualche curiosità e news e eventi	business	si	182	no	-	-	-	277	-
http://zetsubou.altervista.org/blog	Sito web dedicato al sottotitolaggio di anime	fansub	si	no	no	-	-	-	3	cat soup

Lista dei siti internet promossi da Japan Foundation

NOME SITO E URL	VISITATORI ITALIANI NEL 2011	VISITATORI DA TUTTO IL MONDO NEL 2011	UTENTI ITALIANI REGISTRATI NEL 2011	TOTALE PAGINE VISITATE DA UTENTI ITALIANI NEL 2011	VISITATORI ITALIANI MENSILI NEL 2011 (media)
<i>Nihongo e-na</i> (http://nihongo-e-na.com)	-	173.053	-	1.018.768	-
<i>Anime-manga no nihongo</i> (http://anime-manga.jp/index.html)	-	228.951	-	2.395.435	-
<i>Erin ga chōsen! Nihongo ga dekimasu</i> (https://www.erin.ne.jp/jp)	9.384	-	187	-	782
<i>Sushi tesuto</i> (http://momo.jpf.go.jp/sushi)	122	-	80	-	10
<i>Minna no kyōzai</i> (http://minnanokyozai.jp)	2.935	-	34	-	244
<i>Minna no 「Can-do」</i> (http://jfstandard.jp/cando/top/ja/render.do)	154	-	35	-	13

Lista dei siti internet in lingua straniera

URL	DESCRIZIONE/ COMMENTI	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012
http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=group&gid=9954	Il più diffuso database di manga e anime al mondo	-	-	-
http://escuchajapones.com/	Sito per studiare le onomatopoeie della lingua giapponese.	-	-	-
http://faculty.washington.edu/iwata3/type/typing_contents.html	Sito che ti permette di esercitarti nella lingua che studi con l'aiuto di un madrelingua.	-	-	-
http://fantajikan.com/	E' possibile leggere e ascoltare le news in maniera più semplice	-	-	-
http://genki.japantimes.co.jp	Serie di testi scolastici per studiare il giapponese, con contenuti online	-	-	-
http://hukumusume.com/douwa/	Permette di rafforzare le proprie abilità di lettura in giapponese e il vocabolario.	-	-	-
http://iknow.jp/	Corsi in giapponese, cinese e inglese. Non hanno dati disponibili	-	-	-
http://japanese.about.com/	Blog gestito da una giapponese con consigli per apprendere il giapponese e informazioni sulla cultura	-	-	-
http://japanese.lingualift.com/	Corso di lingua giapponese online	-	-	-
http://japanese.stackexchange.com/	Simile ad un forum dove postare dubbi e chiedere chiarimenti riguardo alla grammatica giapponese. Non rilasciano dati pubblicamente	-	-	-
http://japanese-lesson.com/index.html	Permette di apprendere la lingua giapponese nel linguaggio utilizzato nelle scuole.	BASSO	BASSO	BASSO
http://jclab.wordpress.com/	E' possibile leggere e ascoltare classici della letteratura giapponese	-	-	-
http://jgram.org/	Grammatica, esercizi e altro riguardo alla lingua giapponese	-	-	-
http://jisho.org/	Dizionario giapponese-inglese	ALTO	ALTO	ALTO
http://jplang.tufs.ac.jp/account/login	Sito creato da Japanese Language Center for International Students and the Information Collaboration Center of Tokyo University of Foreign Studies per coloro che vogliono apprendere il giapponese, con esercizi	-	-	-
http://kanji.koohii.com/	Dedicato allo studio dei kanji	-	-	-
http://kanji.sljfaq.org/kanjivg.html	Sito dedicato ai kanji (scrittura e ordine dei tratti). Non è in possesso di dati statistici	-	-	-
http://kotobank.jp/	Dizionario e enciclopedia monolingua giapponese	-	-	-
http://lang-8.com/	Contiene programmi radio in lingua giapponese.	-	-	-
http://langmedia.fivecolleges.edu/collection/lm_japan/jaIndex.html	Contiene canzoni in giapponese e i testi delle canzoni sono in giapponese e in inglese. Non ha dati disponibili	-	-	-
http://language.tiu.ac.jp/index_e.html	Materiale per apprendenti da livello elementare a avanzato di lingua giapponese.	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/ COMMENTI	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012
http://lrnj.com/	Gioco di ruolo per imparare i kanji	-	-	-
http://mainichi.jp	Sito dei mainichi shinbun	-	-	-
http://mixi.jp/	Il più diffuso social network in Giappone	-	-	-
http://mykikitori.com/index.html	Sito per fare pratica con l'ascolto in giapponese.	-	-	-
http://newsonjapan.com/	News sul Giappone	-	-	-
http://nihongo.hum.tmu.ac.jp/mic-j/home-e.html	Fornisce indicazioni specifiche sull'uso dei kanji e il loro uso e frequenza d'utilizzo nella lingua giapponese.	-	-	-
http://nihongoperpera.com/	Blog con consigli per parlare fluentemente il giapponese	-	-	-
http://opal.ecis.nagoya-u.ac.jp/~jems/hosokyoku/bangumi.html	Sito per l'apprendimento della lingua giapponese; contiene canzoni, giochi e informazioni fondamentali sul Giappone.	-	-	-
http://quizlet.com/	Esercizi e grammatica per imparare le lingue straniere, tra cui giapponese. Non rilasciano dati, nemmeno per ricerche accademiche	-	-	-
http://sp.cis.iwate-u.ac.jp/sp/lesson/j/indexn.html	Contiene esercizi vari per l'apprendimento del giapponese.	-	-	-
http://tatoeba.org	Sito che raccoglie esempi creati da utenti da una lingua ad un'altra. A noi interessa solo da giapponese italiano e viceversa.	-	-	-
http://test.u-biq.org/	Contiene brani di letteratura giapponese e altri racconti/storie.	-	-	-
http://thejapanesepage.com	Sito di cultura giapponese, con una sezione dedicata all'apprendimento. Anche sezione social network	BASSO	BASSO	BASSO
http://WaniKani.com	Applicazione per studiare i kanji	-	-	-
http://web-japan.org/index.html	Cultura e news dal Giappone	-	-	-
http://webjapanese.com/	Sito in cui gli iscritti possono scambiarsi materiali e informazioni.	-	-	-
http://www.123japanese.com/	Consigli,suggerimenti, cose scaricabili per studiare il giapponese	-	-	-
http://www.accessjapanese.com/	Contiene informazioni sul dialetto del Kansai.	-	-	-
http://www.ajalt.org/english/online/	Contiene materiale specifico per la comprensione scritta e le relative tracce audio.	-	-	-
http://www.ajalt.org/kanmana/index_e.html	Contiene storie e racconti folkloristici giapponesi.	-	-	-
http://www.alljapaneseallthetime.com/blog/	Consigli,suggerimenti, cose scaricabili per studiare il giapponese	-	-	-
http://www.aozora.gr.jp/	Contiene esercizi di lettura, gramamtica, kanji, vocabolario, ascolto da livello elementare a livello intermedio.	-	-	-
http://www.asahi.com/	Sito di Asahi shinbun	-	-	-
http://www.coelang.tufs.ac.jp/english/modules/index.html	Permette di esercitarsi nell'ascolto e nella conversazione	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/ COMMENTI	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012
http://www.coscom.co.jp/index.html	Contiene brani in lingua giapponese e inglese e un dizionario giapponese-inglese.	-	-	-
http://www.csse.monash.edu.au/~jwb/cgi-bin/wwwjdic.cgi?1C	Database giapponese-inglese di Jim Breen. È il più famoso, quasi tutti i dizionari online si basano su questo. Non ha dati sull'accesso dei visitatori	-	-	-
http://www.digitaldialects.com/Japanese.htm	Esercizi online per studiare il giapponese	-	-	-
http://www.e-hon.jp/index2.htm	Contiene quiz sulla grammatica giapponese, il vocabolario, kanji, ascolto, comprensione scritta e domande sullo stile di quelle del JLPT.	-	-	-
http://www.genkienglish.net/genkijapan/menu.htm	Sito per l'apprendimento della lingua giapponese indirizzato a coloro che non hanno mai studiato giapponese, o hanno appena cominciato ad apprendere o hanno un livello base.	-	-	-
http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Gaien/7211/top.html	Presenta storie e leggende folkloristiche da tutto il mondo che sono lette a voce alta in giapponese.	-	-	-
http://www.guidetojapanese.org/learn/	Consigli e suggerimenti su grammatica giapponese	-	-	-
http://www.gwu.edu/~eall/vjg/vjghomepage/vjghome.htm	66 flash card di grammatica e alcuni appunti di grammatica	-	-	-
http://www.hiraganatimes.com/	Permette di studiare conversazioni elementari, vocabolario, capacità di lettura e grammatica.	-	-	-
http://www.japandict.com/	Dizionario giapponese-inglese	-	-	-
http://www.japanese-nihongo.com/index.html	Contiene materiali per l'apprendimento della lingua giapponese di vari livelli: grammatica, kanji, lettura, comprensione scritta.	-	-	-
http://www.japanesepod101.com/	Corso online di lingua giapponese. Periodo di prova gratis, poi a pagamento	-	-	-
http://www.japanesewords.net/	Iscrizione tramite email per ricevere suggerimenti e consigli per imparare il giapponese	-	-	-
http://www.japantimes.co.jp/	Sito del Japan Times	-	-	-
http://www.learn-japanese-kanji-hiragana-katakana.com/	Contiene spiegazioni in lingua inglese sulla grammatica giapponese. Non ha dati	-	-	-
http://www.lingq.com/it/	Sito/social network per studiare le lingue, con esercizi, tutor, iterazione fra utenti. A pagamento	-	-	-
http://www.livemocha.com/	Esercitazioni su hiragana, katakana e kanji.	-	-	-
http://www.maggiesensei.com/	Blog con consigli e suggerimenti per studiare il giapponese. Non ha dati inerenti ai visitatori	-	-	-
http://www.nhk.or.jp/	Sito per studenti di lingua giapponese di livello base: permette di migliorare le proprie abilità di ascolto.	-	-	-
http://www.niconico.com/	Sito per vedere anime in streaming	-	-	-
http://www.nihongomaster.com	Corsi e esercizi online per studiare il giapponese	-	-	-

URL	DESCRIZIONE/ COMMENTI	VISITE 2010	VISITE 2011	VISITE 2012
http://www.nihongorakuda.net	Sito sul Giappone e sul Giapponese che contiene anche materiale per l'apprendimento del giapponese.	-	-	-
http://www.njuku.com/	In questo sito si possono leggere e ascoltare leggende e storie folkloristiche in 12 lingue diverse.	-	-	-
http://www.nouben.com/Default.aspx	Dizionario, traduttore e grammatica di giapponese	-	-	-
https://www.readthekANJI.com/	Corso e esercizi a pagamento per studiare i kanji	-	-	-
http://www.realkana.com/	Per fare esercizio di hiragana e katakana	-	-	-
http://www.realkanji.com/	Esercizi per kanji	-	-	-
http://www.renshuu.org/	Corso online e esercizi dedicati all'apprendimento del giapponese, con esercizi, grammatica, kanji. C'è la versione PRO a pagamento. Non ha dati da fornire	-	-	-
http://www.studyjapan.go.jp/en/index.html	Sito per corsi di lingua in giapponese. Fanno riferimento al governo e non hanno dati da fornirmi	-	-	-
http://www.textfugu.com/	Sito per imparare la grammatica giapponese, dalle basi fino a livello avanzato. A pagamento	BASSO	BASSO	BASSO
http://www.tofugu.com/	Esercizi e consigli riguardo lo studio della lingua giapponese	BASSO	BASSO	BASSO
http://www.voiceblog.jp/nippon/	Supporto per la comprensione scritta.	-	-	-
http://www.voiceblog.jp/onomatopets/	Sito in cui si possono ascoltare storie della letteratura classica giapponese.	-	-	-
http://www.weblio.jp/	Diffuso sito di dizionario, ricerca vocaboli, sinonimi e traduzione di giapponese e giapponese-inglese.	-	-	-
http://www.websaru.info/	Dizionario di inglese giapponese, con traduttore automatico (sfruttato da google traduttore) e sezione con quiz giapponesi	-	-	-
http://www.yamasa.cc/members/ocjs/kanjidic.nsf/SearchKanji3?OpenForm	Dizionario di kanji online	-	-	-
http://www.yesjapan.com/YJ6/	Sito in inglese per chi vuole cominciare a studiare il giapponese.	-	-	-
http://www.yomiuri.co.jp/index.htm	Sito di yomiuri shinbun	-	-	-
http://www.yynihongo.jp/	Contiene esercizi per l'apprendimento del giapponese, video e tracce audio.	-	-	-
http://www3.u-toyama.ac.jp/niho/song_e.html	Si possono vedere video ed esercitarsi nella produzione scritta, conversazione e comprensione orale.	-	-	-
http://yomoyomo.jp/	Sito che permette di caricare le letture dei kanji per siti web in lingua giapponese o testi in giapponese	-	-	-

Bibliografia

- Abt, C. C. (1970). *Serious Games*. New York: The Viking Press.
- Alinovi, F. (2002). Serio videoludere. Spunti per una riflessione sul videogioco. In M. Bittanti (A cura di), *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare* (Seconda ed., pp. 17-55). Milano: Unicopli.
- Alinovi, F. (2011). *Game start! Strumenti per comprendere i videogiochi*. Milano: Springer.
- Amoia, M., Gardent, C., & Perez-Beltracchini, L. (2012). A serious game for second language acquisition. *Third International Conference on Computer Aided Education (CSEDU)*. Noordwijkerhout.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent Video Game Effect on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public policy*. New York: Oxford University Press.
- Andreoletti, M. (2012). Gioco e videogioco: riflessioni tra educazione e intrattenimento. In D. Felini (A cura di), *Video Game Education* (p. 35-48). Milano: Unicopli.
- Ang, C. S., & Zaphiris, P. (2006). Developing Enjoyable Second Language Learning Software Tools: A Computer Game Paradigm. In U.-c. C. Learning, P. Zaphiris, & G. Zacharia (A cura di). Hershey, PA: Information Science Pub.
- Antinucci, F. (1999). *Computer per un figlio. Giocare, apprendere, creare*. Roma-Bari: Laterza.
- Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani [AESVI] (2011). *Rapporto annuale sullo stato dell'industria videoludica italiana 2011*. Tratto il 9 febbraio 2013 da http://www.aesvi.it/cms/attach/editor/Rapporto_Annuale_2011.pdf.
- Baker, L. (6 giugno 2011) *Factbox: A look at the \$65 billion video games industry*. Tratto il 9 febbraio 2013 da Reuters: <http://uk.reuters.com/article/2011/06/06/us-videogames-factbox-idUKTRE75552I20110606>.
- Balboni, P. E. (1991). *Tecniche didattiche e processi d'apprendimento linguistico*. Padova: Liviana.
- Balboni, P. E. (1998). *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*. Torino: UTET Università.
- Balboni, P. E. (1999). *Dizionario di glottodidattica*. Perugia: Guerra.
- Balboni, P. E. (2004). *Motivazione ed affettività nell'acquisizione di una lingua straniera*. Tratto il 9 febbraio 2013 da PuntoEdu: <http://win.liceoamaldi.it/formazione/AT7%20Lingua%20straniera/Motivazione%20ed%20affettivit%C3%A0%20nell%E2%80%99acquisizione%20di%20una%20lingua%20straniera.pdf>.
- Balboni, P. E. (2006a). *The epistemological nature of language teaching methodology*. Perugia: Guerra.

- Balboni, P. E. (2006b). *Italiano lingua materna. Fondamenti di didattica*. Torino: UTET Università.
- Balboni, P. E. (2008a). *Fare educazione linguistica. Attività didattiche per italiano L1 e L2, lingue straniere e lingue classiche*. Torino: UTET Università.
- Balboni, P. E. (2008b). *Imparare le lingue straniere*. Venezia: Marsilio.
- Balboni, P. E. (2012). *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse* (Terza ed.). Torino: UTET Università.
- Balboni, P. E. (2012). *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse* (Terza ed.). Torino: UTET Università.
- Barlett, C. P., Harris, R. J., & Baldassaro, R. (Novembre/Dicembre 2007). Longer You Play, the More Hostile You Feel: Examination of First Person Shooter Video Games and Aggression During Video Game Play. *Aggressive Behavior*, 33(6), pp. 486-497.
- Bates, T. (2011). Understanding Web 2.0 and its Implications for E-learning. In M. J. Lee, & C. McLoughlin (A cura di), *Web 2.0-Based E-Learning: Applying Social Informatics for Tertiary Teaching* (pp. 21-42). Hershey PA: Information Science Reference.
- Begley, S. (30 maggio 1993). *Teaching Minds To Fly With Discs And Mice*. Tratto il 9 febbraio 2013 da The Daily Beast: <http://www.thedailybeast.com/newsweek/1993/05/30/teaching-minds-to-fly-with-discs-and-mice.html>.
- Begotti, P. (2006). *L'acquisizione linguistica e la glottodidattica umanistico affettiva e funzionale*. Tratto il 9 febbraio 2013 da http://venus.unive.it/filim/materiali/accesso_gratuito/Filim_umanistico_funzionale_teorica.pdf.
- Begotti, P. (2010). *Imparare da adulti, insegnare ad adulti le lingue*. Perugia,Welland: Guerra - Soleil.
- Beraldo, R. (2008). I nuovi ambienti e i nuovi strumenti per la formazione on line. In P. E. Balboni, & U. Margiotta (A cura di), *Formare on line i docenti di lingue e italiano L2* (pp. 178-203). UTET: Torino.
- Berger, A. A. (2002). *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. New Brunswick, New Jersey: Transaction Publishers.
- Boscaro, A. (2004). Gli studi giapponesi a Venezia. In *Italia-Giappone: 450 anni* (Vol. 2, pp. 674-678). Roma-Napoli: Istituto Italiano per l'Africa e l'Oriente – Università degli Studi di Napoli “L'Orientale”.

- Breuer, J., & Bente, G. (2010). Why so serious? On the Relation of Serious Games and Learning. *eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), pp. 7-24.
- Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002, Dicembre). Violent Video Games and Hostile Expectations; a Test of the General Aggression Model. *Personality Social Psychology Bulletin*, 28(12), p. 1679-1686.
- Bunka Institute of Language (2004a). *Shin bunka shokyū nihongo 1*. (ed. italiana S. Dalla Chiesa, A cura di) Venezia: Cafoscarina.
- Bunka Institute of Language (2004b). *Shin bunka shokyū nihongo 2*. (ed. italiana S. Dalla Chiesa, A cura di) Venezia: Cafoscarina.
- Bunka Institute of Language (1994). *Bunka chūkyū nihongo I*. Tōkyō: Bojinsha.
文化外国語専門学校編、「文化中級日本語 I」、東京、凡人社、1994年。
- Bunka Institute of Language (1997). *Bunka chūkyū nihongo II*. Tōkyō: Bojinsha.
文化外国語専門学校編、「文化中級日本語 I I」、東京、凡人社、1997年。
- Caillois, R. (1958). *I giochi e gli uomini* (Quarta ed.). (L. Guarino, Trad.) Milano: Bompiani.
- Calamosca, F. (2003). *Final fantasy. Vivere tra gli indigeni del cyberspace*. Milano: Unicopli.
- Caillois, R. (1958). *I giochi e gli uomini* (Quarta ed.). (L. Guarino, Trad.) Milano: Bompiani.
- Calvani, A. (2008, Febbraio). Connettivismo: nuovo paradigma o ammaliante pot-pourri? *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 4(1), pp. 121-125.
- Calvani, A., & Rotta, M. (2000). *Fare formazione in Internet*. Trento: Erickson.
- Calvetti, P. (2004). Gli sviluppi della lingua giapponese in Italia negli ultimi decenni. In A. Tamburello (A cura di), *Italia-Giappone: 450 anni* (Vol. 2, pp. 755-758). Roma-Napoli: Istituto Italiano per l'Africa e l'Oriente – Università degli Studi di Napoli “L'Orientale”.
- Calvetti, P. (2009). L'insegnamento del giapponese in Italia e dell'italiano in Giappone. Due realtà a confronto. In S. Ferreri (A cura di), *Plurilinguismo, multiculturalismo e apprendimento delle lingue: confronto tra Giappone e Italia* (pp. 89-123). Viterbo: Sette città.
- Caon, F. (2005). *Un approccio umanistico affettivo all'insegnamento dell'italiano a non nativi*. Venezia: Cafoscarina.
- Caon, F. (2006). *Pleasure in Language Learning. A Methodological Challenge*. Perugia: Guerra.
- Caon, F. (2008). *Educazione linguistica e differenziazione. Gestire eccellenza e difficoltà*. Torino: UTET Università.

- Caon, F. (2012). Tecnologie e insegnamento/apprendimento linguistico. In G. Serragiotto & F. Caon (A cura di), *Tecnologie e didattica delle lingue. Teorie, risorse, sperimentazioni* (pp. 5-32). Torino: UTET Università.
- Caon, F., & Rutka, S. (2004). *La lingua in gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*. Perugia: Guerra.
- Caon, F., & Rutka, S. (2009). *La glottodidattica ludica*. Tratto il 9 febbraio 2013 da http://venus.unive.it/filim/materiali/accesso_gratuito/Filim_glotto_ludica_teorie.pdf.
- Caon, F., & Serragiotto, G. (2012). *Tecnologie e didattica delle lingue. Teorie, risorse, sperimentazioni*. Torino: UTET Università.
- Cardona, M. (2010). *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue. Una prospettiva glottodidattica*. Torino: UTET Università.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, pp. 489-496.
- Carosso, A. (2009). Videogiocando s'impara... anche la lingua: un sito e una proposta open source. *Didamatica 2009*. Università degli studi di Trento. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://services.economia.unitn.it/didamatica2009/Atti/lavori/carosso.pdf>.
- Carosso, A. (2010-2011). *Produzione e sperimentazione di videogiochi per l'apprendimento linguistico (tesi di dottorato)*. Università degli studi di Genova.
- Carosso, A. (2011). *Costruire videogiochi didattici per l'insegnamento delle lingue*. Tratto 9 febbraio 2013 da Lingu@ggi 21.0: <http://www2.linguaggi21punto0.unige.it/blog/costruire-videogiochi-didattici-per-l%E2%80%99insegnamento-delle-lingue-andrea-carosso>.
- Carzo, D., & Centorrino, M. (2002). *Tomb Raider o il destino delle passioni*. Milano: Guerini e associati.
- Ceccherelli, A. (2008/2009). Nuove forme di insegnamento: i videogiochi e l'edutainment. *Rivista Scuola laD*, p. 95-114. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://rivista.scuolaiad.it/download/nuove-forme-di-insegnamento-i-videogiochi-e-l-edutainment-ceccherelli.pdf>.
- Ceccherelli, A. (2012). Videogiochi e apprendimento tra medium e messaggio. Considerazioni sull'uso didattico dei videogiochi. *Rivista Scuola laD*(6), pp. 92-112. Tratto il 9 febbraio 2013 da http://rivista.scuolaiad.it/download/rivista-laD_n6-2010_ceccherelli.pdf.

- Charsky, D. (2010). From Edutainment to Serious Game: A Change in the Use of Game Characteristics. *Games and Culture*, 5(2), pp. 177-198.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: M.I.T. Press.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2008). *e-Learning and the Scienze of Instruction* (Terza ed.). San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Daloiso, M. (2009). *I fondamenti neuropsicologici dell'educazione linguistica*. Venezia: Cafoscarina.
- Danesi, M. (1988). *Manuale di tecniche per la didattica delle lingue moderne*. Roma: Armando.
- Danesi, M. (1988). *Neurolinguistica e glottodidattica*. Padova: Liviana.
- D'Angelo, W. (2012, Aprile 23). *Top 10 in Sales - First Person Shooters*. Tratto il 9 febbraio 2013 da VGChartz: <http://www.vgchartz.com/article/250080/top-10-in-sales-first-person-shooters>.
- De Freitas, S., & Liarokapis, F. (2011). Serious game: A New Paradigm for Education? In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (A cura di), *Serious games and edutainment applications* (pp. 9-24). London; New York: Springer-Verlag London Ltd.
- De Jong, T. (2011). Instruction based on computer simulations. In R. E. Mayer, & P. Alexander (A cura di), *Handbook of research on learning and instruction*. New York: Routledge.
- DeHaan, J. W. (2005). Acquisition of Japanese as a Foreign Language Through a Baseball Video Game. *Foreign Language Annals*, 38(2), pp. 278-282.
- Di Stasio, M. (2010). Videogiochi a scuola. In M. Faggioli (A cura di), *Tecnologie per la didattica* [Versione Kindle]. Milano: Apogeo. Tratto da <http://www.amazon.it>.
- Diamantini, D., & Pieri, M. (2006). E-learning e m-learning: uno strumento di valutazione per il mobile learning. *Informations, Savoirs, Décisions, Médiations (ISDM)*(25). Tratto il 9 febbraio 2013 da http://isdm.univ-tln.fr/PDF/isdm25/PieriDiamantini_TICE2006.pdf.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., & Rampnoux, O. (2011). Origins of Serious Game. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (A cura di), *Serious games and edutainment applications* (pp. 25-43). London; New York: Springer-Verlag London Ltd.
- Dolci, R. (2004). Glottodidattica, costruttivismo e tecnologie. In G. Serragiotto, *Le lingue straniere nella scuola. Nuovi percorsi, nuovi ambienti, nuovi docenti* (pp. 83-104). Torino: UTET Libreria.
- Downes, S. (Ottobre 2005). *E-learning 2.0*. Tratto il 9 febbraio 2013 da eLearn magazine: <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=1104968>
- Downes, S. (Luglio 2008). *The Future of Online Learning: Ten Years On*. Tratto il 9 febbraio 2013 da Stephen's Web: <http://www.downes.ca/files/books/future2008.pdf>.

- Downes, S. (19 maggio 2012). *Connectivism and Connective Knowledge. Essays on meaning and learning networks*. Tratto il 9 febbraio 2013 da Stephen's Web:
http://www.downes.ca/files/books/Connective_Knowledge-19May2012.pdf
- Egenfeldt-Nielsen, S. (Febbraio 2011). *What Makes a Good Learning Game?* . Tratto il 9 febbraio 2013 da eLearn Magazine: <http://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1943210>.
- Eletti, V. (2002). *Che cos'è l'e-learning*. Roma: Carocci.
- Entertainment Software Association [ESA] (2011). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. Tratto il 9 febbraio 2013 da
http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf.
- Felicia, P. (2009). *I giochi elettronici a scuola*. (S. Crimi, Trad.) Bruxelles: European Schoolnet.
- Felini, D. (A cura di). (2012). *Video game education*. Milano: Unicopli.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (marzo 2008). Violent Video Games and Aggression. Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35, 311-332.
- Ferrari, M. (2009-2010). *La didattica del giapponese a studenti universitari italiani attraverso la canzone (tesi di laurea magistrale)*. Università Ca' Foscari Venezia.
- Ferraris, M., & Manca, S. (Febbraio 2000). Scusi, di che cosa si occupano le tecnologie didattiche? 20, 4-13. Tratto il 9 febbraio 2013 da Tecnologie Didattiche:
<http://www.tdmagazine.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF20/Ferraris-Manca.pdf>.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate (tesi)*. Georgia: Institute of Technology.
- Fratter, I. (2004). *Tecnologie per l'insegnamento delle lingue*. Roma: Carocci.
- Freddi, G. (1990). *Azione, gioco, lingua. Fondamenti di una glottodidattica per bambini*. Padova: Liviana.
- Freddi, G. (1994). *Glottodidattica: fondamenti, metodi e tecniche*. Torino: UTET Libreria.
- Fu, D., Ludwig, J., Bardovi-Harlig, K., & Stringer, D. (2009). Serious games for second language retention. *Industry/Interservice, Training, Simulation & Education Conference (I/ITSEC)*, (pp. 1-10). Orlando, Florida. Tratto il 9 febbraio 2013 da
<http://www.indiana.edu/~dsls/publications/StringerSeriousGames.pdf>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

- Gee, J. P. (2005, Maggio). *Good Video Games and Good Learning*. Tratto il 9 febbraio 2013 da James Paul Gee's Blog:
<http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>
- Grabmeier, J. (2012, Ottobre 12). <http://researchnews.osu.edu/archive/violgametime.htm>. Tratto il 9 febbraio 2013 da The Ohio State University:
<http://researchnews.osu.edu/archive/violgametime.htm>
- Griffiths, M. (2002). The Educational Benefits of Videogames. *Education and Health*, 20(3), pp. 47-51.
- Hawkridge, D. (1993, Aprile). Le tecnologie didattiche oggi. *Tecnologie Didattiche*, 4-15.
- Heisig, J. W. (1977). *Remembering the kanji* (Quarta ed.). Tokyo: Japan Publications Trading Co.
- Hendler, J. (2009). Web 3.0 Emerging. *Computing now*, 88-90. Tratto da
<http://people.cs.und.edu/~wenchen/reference/457/web3.pdf>
- Higuchi, Y. (2012a). Fujisan. Venezia: Cafoscarina.
- Higuchi, Y. (2012b). *Shin Kappa*. Venezia: Cafoscarina.
- Himeno, M., Murata, M., Kobayashi, Y., Kaneko, H., & Komiya, C. (1998). *Koko kara hajimaru Nihongo kyōiku (L'insegnamento del giapponese inizia da qui)*. Tōkyō: Hitsuji Shobo.
 姫野 昌子、村田 年、小林 幸江、金子 比呂子、小宮 千鶴子、「ここからはじまる日本語教育」、東京、ひつじ書房、1998.
- Huizinga, J. (1973). *Homo ludens*. (C. van Schendel, Trad.) Torino: Einaudi. (Testo originale pubblicato nel 1938).
- Imai, M. (1988). *Wakaru nihongo no oshiekata. Nihongo no kiso chishiki to oshiekata nyūmon (Come insegnare un giapponese comprensibile. Manuale per principianti di metodo di insegnamento e conoscenze di base della lingua giapponese)*. Tōkyō: Sendagaya Nihongo Kyōiku Kenkyūjo.
 今井幹夫、「わかふ日本語の教之方：日本語の基礎知識と教之方入門」、東京、千駄ヶ日本語教育研究所、1980
- Japan Foundation. (2009). *Present Condition of Overseas Japanese-Language Education. Survey on Japanese Language Education Abroad 2009*, Tratto il 9 febbraio 2013 da
http://www.jpff.go.jp/e/japanese/survey/result/dl/news_2009_02e.pdf.

- Jegers, K., & Wiberg, C. (2003). *FunTain: Design Implications for Edutainment Games*. Tratto il 9 febbraio 2013 da Atti del convegno ED-MEDIA 2003, Association for the Advancement of Computing in Education: <http://www8.informatik.umu.se/~colsson/shortJegWib.doc.pdf>.
- Johnson, S. (2005). *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*. (F. B. Ardizzoia, & F. Ioele, Trad.) Milano: Mondadori.
- Karmali, L. (4 ottobre 2012). *Mists of Pandaria Pushes Warcraft Subs Over 10 Million*. Tratto il 9 febbraio 2013 da IGN: <http://www.ign.com/articles/2012/10/04/mists-of-pandaria-pushes-warcraft-subs-over-10-million>.
- Karrer, T. (1 Luglio 2007). *Understanding E-Learning 2.0*. Tratto il 9 febbraio 2013 da ASTD: <http://www.astd.org/Publications/Newsletters/Learning-Circuits/Learning-Circuits-Archives/2007/07/Understanding-E-Learning-20>.
- Kato, P. M., Cole, S. W., Bradlyn, A. S., & Pollock, B. H. (1 agosto 2008). A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial. *Pediatrics*, 122(2), p. 305-317. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://pediatrics.aappublications.org/content/122/2/e305.full.pdf+html>.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and Beyond*. New York: Three Rivers Press.
- Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). *Moving Learning Games Forward. Obstacles, Opportunities & Openness*. The Educational Arcade, MIT. Tratto il 9 febbraio 2013 da http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf.
- Kohler, C. (2009). *Power+up. Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*. (F. Cristi, Trad.) Terni: Multiplayer.it.
- Krashen, S. D. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. New York: Pergamon.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. New York: Pergamon.
- Kubota, Y. (1989). *Grammatica di giapponese moderno*. Venezia: Cafoscarina.
- Kukulka-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), pp. 157-165.
- Kukulka-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction action. *ReCALL*, 20(3), pp. 271-289.
- Le Diberder, A., & Le Diberder, F. (1998). *L'Univers des jeux vidéo*. Paris: la Découverte.

- Lepido, D. (5 aprile 2012). *Videogiochi da kolossal sbancano più del cinema*. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2012-04-05/videogiochi-kolossal-sbancano-cinema-081632.shtml?uuid=Ab9LVJF>.
- Liscia, R. (A cura di). (2004). *Osservatorio ANEE. E-learning. Stato dell'arte e prospettive di sviluppo*. Milano: Apogeo.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopli.
- Makino, T. (1989). *A dictionary of basic Japanese grammar*. Tōkyō: The Japan Times.
- Makino, T. (1995). *A dictionary of Intermediate Japanese grammar*. Tōkyō: The Japan Times.
- Makino, T. (2008). *A dictionary of Advanced Japanese grammar*. Tōkyō: The Japan Times.
- Manning, K., & Sharp, A. (1979). *Il gioco nell'apprendimento. Come interpretarlo e renderlo produttivo nella scuola dell'infanzia e primaria*. (O. Cherin, Trad.) Milano: Emme.
- Maragliano, R. (1998). *Nuovo manuale di didattica multimediale* (Settima ed.). Roma: Laterza.
- Mariotti, M. (2006). *Il piacere della grammatica. Dizionario grammaticale di base della lingua giapponese per madrelingua italiani (tesi di dottorato)*. Università Ca' Foscari Venezia.
- Mariotti, M. (2011). E-learning 2.0 and BumpoHyDict. In T. Takeshita (A cura di), *Nihon-JP. Insegnamento della lingua giapponese e studi giapponesi: didattica e nuove tecnologie* (pp. 47-57). Bologna: CLUEB.
- Mariotti, M., & Mantelli, A. (2012). ITADICT Project and Japanese Language Learning. *Acta Linguistica Asiatica*, 2(2), pp. 65-82. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://revije.ff.uni-lj.si/ala/article/view/194/120>
- Mastrangelo, M., Ozawa, N., & Saito, M. (2006). *Grammatica giapponese*. Milano: Hoepli.
- Michael, D. R., & Chen, S. (2006). *Serious Games. Games that Educate, Train, and Inform*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- Mitgutsch, K. (2011). Serious Learning in Serious Games. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (A cura di), *Serious games and edutainment applications* (pp. 45-58). London; New York : Springer-Verlag London Ltd.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Gayen, K. (2011, Marzo). e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), pp. 129-135.
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34(3), pp. 255-264.

- Olimpo, G. (1993, Aprile). Nascita e sviluppi delle tecnologie didattiche. *Tecnologie Didattiche*, pp. 23-34.
- Owen, M., Diamant, A., & Joiner, R. (2007, Luglio). *Racing Academy FE/HE edition. A research paper*. Tratto il 9 febbraio 2013 da [www.futurelab.org.uk: archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Racing_Academy_FEHE_research_paper.pdf](http://www.futurelab.org.uk/archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Racing_Academy_FEHE_research_paper.pdf).
- Papert, S. (1998, giugno). *Does Easy Do It? Children, Games, and Learning*. Tratto il 9 febbraio 2013 da www.papert.org: <http://www.papert.org/articles/Doeseasydoit.html>.
- Pavlik, J. V. (2008, Estate). Video Games Beat Hollywood. *Television Quarterly*, 38(3 & 4), pp. 3-13.
- Pecchinenda, G. (2010). *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"home game"*. Roma-Bari: Laterza.
- Penfield, W., & Roberts, L. (1959). *Speech and Brain Mechanisms*. Princeton: Princeton University Press.
- Petrelli, F. (2007). L'e-learning 2.0: una nuova frontiera della didattica? *Rivista Scuola laD(0)*. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://rivista.scuolaiaad.it/download/n2-2010-ricerca-tecnologia-petrelli.pdf>.
- Pira, F., & Marrali, V. (2009). *Giochi e videogiochi. Dal nascondino alla console*. Roma: Bonanno.
- Porcelli, G. (1988). *Computer e glottodidattica*. Padova: Liviana.
- Porcelli, G. (1994). *Principi di glottodidattica*. Brescia: La scuola.
- Porcelli, G., & Dolci, R. (1999). *Multimedialità e insegnamenti linguistici. Modelli informatici per la scuola*. Torino: UTET Libreria.
- Pownell, D., & Bailey, G. D. (2001). Getting a handle on handhelds. *American School Board Journal*, 188(6), pp. 18-21.
- Prensky, M. (2006). *Mamma non rompere sto imparando! Come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21° secolo!* (M. B. Carbone, Trad.) Terni: multiplayer.it.
- Protosaltis, A., Pannese, L., Pappa, D., & Hetzner, S. (2011, Luglio). Serious Games and Formal and Informal Learning. *eLearning Papers*(25). Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://www.elearningeuropa.info/en/download/file/fid/23290>.
- Purushotma, R., Thorne, S. L., & Wheatley, J. (2009, Aprile 15). *10 Key Principles for Designing Video Games for Foreign Language Learning*. Tratto il 9 febbraio 2013 da [lingualgames: http://lingualgames.wordpress.com/article/10-key-principles-for-designing-video-27mkxqba7b13d-2](http://lingualgames.wordpress.com/article/10-key-principles-for-designing-video-27mkxqba7b13d-2).

- Rankin, Y. A., Gold, R., & Gooch, B. (2006). Evaluating interactive gaming as a language learning tool. *Conference Proceedings of SIGGRAPH, 2006*. Boston, Massachusetts. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://webhome.cs.uvic.ca/~bgooch/Publications/PDFs/a44-rankin.pdf>.
- Rejeski, D., & Sawyer, B. (2002). *Serious Game. Improving Public Policy Through Game-Based Learning and Simulation*. Washington, DC: Woodrow Wilson International Center for Scholars. Tratto il 9 febbraio 2013 da [tp://www.seriousgames.org/images/seriousarticle.pdf](http://www.seriousgames.org/images/seriousarticle.pdf).
- Resnick, M. (2004). *Edutainment? No thanks. I prefer playful learning*. Tratto il 9 febbraio 2013 da Lifelong Kindergarten: <http://llk.media.mit.edu/papers/edutainment.pdf>.
- Ritterfeld, U., & Weber, R. (2006). Video Games for Entertainment and Education. In P. Vorderer, & J. Bryant (A cura di), *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. (pp. 399-413). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rockwell, G. M., & Kee, K. (2009). *The Leisure of Serious Games: A Dialogue*. Tratto il 9 febbraio 2013 da Game Studies: http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey_rockwell_kevin_kee.
- Rogers, C. (1951). *Client-centered therapy, its current practice, implications, and theory*. Boston: Houghton Mifflin.
- Rogers, C. (1969). *Freedom to Learn*. Columbus: C.E. Merrill Pub Co.
- Semoli, A. (2009). *Web analytics. Il segreto di un progetto di successo sul web*. Milano: Hoepli.
- Serragiotto, G. (2009). *Sillabo di riferimento per la formazione degli insegnanti di italiano a stranieri*. Venezia: Cafoscarina.
- Shibatani, M. (1990). *The Languages of Japan*. Cambridge: Cambridge University.
- Siemens, G. (Gennaio 2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. Tratto il 9 febbraio 2013 da International Journal of Instructional Technology & Distance Learning: http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm.
- Squire, K. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, 2(1), pp. 49-62. Tratto il 9 febbraio 2013 da <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.100.8500&rep=rep1&type=pdf>.
- Squire, K. (2004). *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III*. Tratto da <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>.
- Stabile, D. (2011). L'apprendimento della lingua giapponese on-line. In T. Toshiaki (A cura di), *Nihon-JP. Insegnamento della lingua giapponese e studi giapponesi: didattica e nuove tecnologie* (pp. 59-71). Bologna: CLUEB.

- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). *Serious Games – An Overview. Technical Report HS-IKI-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skovde. Svezia.*
- Suzuki, A. (2012a). *Shin perapera*. Venezia: Cafoscarina.
- Suzuki, A. (2012b). *Shin surasura*. Venezia: Cafoscarina.
- Tanoni, I. (2003). *Videogiocando s'impara*. Trento: Erickson.
- Titone, R. (1990). *Introduzione alla glottodidattica: le lingue straniere*. Torino: Sei.
- Tōkyō University of foreign Studies - Japanese Language Center for international Studies (2005a). *Shokyū Nihongo Lingua giapponese. Corso introduttivo 1*. (S. D. Chiesa, A cura di) Venezia: Cafoscarina.
- Tōkyō University of foreign Studies - Japanese Language Center for international Studies (2005b). *Shokyū Nihongo Lingua giapponese. Corso introduttivo 2*. (S. D. Chiesa, A cura di) Venezia: Cafoscarina.
- Trentin, G. (2001). *Dalla formazione a distanza all'apprendimento in rete*. Milano: Franco Angeli.
- Ueda, H. (2011a). *Materiali per Bunka Chūkyū Nihongo 1*. Venezia: Cafoscarina.
- Ueda, H. (2011b). *Materiali per Bunka Chūkyū Nihongo 2*. Venezia: Cafoscarina.
- Ueda, H. & Suzuki, M. (2012). *Kanji*. Venezia: Cafoscarina.
- Uemura, K. (2012). *Yoi doooooon*. Venezia: Cafoscarina.
- Varisco, B. M. (2002). *Costruttivismo socio-culturale. Genesi filosofiche, sviluppi psico-pedagogici, applicazioni didattiche*. Roma: Carocci.
- Veenstra, B., van Geert, P. L., & van der Meulen, B. F. (2011). Is edutainment software really educational? A feature analysis of Dutch edutainment software for young children. *Netherlands Journal of Psychology*, 66(2), pp. 50-67. Tratto il 9 febbraio 2013 da http://www.bereslim.nl/pdf/edutainment_software_NJP.pdf
- Wolf, M. J. (A cura di). (2001). *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press.
- Wolf, M. J. (A cura di). (2008). *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond*. London: Greenwood Press.
- Woolley, B. (1993). *Virtual worlds. A journey in hype and hyperreality*. Londra: Penguin Books.
- Yasuda, M. (2012). *Totoro*. Venezia: Cafoscarina.
- Zingarelli, N. (2010). *lo Zingarelli 2011. Vocabolario della lingua italiana*. Bologna: Zanichelli.
- Zyda, M. (2005, Settembre). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *IEEE Computer*, 38(9), pp. 25-32.

Videogiochi citati

- 250 mannin no kanji* (250 万人の漢検, 'Kanji Kentei per 2.500.000 persone', IE Institute, 2007).
- Adventure German - The Mystery of Nebra Sky Disc* (Goethe-Institut & Reality Twist, 2011).
- Algebots. Beat the Game, Pass the Course* (Games2train, 2004).
- America's Army* (U.S. Army, 2002).
- Animal Crossing* (Nintendo, 2001-2012).
- Brain Training* (Nintendo, 2005).
- Call of Duty* (Infinity Ward & al., 2003-2012).
- Civilization* (MicroProse & al., 1991-2012).
- Civilization III* (Firaxis, 2001).
- Computer Space* (Nutting Associates, 1971).
- Densha de Go!* (電車で GO!, 'Andiamo in treno!', Taito, Square-Enix, 1995-2011).
- Dimenxian Algebra* (Tabula Digita, 2008).
- Dr. Moku's Hiragana Mnemonics* (Wukomi, 2011).
- Dr. Moku's Katakana Mnemonics* (Wukomi, 2011).
- Dragon Quest* (Enix, Square-Enix, 1986-2012).
- DS bimoji torēningu* (DS 美文字トレーニング, 'Esercizi di calligrafia DS', Indies zero, 2008).
- English Training: Have Fun Improving Your Skills!* (Nintendo, 2006).
- Escape from Planet Arizona* (EF Education, 1995).
- Evolver Pre-Algebra* (Tabula Digita, 2008).
- Final Fantasy* (Square, Square-Enix, 1987-2013).
- Hiragana Pixel Party* (Springloaded, 2012).
- Hissatsu kanfū kanji doragon* (必殺カンフー 漢字ドラゴン, 'Il colpo di grazia Kung fu – Kanji Dragon', Success, 2007).
- JRPG* (Wegrzanowski, T., 2007).
- DS Kageyama mesoddo tadashii kanji kakitori kun* (DS 陰山メソッド 正しい漢字かきとりくん, 'Metodo di Kageyama per DS – Kanji corretti - *Kakitori kun*', Shōgakukan, 2007).
- Kaite oboeru doragana* (かいておぼえるドラがな, 'Imparare la scrittura – *Doragana*', Sega, 2008).
- Kana Warrior* (Stubbs, K. N., 2003).
- Kanji no Wataridori* (漢字の渡り鳥, 'Wataridori dei kanji', Success, 2006).

Kanken DS (漢検 DS, 'Esame Kanji Kentei DS', Rocket Company, 2006-2009).

Knuckles in China Land (Dirk, A., 2005).

Immune Attack (Federation of American Scientists & Escape Hatch Entertainment, 2008).

Mass Effect (BioWare, 2007-2012).

MathMan (Novel Games, 2009).

Microsoft Flight Simulator (Microsoft Game Studios, 1982-2006).

MiddWorld Online (Muzzy Lane, 2011).

Mind your language: impara il giapponese! (Spiral house, 2009).

Mingoville (The Mingoville Team, 2007).

Mondai na nihongo (問題な日本語, 'La problematica lingua giapponese', Hudson, 2007).

My Chinese Coach (Ubisoft, 2008).

My French Coach (Ubisoft, 2007).

My Japanese Coach (Ubisoft, 2008).

My Spanish Coach (Ubisoft, 2007).

Nazotte oboeru otona no kanji renshū (なぞっておぼえる 大人の漢字練習, 'Memorizzare attraverso la ricalatura. Esercizi di *kanji* per adulti', Nowpro, 2007).

Nintendogs (Nintendo, 2005).

Ōbunsha derujun kokugo DS (旺文社 での順 国語 DS, 'Ōbunsha. In ordine di priorità [dei *kanji* più frequenti]. Lingua giapponese DS', IE Institute, 2007).

Pac-Man (Namco, 1980) .

PacWriter (Bertesh Studios, 2007).

Pawā shoberu ni norō!! (パワーショベルに乗ろう!! , 'Saliamo sull'escavatore!!', Taito, 1999).

Prime Time. Education in Math (Taylor Clark Software, 2006).

Professor Layton (Level-5, 2007-2012).

Racing Academy FE/HE Edition (Future Lab & Lateral Vision, 2006).

Reader Rabbit (The Learning Company, 1986).

Re-Mission (Realtime Associates, Inc., 2006) .

Second Life (Linden Lab, 2003).

Sim City (Maxis, 1989).

Slime Forest Adventure (Johnson, D., 2011).

Spacewar! (Russell, S., 1962).

Super Mario Bros. (Nintendo, 1985).

Tactical Iraqi (Alelo Inc., 2006).
Tennis for Two (Higinbotham, W., 1958).
Tetris (Pajitnov, A., 1984).
The Elder Scrolls (Bethesda Softworks, 1994-2012).
The Sims (Maxis, 2000).
The Sims 2 (Maxis, 2004).
The Sims (Maxis, The Sims Studios, 2000-2012).
Virtual Leader (Simulearn, 2003).
Where in the World is Carmen Sandiego? (Brøderbund Software, 1985).
Who is Oscar Lake? (COW Software, 1995).
World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004).
Zon (Zon Team, 2009).