

# brazino bonus

Esta artigo &#233; sobre competi&#231;&#245;es de jogos eletr&#244;nicos.

Para esportes simulados em jogos eletr&#244;nicos, ver Jogos de esporte.

Para jogos multijogadores &#129297; em geral, ver Jogos multijogador&

Jogadores competindo em um torneio de League of Legends&#244;nicos.

Esporte eletr&#244;nico (portugu&#234;s brasileiro) ou desporto eletr&#243;nico (portugu&#234;s &#129297; europeu), tamb&#233;m conhecido como ciberesporte ou pelo anglicismo esports, e-sports ou eSports,[1] s&#227;o alguns dos termos usados para as competi&#231;&#245;es &#129297; em que se utilizam jogos eletr&#244;nicos.

[2] Os esportes eletr&#244;nicos geralmente assumem a forma de competi&#231;&#245;es de jogos multijogador organizadas, particularmente &#129297; entre jogadores profissionais, individualmente ou em equipes.

Embora as competi&#231;&#245;es organizadas fa&#231;am parte da cultura dos jogos eletr&#244;nicos h&#225; muito tempo, &#129297; elas aconteciam principalmente entre amadores at&#233; o final dos anos 2000, quando a participa&#231;&#227;o de jogadores profissionais e a audi&#234;ncia &#129297; desses eventos por meio de transmiss&#245;es ao vivo tiveram um grande aumento na popularidade.

[3][4] Na d&#233;cada de 2010, os esportes &#129297; eletr&#244;nicos eram um fator significativo na ind&#250;stria de jogos eletr&#244;nicos, com muitos desenvolvedores de jogos projetando e fornecendo financiamento para &#129297; torneios e outros eventos.

Os g&#234;neros de jogos mais comuns associados ao esporte eletr&#244;nico s&#227;o os de estrat&#233;gia em tempo real &#129297; (RTS), tiro em primeira pessoa (FPS), luta, esportes simulados, cartas e arenas de batalha (MOBA).

Franquias populares de esporte eletr&#244;nico incluem &#129297; Counter-Strike, Dota, Free Fire, League of Legends, Rainbow Six Siege, StarCraft, Street Fighter, Valorant, entre outros.

Torneios como o The International &#129297; de Dota 2, o Campeonato Mundial de League of Legends, o espec&#237;fico para jogos de luta Evolution Championship Series (EVO) &#129297; e os Campeonatos Majors de Counter-Strike: Global Offensive fornecem tanto transmiss&#245;es ao vivo das competi&#231;&#245;es, como pr&#234;mios em dinheiro para &#129297; os concorrentes.

Embora a legitimidade dos esportes eletr&#244;nicos como uma verdadeira competi&#231;&#227;o esportiva permane&#231;a em quest&#227;o, eles foram apresentados ao lado &#129297; de esportes tradicionais em alguns eventos multinacio