

Questão 24

Em 2000 tivemos a primeira experiência do futebol feminino em um jogo de videogame, o *Mia Hamm Soccer*. Doze anos depois, uma petição on-line pedia que a EA Sports incluísse o futebol feminino no *Fifa 13*. Contudo, só em 2015, com uma nova petição on-line, que arrecadou milhares de assinaturas, tivemos o futebol feminino incluído no *Fifa 16*. Vendo um nicho de mercado inexplorado, a EA Sports produziu o jogo com 12 seleções femininas e o apresentou como inovação. A empresa sabe que mais de 40% dos praticantes de futebol nos EUA são meninas. Para elas, ver o futebol feminino representado em um jogo de videogame é extremamente importante. Ter o futebol feminino no *Fifa 16* é um grande passo para a sua popularização na luta pela igualdade de gênero, num contexto machista, sexista, misógino e homofóbico.

Disponível em: www.ludopedio.com.br. Acesso em: 5 jun. 2016 (adaptado).

Os jogos eletrônicos presentes na cultura juvenil podem desempenhar uma relevante função na abordagem do futebol ao

- Ⓐ disseminarem uma modalidade, promovendo a igualdade de gênero.
- Ⓑ superarem jogos malsucedidos no mercado, lançados anteriormente.
- Ⓒ inovarem a modalidade com novas ofertas de jogos ao mercado.
- Ⓓ explorarem nichos de mercado antes ignorados, produzindo mais lucro.
- Ⓔ reforçarem estereótipos de gênero masculino ou feminino nos esportes.

ALTERNATIVA: A

Apesar dos jogos de futebol para videogame serem tão comuns, o texto trata da existência ainda incipiente de jogos de futebol feminino. Isso ocorre, segundo o texto, em um contexto "machista, sexista, misógino e homofóbico" que gera pouca representatividade feminina dentro do futebol. A existência de jogos de futebol feminino, portanto, seria "um grande passo para a sua popularização e para a luta pela igualdade de gênero", ideia exposta pela alternativa A: tais jogos disseminam a modalidade e promove a igualdade de gênero.