

bonus brazino

Este artigo trata sobre competições de jogos eletrônicos.

Para esportes simulados em jogos eletrônicos, ver Jogos de esporte.

Para jogos multijogadores, em geral, ver Jogos multijogador.

Jogadores competindo em um torneio de League of Legends.

Esporte eletrônico (português brasileiro) ou desporto eletrônico (português europeu), também conhecido como ciberesporte ou pelo anglicismo esports, e-sports ou eSports,[1] são alguns dos termos usados para as competições, em que se utilizam jogos eletrônicos.

Os esportes eletrônicos geralmente assumem a forma de competições de jogos multijogador organizadas, particularmente, entre jogadores profissionais, individualmente ou em equipes.

Embora as competições organizadas façam parte da cultura dos jogos eletrônicos há muito tempo, elas aconteciam principalmente entre amadores até o final dos anos 2000, quando a participação de jogadores profissionais e a audiência, desses eventos por meio de transmissões ao vivo tiveram um grande aumento na popularidade.

Na década de 2010, os esportes eletrônicos eram um fator significativo na indústria de jogos eletrônicos, com muitos dos envolvidos de jogos projetando e fornecendo financiamento para torneios e outros eventos.

Os gêneros de jogos mais comuns associados ao esporte eletrônico são os de estratégia em tempo real, (RTS), tiro em primeira pessoa (FPS), luta, esportes simulados, cartas e arenas de batalha (MOBA).

Franquias populares de esporte eletrônico incluem, Counter-Strike, Dota, Free Fire, League of Legends, Rainbow Six Siege, StarCraft, Street Fighter, Valorant, entre outros.

Torneios como o The International, de Dota 2, o Campeonato Mundial de League of Legends, o específico para jogos de luta Evolution Championship Series (EVO), e os Campeonatos Majors de Counter-Strike: Global Offensive fornecem tanto transmissões ao vivo das competições, como prêmios em dinheiro para os concorrentes.

Embora a legitimidade dos esportes eletrônicos como uma verdadeira competição esportiva permaneça em questão, eles foram apresentados ao lado de esportes tradicionais em alguns eventos multinacionais na Ásia, com o Comitê Olímpico Internacional também tendo disc