

Risate al buio
di Francesco Cevasco

Piccole Lolite crescono e scrivono

Grazie a te per tutti sono una squaldrina... ti odio... Oggi è una «Lolita» qualsiasi ragazzetta un po' svergognatella e già avviata per «sua natura» sulla strada della prostituzione. Povero Nabokov, l'ha messa al

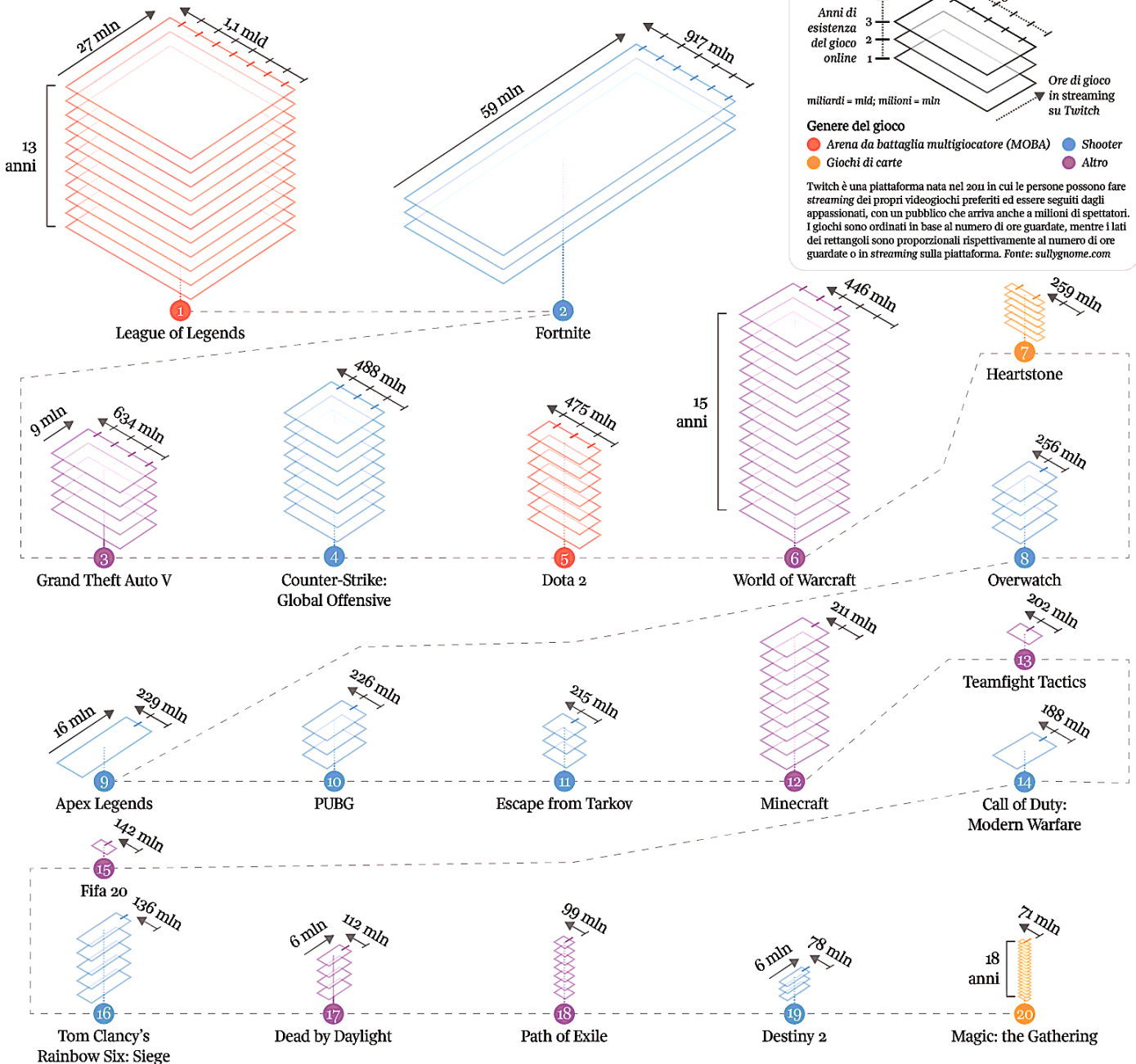
mondo, ne ha fatto un mito e guarda che cosa gli scrive la sua creatura. Questa e altre lettere di personaggi femminili ai loro autori in Lucia, Lolita e le altre. Lettere immaginarie di Lucia Conte (Elliott, pp. 123, € 14,50).

Universi Visual data

Videogame «League of Legends», scommessa lanciata nel 2009 (e vinta), è il titolo più giocato sulla piattaforma Twitch

Sfida online per 80 milioni di giocatori

I giochi più popolari su Twitch



di EMILIO COZZI

Quando nel 2009 Riot Games, studio di sviluppo di Santa Monica, inizia a organizzare i tornei di League of Legends, un problema è il trofeo, la Summoner's Cup: pesa 35 chili, forse troppi anche nell'euforia di un festeggiamento. League of Legends (LoL) è un videogioco multiplayer online battle arena. In una mappa quadrata con personaggi (i «Campioni»), che sembrano usciti da il signore degli anelli, impone a due squadre da 5 giocatori di conquistare le postazioni avversarie fino a distruggerne il sancta sanctorum, il «Nexus». Ogni Campione ha abilità peculiari e prima della partita i team decidono quali bandire per scompaginare le strategie riva-

li. Guardare LoL è come assistere a un'esecuzione al pianoforte unita a un match di scacchi. LoL viene pubblicato nell'ottobre 2009 ed è gratuito. A sostenerlo dovrà essere la vendita di oggetti cosmetici nel corso del gioco, transazioni di pochi spiccioli remunerative se l'utenza è ampia. Il piano è ingaggiare i migliori videogiocatori per attrarre pubblico, dal vivo e in streaming. Si spera che LoL diventi un esport, un videogame con circuiti professionistici. In due anni c'è il primo Mondiale, a Jönköping. In Svezia: 20 squadre si contendono 100 mila dollari, ammirate da 210 mila spettatori online. Oggi LoL conta circa 80 milioni di giocatori attivi al mese, quanto la popolazione della Germania, e i migliori vantano contratti a sei cifre. Nel 2017, a Pechino, la partita finale del mondiale stacca 45

L'elaborazione

Battaglie che si guardano e battaglie che si vincono

di DAVIDE MANCINO

La visualizzazione mostra i venti videogiochi più guardati online dagli utenti attraverso la piattaforma Twitch. Per ogni singolo gioco le «ore guardate» sono messe in relazione con le «ore giocate», caricate o proposte in streaming dagli utenti.

mila biglietti e raggiunge 60 milioni di spettatori online, anche se il record è toccato nella finale 2019, a Parigi, con 100 milioni di spettatori connessi (e un picco di 44 milioni contemporaneamente) e 50 mila dal vivo. Covid-19 permettendo, la finale 2020 sarà a Shanghai. «Non più esport — ripete Leo Lin, responsabile per la Cina di Riot Games — LoL è cultura contemporanea». In Italia cresce, con campionati sempre più organizzati e giocatori di livello internazionale: l'italo-cinese Zhiqiang Zhao, detto Shadow, e Daniele Jizuké Di Mauro, l'unico a sfiorare nel 2018 la finale mondiale, a un passo dalla Summoner's Cup. Allegerita su richiesta stessa di Riot, pesa comunque 31 chili: con lo stadio in visibilibio forse la fatica non si sente.