

Epica e business: i mondiali di League of Legends raccontano il presente degli e-sport

Pochi giorni fa si sono tenute le finali **dell'evento di e-sport più importante al mondo**, i mondiali di League of Legends. Abbreviato in LoL, **League of Legends è uno dei videogiochi online più popolari** e consiste nel raccogliere strategicamente oro e oggetti, superare l'avversario e demolire gli obiettivi finché una squadra non riesce a distruggere la base dell'altra. Da quando è stato pubblicato nel 2009 ad oggi **conta più di 150 milioni di persone registrate**, di cui oltre 117 milioni giocano ogni mese e 10-11 milioni sono attivi quotidianamente. Di questi, solo una piccolissima percentuale ha fatto di LoL una professione ma chi c'è riuscito arriva a guadagnare, grazie agli sponsor e soprattutto in caso di importanti vittorie, cifre a sei zeri. Per quanto riguarda i giocatori su scala globale, [League of Legends li divide in aree geografiche](#): 55 milioni provengono dall'Europa, 28 dagli USA, 75 dalla Cina, fino ad avere uno stacco di **20 milioni provenienti dalla Corea del Sud**, in percentuale il maggior numero di giocatori al mondo, che già in passato sono riusciti a portare a casa la coppa mondiale, detenendo il record di 7 vittorie totali.

I mondiali hanno mantenuto gli standard del videogioco, per visualizzazioni e valore, toccando **numeri da capogiro**. Svolto in più round, il torneo è iniziato il 29 settembre e si è concluso all'alba (orario italiano) della scorsa domenica. In totale solo la serata finale ha registrato, [secondo il servizio di monitoraggio e analisi Esports Charts](#), **5.031.323 visualizzazioni** in streaming, senza contare le piattaforme cinesi. Il giro di sponsor, poi, ha raggiunto cifre da milioni di dollari, attraverso il coinvolgimento di big come Nike, Mercedes-Benz, Red Bull, e Spotify.

Come anticipato, League of Legends è giocato a livello globale, ma quest'anno le finali hanno visto come protagonista un solo Paese e il suo conseguente modo di narrare la competizione: **la Corea del Sud**. Due squadre del piccolo Stato asiatico si sono contese **un montepremi di ben 2.225.000 dollari** in un testa a testa serratissimo. La prevalenza della presenza della Corea del Sud ai mondiali ha riguardato anche lo storytelling dell'evento: il torneo è stato narrato **come un k-drama**, un formato di serial televisivo tipicamente sudcoreano che tratta, per la maggioranza dei casi, temi drammatici, romantico-sentimentali o scolastici. Uno stile decisamente inaspettato, se si pensa che i mondiali si sono svolti a San Francisco, negli Stati Uniti, con **uno show sorprendente per stile e richiami molto simile al Super Bowl**, la finale del campionato della lega professionistica statunitense di football americano, e ancora con commentatori enfatici e con la sigla e le performance a cura di Lil Nas, rapper e cantante statunitense. Il palcoscenico dei mondiali di LoL è stato forse **la prima occasione in cui questi due mondi sono stati rappresentati insieme così da vicino**, dialogando tra loro, addirittura alternando la lingua ufficiale e narrante, l'inglese americano, con quella propria delle storie dei protagonisti della finale, ovvero il sudcoreano. In quest'ottica non stupiscono i video di

Epica e business: i mondiali di League of Legends raccontano il presente degli e-sport

presentazione delle due squadre, raccontate come nemiche ed antagoniste, con la sottolineatura di **due eroi in lotta tra loro per la vittoria**; Faker, ex campione mondiale e giocatore di LoL da più di 10 anni, e Deft, che aveva conosciuto lo sfidante nei corridoi di scuola attraverso la sua fama, lo ammirava da tanto, e non immaginava di poter arrivare un giorno ad affrontarlo.

Un intreccio simile è senza dubbio avvincente, ma forse mai in altre competizioni sportive si era arrivati a **descrivere in maniera così personale** un round di un torneo mondiale. E anche il finale è da favola. Contro ogni pronostico, infatti, al campionato di League of Legends, la squadra sudcoreana capitanata da Deft, chiamata DRX, **ha ottenuto una vittoria a sorpresa** contro il team di Faker T1, tre volte vincitore del torneo mondiale. In sede, i commentatori hanno descritto la vittoria del team DRX, che da tutti era stato dato per sfavorito, come **il risultato di “una corsa miracolosa”**. A fine partita, i giocatori di entrambe le squadre, vincitori e vinti, piangevano. Chi per felicità, chi per disperazione. “Per un momento, il mondo esterno non è stato reale, e questo era tutto ciò che contava” [ha commentato Shannon Liao, giornalista del Washington Post presente alle finali](#). “Tutti gridavano a gran voce, in inglese, cinese mandarino, portoghese e altro ancora. Le persone si sono trattenute ai loro posti, alzandosi in piedi per vedere i vincitori e i perdenti inchinarsi sul palco. **Questi erano i Mondiali**, al massimo del loro fascino”.

[di Sara Tonini]