

Questão 15

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. 2018 (adaptado).

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

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

Assunto: Interpretação Textual

O fragmento textual “...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.”, evidencia que 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.

Item: A