

QUESTÃO 22

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)

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

Assunto: Esportes

O texto proposto para a resolução da questão relata o ritmo acelerado do crescimento da indústria do esporte eletrônico, trazendo dados estatísticos que corroboram a condição favorável à expansão dessa modalidade, conforme assevera a alternativa A.

Item: A