

# Esport

---

L'**esport**, aussi orthographié **e-sport** ou **eSport** (pour *electronic sports*, orthographié *esports*) et parfois traduit par **sport électronique**, désigne la pratique sur Internet ou en LAN party d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo.

L'essor du sport électronique commence à la fin des années 1980 avec les premiers jeux en réseau multijoueurs et, à partir des années 1990, sur Internet. Au cours des années 2000 et 2010, l'esport acquiert de plus en plus de notoriété, et des tournois dotés de prix conséquents commencent à émerger sur la scène internationale.

Les meilleurs acteurs mondiaux du sport électronique se rencontrent lors de tournois officiels, organisés par exemple par l'eSports World Convention (ESWC), la Major League Gaming (MLG), la Cyberathlete Professional League (CPL) ou encore l'Evolution Championship Series (EVO), pour ne citer que quelques organisateurs.

Le sport électronique à haut niveau est souvent financé par les sponsors et par les revenus générés par la diffusion en streaming qui incluent souvent de la publicité.

---

Ce document provient de « <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Esport&oldid=191310759> ».

La dernière modification de cette page a été faite le 23 février 2022 à 01:18.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons attribution, partage dans les mêmes conditions ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.