

BALCÃO DE

# Redação



O reconhecimento dos *eSports* como categoria esportiva tem potencial para promover que tipo de mudança na cena dos *games* e na sociedade brasileira?

**TEMA 3 - 3º ANO - DATA DE ENTREGA - 24 DE ABRIL**

## JOGO ELETRÔNICO É ESPORTE?

Leia os textos a seguir.

■ TEXTO 1

### ***ESports*: a evolução da diversão**

Diferentemente dos esportes comuns, o *eSport* ou esporte eletrônico é praticado em qualquer computador, celular ou videogame. O que era considerado um momento de lazer por muitos acabou contendo um dos maiores campeonatos mundiais e se tornando renda de muitos adolescentes. Os jogos mais famosos, como *League of Legends*, *Counter-Strike* e *Fifa*, são os que mais contêm campeonatos e times. Mas se tornar um jogador profissional de *eSport* não é apenas sentar em uma cadeira e apertar uma meia dúzia de botões. Os *pro-players* (ou jogadores profissionais) têm um grande treinamento diário, que requer muito de suas capacidades mentais e estratégicas.

PASTORELLO, Mariana. *Factual\_900*, 23 out. 2019. Disponível em: <https://factual900.com.br/esports/>. Acesso em: 21 mar. 2023.

## TEXTO 2

### Esportes, sim

Não há uma definição clara de qual atividade pode ser considerada esporte ou não. Mas é consenso entre os praticantes dos esportes da mente que não se trata apenas de desempenho físico, tem muito mais a ver com ser uma atividade competitiva, ter regras fixas e justas e o competidor estar em busca de algum tipo de recompensa.

FRISON, Rafaela. *Revista Sextante*, maio 2022. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/sextante/esportes-da-mente/>. Acesso em: 21 mar. 2023.

## TEXTO 3

Um computador montado para um *gamer* tem taxa 0 de Imposto de Importação (II) e de apenas 1,3% de Imposto sobre Produto Industrializado (IPI). Para uma raquete de tênis, o II é de 16%, e o IPI de 13%. São os mesmos tributos de qualquer bola, por exemplo. Neste caso, não é interessante para o setor de esportes eletrônicos ter o mesmo tratamento (ruim) dos esportes.

É a mesma lógica para eventos. Se bancados pela Lei de Incentivo ao Esporte, eles podem receber doação de até 2% do Imposto de Renda devido por uma empresa. Muito melhor ser como já é: desde 2011 o setor é entendido como manifestação cultural e, por isso, pode apresentar projetos para a Lei de Incentivo à Cultura (a Rouanet), que permite doar até 4% do IRPF.

VECCHIOLI, Demétrio. *UOL*, 11 jan. 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2023/01/11/esports-querem-ser-tudo-ao-mesmo-tempo-para-ganhar-em-todos-os-lados.htm>. Acesso em: 21 mar. 2023.

## TEXTO 4

“A meu ver o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então você se diverte jogando videogame, você se divertiu. O atleta de *eSport* treina, mas a Ivete Sangalo também treina para *darshow* e ela não é atleta, ela é uma artista que trabalha com entretenimento. O jogo eletrônico não é imprevisível, ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, diferente do esporte.”

Ana Moser, ex-jogadora de vôlei e ministra do Esporte.

*Portal UOL*, 10 jan. 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/10/ana-moser-esports-e-industria-de-entretenimento-nao-e-esporte.htm>. Acesso em: 21 mar. 2023.

## TEXTO 5

“Beleza que você não quer colocar o *eSport* na pasta do esporte, você vai colocar em que pasta? Porque tem que ter investimento, tem que ter. É muito grande, pô.”

Casimiro Miguel, *streamer* (em resposta à declaração de Ana Moser).

Portal GE, 12 jan. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/12/casimiro-chama-fala-de-ana-moser-sobre-esports-de-grotesca-e-arcaica.ghtml>. Acesso em: 21 mar. 2023.

## VÍDEO

Neste vídeo, procure observar as condições, os elementos e os participantes presentes no Campeonato Mundial de LoL (*League of Legends*), ocorrido em 2019. Que similaridades e diferenças você consegue identificar entre esse evento e os de modalidades esportivas tradicionais, como o futebol?



[Acesse:youtu.be/BoWl6iRBDiA](https://youtu.be/BoWl6iRBDiA)

## PROPOSTA DE REDAÇÃO 1

### Universidade Estadual Paulista (Unesp)

Com base nos textos apresentados e em seus próprios conhecimentos, escreva um **texto dissertativo-argumentativo**, empregando a norma-padrão da língua portuguesa sobre o tema:

#### *eSports é esporte?*

Sua redação deverá contemplar os seguintes requisitos:

- Ter de 21 a 33 linhas escritas em prosa, conforme a norma-padrão do português.
- Ser entregue ao professor em folha pautada, escrita à tinta.
- Utilizar a frase temática como título.

Ademais, será atribuída nota zero à redação que:

- a) fugir ao tema e/ou gênero propostos;
- b) estiver em branco;
- c) apresentar textos sob forma não articulada verbalmente;
- d) for escrita em outra língua que não a portuguesa;
- e) apresentar letra ilegível e/ou incompreensível;
- f) apresentar menos de oito linhas AUTORAIS;

- g) for idêntica ou muito semelhante a outros textos ou redações;
- h) apresentar formas propositais de anulação, como impropérios, trechos jocosos ou a recusa explícita em cumprir o tema proposto.

## PROPOSTA DE REDAÇÃO 2

---

### Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)

Na condição de alguém que desfruta dos jogos eletrônicos por lazer, você dedica algumas horas diárias para treinar habilidades em seu jogo favorito. Enquanto joga, você compartilha com uma pequena audiência sua rotina de treinos e disputas *on-line* pelo *streaming*. Recentemente, ao tomar conhecimento da opinião da atual ministra do Esporte a respeito dos *eSports* (texto 4) e da reação do *streamer* Casimiro a essa fala (texto 5), você se sentiu compelido a posicionar-se publicamente sobre o assunto. Assim, escreva um **manifesto** em resposta à pergunta “**Jogos eletrônicos fazem parte da categoria esportiva?**”. Seu manifesto deve:

- a) responder à pergunta da frase temática;
- b) explicitar se você concorda com a fala de Ana Moser, com a de Casimiro ou se você discorda de ambos;
- c) de acordo com a postura assumida, criticar uma situação problemática decorrente da ausência de regulamentação aos *eSports*.

Lembrando que a redação poderá ser anulada nas seguintes situações:

- abordagem de outro tema que não o proposto;
- não cumprimento das tarefas solicitadas na proposta;
- cópia de textos que comprometa o caráter autoral da redação.

Bom trabalho!  
Professora Sônia Tomita



IMAGEM 1: adamkaz/istockphoto.com