

# Il videogioco re dell'audience in streaming

In base a delle ricerche condotte dal team di [SuperData](#), (specializzato nella raccolta di dati statistici sui videogiochi), circa **665 milioni** di persone in tutto il mondo, guardano clip di videogiochi su diverse piattaforme specializzate. Numeri da far girare la testa, se si considera che la stessa agenzia di ricerca afferma che la quantità di spettatori è in costante crescita, e che entro il **2021** dovrebbe avere un incremento del **21%**.

Secondo lo stesso rapporto infatti, canali come **HBO, Netflix, ESPN** o **Hulu**, non riuscirebbero a raggiungere il numero degli spettatori dei video di gioco, neanche sommando i loro dati di audience. Giusto per sottolineare quanto scritto prima, solo nel mese di febbraio, sono state guardate **100 milioni** di ore di gameplay di **League of Legend (LoL)** e **40 milioni** di ore per **Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)** sui canali di **Twitch**.

Benvenuti nel futuro.