



*Videogioco: Femminile, Plurale* esplora il significativo e costante contributo delle donne all'interno dell'industria videoludica, un contesto tradizionalmente dominato da una cultura nerd maschile, con la dichiarata intenzione di far emergere il valore connesso alla presenza e all'impatto del "femminile", in senso esteso, sull'intero settore. Dalle pioniere degli albori tecnologici alle eroine digitali che sfidano gli stereotipi proponendo personaggi complessi e sfaccettati, passando per le streamer e le pro player, il testo getta una nuova luce su decenni di storia del videogioco, grazie a un'analisi delle dinamiche di genere legate al contesto e di come queste abbiano influenzato, e continuano a influenzare, la cultura videoludica e le sue comunità. Attraverso studi di casi specifici e l'unione di competenze trasversali, il libro offre una visione approfondita dei progressi compiuti verso una maggiore inclusione e rappresentazione femminile, evidenziando, al contempo, i lati oscuri e discriminanti che ancora oggi infestano il mondo del gaming. Con un approccio equilibrato e informativo, il libro si rivolge a studiosi, professionisti del settore e appassionati, desiderosi di approfondire il ruolo delle donne nell'industria, nelle storie e nella cultura che ruota attorno ai videogiochi.

---

#### DATI BIBLIOGRAFICI

Autori: Fabrizia Malgieri, Fiorenzo Pilla, Tiziana Pirola, Lorena Rao

Editore: Ledizioni

Pubblicato in: agosto 2024

Collana: Tecnologia e Società

Formato: brossura, 260 p. – ePub

ISBN cartaceo: 9791256001491

ISBN eBook: 9791256001507

Prezzo cartaceo: 18,00 €

Prezzo ePub: 8,99 €

[Scarica PDF Open Access](#)