



Sensor: o game

Manuel Filho

Suplemento de Atividades

Elaborado por Janaina Tiosse
de Oliveira Corrêa

Imagine um jogo radical no qual não existam limites entre a ficção e a realidade. Seria emocionante participar desse *game*, mergulhando integralmente no universo virtual, não é mesmo? Mas e se, em vez de diversão, esse jogo se tornasse uma arma perigosa, alimentando ambições e alienando mentes? Este é o enredo de *Sensor: o game*, uma trama misteriosa que envolve o universo tecnológico do mundo virtual, teorias da conspiração, aventuras e muita emoção.

1. Imagine que Joca, Fred e Bia sejam personagens de um jogo de *video game* e crie avatares para eles dando-lhes características físicas e pessoais e atribuindo um superpoder para cada um.

2. Selecione três passagens do livro que transmitem o clima de mistério do enredo.

3. Como era a relação entre Joca, Fred e Bia?

4. Escolha um dos três personagens principais do livro, depois imagine e represente, no caderno, o que a câmera do medo projetou como o maior medo deles. Você pode escrever uma história, desenhá-la, montar uma narrativa usando colagens ou criar metáforas em um poema etc.

5. Por que o plano de Joca e Bia seria mais eficaz do que a investigação da polícia para solucionar o desaparecimento de Fred e dos outros envolvidos com o sensor?

6. Joca entrou no jogo do sensor como um zumbi, explorando as aventuras desse universo imaginário. Se você pudesse escolher o enredo de um jogo, de qual jogo faria parte? Que personagem seria? Como seria sua história e quais armas usaria?

7. "Bia não morava longe, mas nunca visitava ninguém. Todo mundo tinha que ir até a casa dela porque ela argumentava que era só lá que funcionava o seu 'arsenal' [...]". Qual é sua opinião sobre as pessoas que, como Bia, vivem mais as emoções do mundo virtual do que as do mundo real?

8. Em sua opinião, o mundo virtual substitui o real? Justifique sua resposta com exemplos.

9. O Role-Playing Game (RPG), inspiração de Fred para criar o sensor, é um jogo no qual os participantes assumem papéis de personagens e elaboram uma narrativa para eles. Pesquise mais sobre esse jogo e liste no caderno as semelhanças e diferenças entre ele e o sensor.



10. Você gostaria de viver a experiência de um jogo no qual não é possível perceber as diferenças entre ficção e realidade? Justifique sua resposta.

11. O sensor é apresentado nessa história como algo ultramoderno e inovador. Em nosso cotidiano, há tecnologias que se aproximam das utilizadas por ele? Pesquise e cite exemplos.

12. Fred começou a ganhar muito dinheiro desenvolvendo *games* para uma grande empresa. A internet criou novos mercados de trabalho, nos quais pessoas cada vez mais jovens conseguem se inserir profissionalmente. Faça um debate com seus colegas: Como podemos lucrar legalmente pela internet?