

**LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA – QUESTÕES DE 51 A 60**

• Leia os textos abaixo e responda às questões referentes a cada um deles:

Texto 1

## Second Life

O **Second Life** (também abreviado por **SL**) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi desenvolvido em 2003 e é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome "*second life*" significa em inglês "segunda vida" que pode ser interpretado como uma "vida paralela", uma segunda vida além da vida "principal", "real". Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à "primeira vida", ou seja, à vida real do usuário, é "RL" ou "*Real Life*" que se traduz literalmente por "vida real".

Esse ambiente virtual tem recebido ultimamente muita atenção da mídia internacional, principalmente as especializadas em informática, pois o número de usuários cadastrados e também os ativos têm crescido significativamente, e ainda cresce em forma exponencial (veja gráfico em en:Image:Graph of Second Life population.png).

(Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Second\\_life](http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_life). Acesso em: 13 ago. 2008. Adaptado.)

51. De acordo com o texto acima, assinale a afirmativa INCORRETA:

- a) O texto é um tipo de verbete enciclopédico, uma vez que apresenta informações e características sobre o assunto.
- b) Há um predomínio, no texto, de seqüências analíticas ou explicitamente explicativas, mas também descrições, identificando o fenômeno.
- c) As informações, neste tipo de texto, não podem trocar de lugar porque prejudicam a compreensão textual.
- d) Neste tipo de texto, as informações podem sofrer alterações, acréscimos ou mesmo exclusões.

Texto 2

## Vidas paralelas

*Conheça Second Life, uma mistura de orkut, messenger e videogame que está virando febre no mundo real.*

TEXTO Jones Rossi

Não é fácil definir o que é o *Second Life*. Como um videogame Massive Multiplayer Online (MMO), os jogadores ficam conectados em rede. Existem cenários e comandos para os personagens. Mas não há nada de inimigos, fases a cumprir ou competições a vencer. O jogador tem seu avatar – uma espécie de perfil do *orkut* com corpo e rosto – e pode, como no MSN Messenger, bater papo com outros jogadores conectados pela internet. Também dá para fazer compras, ir a shows de bandas de verdade, ter uma profissão, construir casas, tirar fotos ou transar. Do mesmo modo que o político Mark Warner, empresas do mundo real estão montando lojas e réplicas virtuais de seus produtos. Tudo ali é virtualmente possível. "Eu não estou criando um jogo", costuma dizer Philip Rosedale, o pai de *Second Life*, lançado em 2003. "Estou construindo um país."

Nesse mundo todos são admitidos. Uma conta básica sai de graça e permite ingressar como um personagem 3D. O candidato democrata Warner, por exemplo, falou com os

eleitores representado por um personagem parecido com ele, de terno preto e gravata vermelha, como convém a um bom candidato. Logo que os residentes criam uma conta, eles podem escolher a aparência que terão dentro do programa. Dá para mexer em quase tudo, barba, cabelo e bigode. E quem não ficar satisfeito com o resultado pode mudar a qualquer momento.

Os jogadores interagem em locais variados, que replicam o mundo real. Há bares, restaurantes, praias, boates, shows e réplicas de algumas cidades. Amsterdã tem seus canais copiados, além do bairro onde prostituição e drogas são liberadas. Também há ruas de Manhattan e monumentos como a Torre Eiffel. Os habitantes se dividem em todo tipo de profissões e escolhas possíveis: tatuadores, detetives, donos de boates, mães – para engravidar, basta comprar um kit de gravidez por US\$ 12. Há regras. Racismo e agressões sexuais são punidos com uma espécie de prisão. Quando viola as regras, o residente recebe uma advertência. Se reincidir, fica preso em um milharal (isso mesmo) sem conexão com o resto do jogo. [...]

(ROSSI, Jones. Vidas paralelas. **Superinteressante**, São Paulo, n. 232, p. 96-100, nov. 2006. Adaptado.)

52. Leia as passagens abaixo, verificando a existência ou não de expressões que indicam, explicitamente, a presença do jornalista no texto:

- I. “Se reincidir, fica preso em um milharal (isso mesmo) sem conexão com o resto do jogo.”
- II. “Os jogadores interagem em locais variados, que replicam o mundo real.”
- III. “[...] de terno preto e gravata vermelha, como convém a um bom candidato.”
- IV. “‘Eu não estou criando um jogo’, costuma dizer Philip Rosedale [...].”

Tais expressões ocorrem apenas nas passagens:

- a) I e II.
- b) I e III.
- c) II e III.
- d) III e IV.

53. “Logo que os residentes criam uma conta, eles podem escolher a aparência que terão dentro do programa.”

A oração grifada expressa uma ação:

- a) imediatamente anterior à ação expressa no fragmento seguinte.
- b) imediatamente posterior à ação expressa no fragmento seguinte.
- c) duradoura no passado e não concluída.
- d) passada, posterior a outra ação localizada no passado.

Texto 3



(Disponível em: <http://nerdson.com/blog/mazelas-da-vida-moderna/>. Acesso em: 15 jul. 2008.)

54. Das afirmativas abaixo, assinale aquela que expressa CORRETAMENTE o sentido da tira:

- a) A popularização da internet causa sérios problemas socioculturais a toda a população.
- b) A tira contraria a visão de que o uso da internet traz apenas benefícios à sociedade.
- c) A popularização das mídias digitais deve causar diversos tipos de impactos na sociedade, desde problemas estruturais até sociais.
- d) O acesso à internet pela população é responsável hoje pelo aumento da criminalidade no país.

55. Considere as afirmativas referentes à tira:

- I. Em “E cês vão visitar meu blog e deixar comentário, senão vão levar bala!”, há uma construção textual de incitação à ação, o personagem age de forma assertiva, ordenando que os outros reajam ao que ele está mandando.
- II. Em “Perdeu, prêiboy!”, “Levanta as mão!” e “Passa o msn e orkut!”, as expressões empregadas contribuem para a construção de uma narrativa de conflito, assalto.
- III. Quanto à estrutura textual, a tira é predominantemente informativa, ou seja, não apresenta a opinião do produtor em relação ao tema.
- IV. O termo “humanidade” em relação a “algumas pessoas” sugere relação de sinonímia, uma vez que pode ser substituído sem que o sentido seja alterado.

Está CORRETO o que se afirma apenas em:

- a) III e IV.
- b) I e II.
- c) II e IV.
- d) I e III.

56. Considere as afirmativas abaixo, atribuindo V para as verdadeiras e F para as falsas:

- ( ) As pessoas que dizem “prêiboy”, “as mão”, pertencem, sempre, a uma classe social desprestigiada e marginalizada.
- ( ) Quem diz “prêiboy” é muitas vezes desvalorizado socialmente, sofrendo preconceitos tanto lingüísticos quanto sociais. Mas tal uso lingüístico pode ocorrer em função da falta de acesso à educação formal.
- ( ) Dizer “prêiboy”, “as mão”, “cês vão” não pode ser considerado um “defeito de fala”, muito menos um traço de “atraso mental” dos falantes “ignorantes” do Português, mas simplesmente um fenômeno fonético ou mesmo social.
- ( ) O personagem, no quadrinho 2, está fazendo uso da linguagem coloquial uma vez que está em uma situação comunicativa informal.
- ( ) Em língua formal, a expressão “vão levar bala” pode ser substituída, sem comprometimento de sentido, por “vão ser atingidas por um tiro”.

A seqüência CORRETA é:

- a) V, V, F, V, V.
- b) F, V, V, V, V.
- c) V, F, V, F, V.
- d) F, V, V, V, F.