

## brazino777 b#244;nus

&lt;p&gt;Esta artigo &#233; sobre competi&#231;&#245;es de jogos eletr&#244;nicos s.&lt;/p&gt;

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

&lt;p&gt;Para jogos multijogadores &#128518; em geral, ver Jogos multijogador&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Jogadores competindo em um torneio de League of Legends&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Esporte eletr&#244;nico (portugu&#234;s brasileiro) ou desporto eletr&#243;nico (portugu&#234;s &#128518; europeu), tamb&#233;m conhecido como ciberes

porte ou pelo anglicismo esports, e-sports ou eSports,[1] s&#227;o alguns dos termos usados para as competi&#231;&#245;es &#128518; em que se utilizam jogos eletr&#244;nicos.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;[2] Os esportes eletr&#244;nicos geralmente assumem a forma de competi&#231;&#245;es de jogos multijogador organizadas, particularmente &#128518; entre jogadores profissionais, individualmente ou em equipes.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Embora as competi&#231;&#245;es organizadas fa&#231;am parte da cultura dos jogos eletr&#244;nicos h&#225; muito tempo, &#128518; 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 &#128518; desses eventos por meio de transmiss&#245;es ao vivo tiveram um grande aumento na popularidade.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;[3][4] Na d&#233;cada de 2010, os esportes &#128518; 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 &#128518; torneios e outros eventos.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;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 &#128518; (RTS), tiro em primeira pessoa (FPS), luta, esportes simulados, cartas e arenas de batalha (MOBA).&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Franquias populares de esporte eletr&#244;nico incluem &#128518; Counter-Strike, Dota, Free Fire, League of Legends, Rainbow Six Siege, StarCraft, Street Fighter, Valorant, entre outros.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Torneios como o The International &#128518; de Dota 2, o Campeonato Mundial de League of Legends, o espec&#237;fico para jogos de luta Evolution Championship Series (EVO) &#128518; 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 &#128518; os concorrentes.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;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 &#128518; de esportes tradicionais em alguns eventos multinacio