



# Fabrizia Malgieri

## Assegnista di ricerca e Redattrice videoludica

### IN BREVE

Fabrizia Malgieri (Napoli, 1985) è dottoressa di ricerca in Comunicazione e Nuove Tecnologie presso l'Università IULM (Milano), con una tesi di dottorato in *game studies*. Dal 2013 collabora alle attività didattiche e di ricerca in TV studies e game studies presso il Dipartimento di Comunicazione, Arti e Media dell'Università IULM. Attualmente è assegnista di ricerca con un progetto dal titolo "Un genere nei generi: la rappresentazione femminile nelle serie TV e nei videogiochi di genere". Dal 2007 scrive di videogiochi, cinema e serie TV: dal 2013 è caporedattrice della divisione italiana di Gamereactor, il più grande network del Nord Europa dedicato ai videogiochi, e dal 2018 collabora con *Il Corriere della Sera* per la sezione tech e videogiochi.

### ATTUALI ESPERIENZE LAVORATIVE

---

#### ASSEGNISTA DI RICERCA

*Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM (Milano) | Ottobre 2020 - Presente*

Da ottobre 2020, è al lavoro su un progetto interdisciplinare che analizza il cambiamento nella rappresentazione delle figure femminili nei videogiochi e nelle serie TV di generi specifici (fantascienza, supereroi, fantasy, ecc.) negli ultimi dieci anni. I primi risultati della ricerca sono stati presentati durante il convegno annuale della CUC (Consulta Universitaria del Cinema), dal titolo "Lo stato e il futuro della ricerca", a settembre 2021 a Roma.

#### REDATTRICE

*Corriere della Sera | Maggio 2018 - Presente*

Si occupa di approfondimenti relativi ai videogiochi per *corriere.it*, con la possibilità di intervistare diversi sviluppatori e professionisti italiani e internazionali. Dedicata inoltre la sua vita professionale ad approfondire e lavorare su una maggiore consapevolezza del mezzo videoludico come prodotto culturale, e non solo di intrattenimento.

#### CAPO-REDATTRICE

*Gamereactor Italia | Giugno 2013 - Presente*

In qualità di caporedattrice, gestisce la divisione italiana di Gamereactor, il più grande network del Nord Europa dedicato ai videogiochi e presente in oltre dieci Paesi. Si occupa della stesura di approfondimenti e notizie legati al mondo dei videogiochi e del tech, intervistando diversi sviluppatori e professionisti italiani e internazionali. Oltre al coordinamento della redazione, collabora quotidianamente con il team internazionale del network, lavorando su testi sia in italiano che in inglese.

# Fabrizia Malgieri

## Assegnista di ricerca e Redattrice videoludica

### PRECEDENTI ESPERIENZE LAVORATIVE

#### DOCENTE A CONTRATTO

*Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM (Milano) | Ottobre 2018 - Gennaio 2021*

Ha lavorato in qualità di docente a contratto per il Laboratorio di Streaming presso il Corso di Laurea Magistrale in "Cinema, Televisione e Nuovi Media".

#### COLLABORATRICE ALLA DIDATTICA

*Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM (Milano) | Gennaio 2013 - Ottobre 2020*

Ha collaborato alle attività didattiche e di ricerca in TV, cinema e game studies presso il Dipartimento di Comunicazione, Arti e Media dell'Università IULM

#### AUTRICE FREELANCE

*Labnext (Milano) | Ottobre 2012 - Novembre 2017*

Ha lavorato come autrice freelance su diversi progetti di marketing creativo, format, branded content e spot pubblicitari.

#### REDATTRICE

*Duellanti | Maggio 2009 - Dicembre 2012*

Si è occupata del lancio di [www.duellanti.it](http://www.duellanti.it) (portale online della popolare rivista cinematografica diretta dal critico cinematografico Gianni Canova) e ha coordinato la redazione del magazine digitale, oltre ad occuparsi della stesura di recensioni e approfondimenti legati al cinema.

#### REDATTRICE TV

*Mediaset - RTI Reti Televisive Italiane (Cologno Monzese) | Febbraio 2011 - Febbraio 2012*

Ha lavorato come redattrice per il canale pay Premium Cinema Emotion (Mediaset Premium). Ha collaborato alla selezione dei film in programmazione sul canale, ha creato contenuti creativi e curato diverse attività editoriali.

#### ANALISTA TV

*RAI - Radio Televisione Italiana - Sede Milano | Maggio 2009 - Dicembre 2012*

Ha lavorato come analista e supporto alla redazione per il programma televisivo di Rai3 "Tv Talk", condotto da Massimo Bernardini.

### INTERESSI ACCADEMICI

Video game studies

Gender studies

Film studies

Television Studies

---

### LINGUE

Inglese

Spagnolo

---

# Fabrizia Malgieri

## Assegnista di ricerca e Redattrice videoludica

### FORMAZIONE

#### PHD IN COMUNICAZIONE E NUOVE TECNOLOGIE

*Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM (Milano) | Gennaio 2013 - Luglio 2017*

**Titolo del Progetto di Ricerca:** *Multi-screen e multi-frame: Nuove pratiche di esperienza videoludica*

L'uso di una configurazione a doppio schermo nei videogiochi (come Nintendo Wii U) influenza il livello di attenzione e delle emozioni di giocatori e non.

### HOBBY E INTERESSI

Scrittura, Scrittura Creativa, Cinema,  
Videogiochi, Letteratura, Animazione  
Giapponese

#### LAUREA SPECIALISTICA IN CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

*Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM (Milano) | Ottobre 2007 - Marzo 2010*

**Tesi di laurea magistrale in filmologia. Titolo del progetto:** *"Il Cinema d'Animazione Italiano: Dagli anni '90 a oggi. Il caso "Winx Club"*

#### LAUREA TRIENNALE IN SCIENZE E TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE

*Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM | Ottobre 2003 - Luglio 2007*

**Tesi di laurea triennale in Storia e Critica del Cinema. Titolo del progetto:** *"Fantastico e realistico in Edward Scissorhands e Big Fish di Tim Burton"*

#### DIPLOMA LICEO CLASSICO

*Bartolomeo Zucchi (Monza) | Settembre 1998 - Giugno 2003*

### PUBBLICAZIONI

Malgieri F., "Il corpo del giocatore in formato digitale: Dal sogno di Tron alla realtà virtuale" in *Aria* - 01/2017, ISSN 2532-4918

Malgieri F., "Giocare a puntate. Le nuove forme seriali del videogioco, tra letteratura e televisione" in Cardini D. (a cura di) *Testo a Fronte - Teoria e Pratica della Traduzione* n. 59, secondo semestre 2018 ISBN 9-788871-688367

Malgieri F., "Tra bene e male: Il doppio femminile nel videogioco. Il caso Hellblade: Senua's Sacrifice" in *Leggendaria - Libri, Letture, Linguaggi* n. 135 (maggio 2019) ISSN 1121-641

Malgieri F., *La Casa di Carta. La maschera della Rivoluzione*, Edizioni Estemporanee, Roma 2019 ISBN 978-88-31267-00-7

Cardini D., Malgieri F., "La madre di tutte le serie: la storia infinita della soap opera", in Fumagalli A., Albani C, Braga P. (a cura di), *Storia delle serie TV. Dagli anni '50 ai primi anni Duemila*, Dino Audino, Roma 2021 ISBN 978-88-7527-485-6

Malgieri F., "Di madri assenti e papà da redimere: la genitorialità nei videogiochi, tra rapporti disfunzionali e questioni di genere", in Vittorini F., Bortolini F. (a cura di), *NORMAL PEOPLE. Gender e generazioni in transito tra letteratura e media*, Patron Editore, Bologna 2022 ISBN 978-88-555-3543-4