

Questão 13

QUESTÃO 13

A indústria do esporte eletrônico é um mercado que está crescendo em um ritmo mais rápido do que a economia mundial. Sua popularidade cresceu muito e no Brasil não é diferente. De acordo com os dados de uma pesquisa, mais de 64% dos brasileiros que jogam videogame já ouviram falar de esporte eletrônico. No entanto, o que chama a atenção é o crescimento superior a 10% do público praticante comparado ao ano anterior, que subiu de 44,7% para 55,4%. Trata-se de um percentual expressivo, já que o Brasil está no top 3 dentre os países que têm maior número de espectadores de esporte eletrônico do mundo. Comparado ao ano anterior, em 2020, o Brasil teve um marco de crescimento de 20% na audiência. Mundo afora, a árdua dedicação de grandes *gamers* contribuiu para o reconhecimento do Comitê Olímpico Internacional, aliado a outras cinco federações esportivas e suas desenvolvedoras de jogos, que direcionaram um olhar mais atento ao assunto, permitindo dar o primeiro passo para concretizar, pela primeira vez na história dos jogos eletrônicos, um evento olímpico oficial.

Disponível em: <https://chicoterra.com>. Acesso em: 19 nov. 2021 (adaptado).

O contexto em que o esporte eletrônico é apresentado no texto demonstra o(a)

- Ⓐ condição favorável à expansão dessa modalidade.
- Ⓑ promoção dessa prática por jogadores profissionais.
- Ⓒ impulsionamento de um processo de marketing.
- Ⓓ favorecimento de fabricantes dos jogos.
- Ⓔ modificação da audiência televisiva.

RESOLUÇÃO

O esporte eletrônico é apresentado no texto como uma prática que está em crescimento e favorecido por diversos fatores no mundo.

ALTERNATIVA A