

Fátima Regina Faria

**Convergência da realidade na virtualidade do ciberespaço do jogo para  
múltiplos jogadores online Tibia**

CELACC - ECA/USP  
2011

Fátima Regina Faria

**Convergência da realidade na virtualidade do ciberespaço do jogo para múltiplos jogadores online Tibia**

Trabalho de conclusão do curso de pós-graduação como requisito para obtenção do título de especialista em Mídia, Informação e Cultura, sob a orientação do Prof. Dr. Dennis de Oliveira.

## **Convergência da realidade na virtualidade do ciberespaço do jogo para múltiplos jogadores online Tibia**

Fátima Regina Faria<sup>1</sup>

### **Resumo**

O presente artigo trata da convergência entre os mundos analógico e virtual, observado no ciberespaço do jogo online Tibia mediante jogadores que norteiam os comportamentos de seus personagens no jogo através de características culturais e intrínsecas de seus modos de vida vivenciadas no mundo analógico. Buscou-se verificar se no ciberespaço do jogo é possível replicar comportamentos culturais e questões éticas que ocorrem também no mundo analógico, através dos comportamentos dos personagens dos jogadores considerando o conceito gramsciano de hegemonia.

**Palavras-chave:** Hegemonia, ciberespaço, jogos online, cultura e Tibia.

### **Abstract**

This article deals with the convergence between analogical and virtual worlds observed in cyberspace of the online game Tibia by players that guide the behavior of their characters in the game through intrinsic and cultural characteristics from their ways of lives lived in the analogical world. Was sought to verify if in the cyberspace of the game is possible to replicate cultural behaviors and ethical issues arising from the analogical world, through the behavior of the characters from players considering the gramscian concept of hegemony.

**Key words:** Hegemony, cyberspace, online games, culture and Tibia.

### **Resumen**

En este artículo se refiere a la convergencia entre los mundos analógico y virtual, observando en el ciberespacio de juego en línea Tibia a través de los jugadores que guían el comportamiento de sus personajes en el juego a través de características culturales que surgen de sus formas de vidas vividas en el mundo analógico. Se trató de verificar si en el ciberespacio del juego es posible reproducir comportamientos culturales y las cuestiones éticas que surgen del mundo analógico, a través del comportamiento de los personajes de los jugadores teniendo en cuenta el concepto gramsciano de hegemonía.

**Palabras clave:** Hegemonia, ciberespacio, juegos en línea, cultura y Tibia.

---

<sup>1</sup>Pós-graduanda em Mídia, Informação e Cultura - CELACC/ECA-USP - 2011, tecnóloga em Gestão de Turismo e Hospitalidade - Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia de São Paulo - 2009, atua profissionalmente em comunicação Web e ministra aulas de Comunicação e Meio Ambiente.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao prof. Dr. Juarez Xavier, pelo apoio, atenção e incentivo, essenciais para a elaboração deste artigo.

Aos professores do Celacc, pela contribuição na ampliação de meus horizontes morais e intelectuais.

Aos entrevistados, amigos e jogadores de Tibia que auxiliaram na pesquisa, compartilhando suas vivências.

À CipSoft, que me permitiu através de Tibia, conhecer pessoas interessantes em diversas partes do planeta.

À minha família, pelo apoio e compreensão em todos os momentos.

Às pessoas que colaboraram indiretamente para a construção do artigo.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>1. CIBERCULTURA, HEGEMONIA E DISPUTAS DE PODER.....</b>	<b>6</b>
<b>2. O CIBERESPAÇO DO JOGO TIBIA: A CONVERGÊNCIA DE MOMENTOS....</b>	<b>8</b>
<b>3. PESQUISA DE CAMPO E DESCRIÇÃO DOS FENÔMENOS.....</b>	<b>10</b>
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>16</b>
<b>5. BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>20</b>
<b>6. APÊNDICE A - ENTREVISTAS TRADUZIDAS.....</b>	<b>21</b>
<b>7. APÊNDICE B - ENTREVISTAS REALIZADAS EM INGLÊS .....</b>	<b>37</b>
<b>8. ANEXO A - CATEGORIAS DOS SERVIDORES DE TIBIA.....</b>	<b>49</b>
<b>9. ANEXO B - GEOGRAFIA DE TIBIA.....</b>	<b>49</b>
<b>10. ANEXO C- LINKS DE DISCUSSÃO E EVENTO CONTRA O RACISMO.....</b>	<b>50</b>
<b>11. ANEXO D - CAPTURA DE IMAGEM DE TELA: SUÁSTICA.....</b>	<b>51</b>

## Introdução

Os chamados MMRPOG's, sigla em inglês para *massively multiplayer online role-playing game*, ou, jogos online para múltiplos jogadores, permitem a criação de personagens que interagem ao mesmo tempo, uns com os outros em um mundo virtual dinâmico, através de uma conexão cliente-servidor, na qual cliente é a denominação do computador que receberá os dados dos jogos do servidor.

O ambiente virtual dos jogos para múltiplos jogadores online são ambientes nos quais jogadores de diversos países interagem dentro de um mesmo ecossistema virtual. A interação se inicia a partir da criação de um personagem que representa o jogador, interagindo desta forma, criador e criatura, cujas fronteiras desta interação são as delimitações de regras e os ambientes virtuais construídos pela empresas proprietárias dos jogos.

Com a utilização e inovação das plataformas digitais e das linguagens de programação, os mundos virtuais evoluíram, utilizando artifícios em 3D e o aparecimento da internet fez com que a indústria de games online alavancasse.

Este ambiente virtual, ao qual representa um substrato da realidade, é terreno fértil para a possibilidade de estabelecer relações horizontais, comunicação, troca de experiências e aprendizado, bem como a capacidade de expressar seus valores e comportamentos.

O homem é o coadjuvante na criação das tecnologias e seus avanços, e com o passar dos tempos, mediante a interconexão mundial dos computadores surge um novo meio de comunicação denominado ciberespaço.

O ciberespaço é definido por Lévy (1999: p.17) como “um espaço aberto da comunicação, realizado através da interconexão mundial entre os computadores e suas memórias, incluindo os sistemas de comunicação eletrônicos, quando transmitem informações advindas das fontes digitais ou destinadas à digitalização”. O autor não só especifica a infraestrutura material da comunicação digital, mas vai além, “considerando também o universo de informações que nela existe, bem como os seres humanos que navegam neste universo, alimentando-o constantemente”. Sua definição aproxima-se com restrição da definição trazida por autores na obra *A Magna Carta for the Knowledge Age in New Perspective Quarterly* (Dyson, E, Gilder, G, Keyworth, J & Toffler, A 1994: pp 26-37), de considerar o ciberespaço como “terra do saber ou nova fronteira”.

A realidade pressupõe efetivação do que é material e tangível; nos mundos virtuais, a realidade se faz presente de outra maneira, embora seja intangível, está presente e existe em

uma “convergência de momentos” que é facilitada pelas interfaces que o ciberespaço apresenta.

O termo interface, segundo Lévy (1999: p.37), “engloba todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital - virtual e o mundo analógico”. Desta forma, em jogos para múltiplos jogadores online, diversos jogadores compartilham de um mesmo momento e instante, que independe de lugares geográficos e coincidência de tempos, estabelecendo assim uma comunicação que não necessita de sincronia, já que seus relógios analógicos apresentam diferenças de fuso horário.

A interação em tempo real acontece no ciberespaço do jogo online Tibia, onde os jogadores que estão alocados em diferentes partes do planeta vivenciam suas experiências em um mesmo momento. Diferentes relógios analógicos convergem para um único instante no ciberespaço do jogo.

Santos (2005) denomina a sincronicidade dos fenômenos como convergência de momentos. Mediante esta categoria, a presente fundamentação teórica será utilizada para compreender como este fenômeno está implícito no ciberespaço do jogo.

O presente artigo apresenta a hipótese que o ciberespaço do jogo Tibia além de constituir um campo voltado para o entretenimento, também representa um microcosmo que permite replicar acontecimentos que fazem parte de comportamentos culturais encontrados no mundo analógico; e seus jogadores, que trazem características de suas culturas, interagem neste mundo virtual conduzindo seus personagens mediante comportamentos de agressividade, dominação e expropriação territorial, exclusão social, disputas pelo poder, preconceitos raciais, bem como valores éticos ao interagirem no ciberespaço do jogo.

Para tanto, utiliza-se da categoria de análise “disputa pelo poder”, e desta forma, aborda como o poder e a dominação e suas conseqüências são aceitos ou protestados dentro do ambiente de Tibia.

### **Cibercultura, hegemonia e disputas de poder**

Cibercultura pode ser considerada, segundo Lévy (1999: p.17) como o “conjunto das técnicas materiais ou intelectuais, das práticas e atitudes, dos modos de pensamento e de valores que se desenvolvem de acordo com o crescimento do ciberespaço” e que “por trás das técnicas, idéias são regidas e reagidas, bem como projetos sociais, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, tudo o que envolve os comportamentos dos homens em sociedade”.

Dentre os princípios que levaram ao crescimento do ciberespaço, um deles é a criação de comunidades virtuais. As comunidades virtuais não existem sem uma interconexão, já que a interconexão serve para unificá-las.

Convém mencionar o que constitui uma comunidade virtual:

Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais (LÉVY, 1999: p.127).

Associadas a estas afinidades, Lévy (1999) complementa que as comunidades virtuais possuem suas próprias regras, como por exemplo, evitam publicidade comercial em seus arquivos, estabelecem uma forte moral social, quando não permitem ataques pessoais e argumentações pejorativas a nacionalidades, sexo, idade, profissão, etc., excluindo os que fazem uso destas práticas.

E como a vida em comunidade nem sempre transcorre sem conflitos, a vida de uma comunidade virtual também os apresenta, quando

“(…) podem exprimir-se de forma bastante brutal nas contendas oratórias entre membros ou nas *flames* durante as quais diversos membros ‘incendiam’ aquele ou aquela que tenha infringido as regras morais do grupo. Por outro lado, afinidades, alianças intelectuais, até mesmo amizades podem desenvolver-se nos grupos de discussão, exatamente como entre pessoas que se encontram regularmente para conversar. Para seus participantes, os outros membros das comunidades virtuais são os mais humanos possíveis, pois seu estilo de escrita, suas zonas de competências, suas eventuais tomadas de posição obviamente deixam transparecer suas personalidades” (LÉVY, 1999: p. 128-129).

Os conflitos ocorrem e podem ser justificados pela não aceitação de uma idéia, de uma situação, condição ou um consenso já estabelecido.

É importante considerar que a hegemonia é

“(…) obtida e consolidada em embates que comportam não apenas questões vinculadas à estrutura econômica e à organização política, mas envolvem também no plano ético-cultural, a expressão de saberes, prática, modos de representação e modelos de autoridade que querem legitimar-se e universalizar-se (MORAES, 2010: p.55).

E desta forma,

“(…) não deve ser entendida nos limites de uma coerção pura e simples, pois inclui a direção cultural e o consentimento social a um universo de convicções, normas morais e regras de conduta, assim como a destruição e a superação de outras crenças e sentimentos diante da vida e do mundo (GRAMSCI. Apud: MORAES, 2010, p. 55).

Assim, a hegemonia passa a exercer e se expressar tanto pelo domínio, através do acesso ao poder e utilização da força, bem como pela direção intelectual e moral, via



persuasão, promovendo a adesão através dos meios ideológicos. As ações contra-hegemônicas são desta forma, oposições às ordens vigentes, tendo assim, uma repercussão no que tange ao controle das situações, estabelecendo disputas pelo que se é dominado, mediante embates ou comportamentos de resistência.

### **O ciberespaço do jogo Tibia: a convergência de momentos**

Com mais de dez anos de existência, o Tibia possui mais de 250.000 jogadores em todo o mundo e teve seu recorde de jogadores online no ano de 1997, atingindo o número de 64.028 jogadores conectados<sup>2</sup>.

A empresa Cipsoft GmbH, criadora e proprietária dos direitos autorais do jogo Tibia, afirma que dentre os jogos online para múltiplos jogadores criados na Europa, o Tibia é um dos mais antigos e mais bem sucedido. O jogo é gratuito e existe a opção de adquirir uma conta paga, denominada *Premium Time*, conhecida pelos jogadores como *P.A.*, *Pacc* ou *PT* e não existe tempo determinado para se jogar. O tempo de permanência online nos servidores é determinado pelos jogadores, sendo desconectados obrigatoriamente quando acontece o *server save*, ou o armazenamento dos dados recebidos ao longo dos dias mediante uma pausa de 10 minutos em todos os servidores, variando de acordo com o fuso horário de cada servidor.

A empresa disponibiliza a descarga do programa em versões para Windows e Linux libc5 e Linux libc6. Em um ambiente de característica medieval, construído através de gráficos bidimensionais, sem som, o jogador torna-se parte do jogo no instante em que cria seu personagem no website oficial de Tibia, obtendo seus dados de acesso - um número de conta e senha - e escolhendo em qual servidor seu personagem estará alocado. A partir daí, o ingresso no ciberespaço do Tibia só é possível mediante conexão à internet e a inserção dos dados de acesso no programa do jogo. Os jogadores podem criar até 20 personagens em servidores diferentes em uma mesma conta, permitindo assim, o contato e interatividade com comunidades distintas.

Os jogadores estão distribuídos em três categorias de servidores que possuem regras para a modalidade *PVP*, ou seja, *player versus player* - quando um jogador entra em combate com outro, ocasionando ou não a morte dos personagens, que é legal em servidores que

---

<sup>2</sup> Informação disponível no website oficial do jogo: <http://www.tibia.com.br/community/?subtopic=worlds>, acessado em 31/10/2011, às 17:11:00.

suportam esses combates<sup>3</sup>. Cada servidor aloca personagens que apresentam semelhança de comportamentos, de acordo com as limitações ou potencialidades que o jogo estabelece para exercê-los.

É pertinente deixar claro que a morte no jogo não proporciona o desaparecimento do personagem. Ele retorna imediatamente a um templo que pertence a sua cidade natal, porém perde parte dos pontos de experiência bem como parte de habilidades adquiridas. As penalidades de morte variam de acordo com level, porte de bênçãos e melhoria de seu personagem a uma categoria privilegiada paga, chamada de *promotion*. Caso o personagem apresente as duas finais, a penalidade é reduzida.

Existem atualmente 77 servidores que são conhecidos como mundos, em Tibia. Eles se localizam na Alemanha e Estados Unidos da América. No início de sua criação, o jogo contava com poucos servidores que se multiplicaram ao longo dos anos, ampliando também a geografia do mundo de Tibia, que conta com ilhas e continentes, sendo possível o deslocamento entre eles mediante caminhadas, barcos ou teletransportes, de acordo com as limitações geográficas que cada ilha ou continente possui<sup>4</sup>.

Nos cenários que o jogo oferece, os personagens desenvolvem força e experiência a cada etapa alcançada, traduzida por level. Os jogadores são livres para desempenhar diversos comportamentos mediante seus personagens, embora o jogo apresente sua regra de conduta.

Além do avanço no level, os personagens também desenvolvem e evoluem outras habilidades, como aperfeiçoamento de defesa, de pescaria, de ataque, etc., enfrentam criaturas que correspondam às suas habilidades e também ao se tornarem mais fortes, podem desempenhar comportamentos de auxílio ou de abuso a outros jogadores.

Os personagens podem adquirir casas mediante compra direta com proprietários ou leilão, fazer parte de organizações denominadas guildas, comunicar-se com outros personagens em canais públicos ou privados dentro do jogo, completar missões, travar batalhas com outros personagens, explorar territórios e interagir com outros personagens também fora do jogo, postando comentários ou participando de discussões em seu fórum oficial e de *fansites*, determinando assim, as formas que conduzem seus comportamentos enquanto jogam.

Existem práticas econômicas que se enquadram dentro das regras do jogo, como comprar e vender equipamentos dentro de seu ciberespaço. A Cipsoft realiza a criação e

---

<sup>3</sup> Veja nos Anexos as definições das categorias de servidores presentes no jogo.

<sup>4</sup> Veja nos Anexos a geografia de Tibia.

inserção de novos equipamentos e suprimentos sustentando a comunidade como um todo, favorecendo a circulação de moedas, bem como alavancando a economia dos servidores.

As novidades no que tange tanto a melhorias de equipamentos e suporte aos personagens bem como inserção de novas missões, lugares e criaturas são implementadas duas vezes ao ano, através de atualização oficial do jogo. Correções de erros são implementadas através de atualizações denominadas *patches*, sem datas definidas para ocorrências, já que atendem às necessidades.

Outras práticas são observadas no ciberespaço do jogo e discutidas em fóruns, embora violem as regras, como por exemplo, venda de *Premium account* anunciada por jogadores, comercialização de moedas do jogo por moedas corrente, utilização de softwares chamados *bot* para obtenção de vantagens em evolução rápida de personagens bem como precisão em combates.

Consalvo (1996), após cinco anos de pesquisa com jogadores e desenvolvedores de jogos, pontuou em seu estudo sobre a trapaça presente em jogos de múltiplos jogadores online quatro questões fundamentais para analisá-la: a incapacidade de avançar pelos próprios conhecimentos a respeito das fases do jogo, o prazer de brincar de Deus, o desenvolvimento do personagem de uma forma mais rápida e por fim, a capacidade de tirar vantagens sobre outros personagens. E de certa forma, tomar o controle de suas experiências no jogo de maneira a transcender cenários difíceis, falta de conhecimento, tédio ou até jogos mal elaborados.

### **Pesquisa de campo e descrição dos fenômenos**

Como estratégia metodológica, o presente artigo utilizou-se do método de observação participante no ciberespaço do jogo ao longo de oito meses e aplicação de entrevistas semi-estruturadas para cinco jogadores que habitavam em duas categorias de servidores: Astera, categoria *Optional pvp* e Premia, categoria *Open pvp*, que já jogavam há pelo menos três anos e que já haviam estabelecido contato direto ou indireto com a disputa de poder.

A escolha das categorias dos servidores para esta pesquisa baseou-se no fato de que *Optional pvp* é um servidor que não maximiza os ataques e mortes entre os personagens e desta maneira, seria relevante desvendar como ocorre a disputa pelo poder mediante outros artifícios senão os de ataques. Já a escolha pelo servidor *Open pvp*, que potencializa os embates entre os personagens, foi eleito o cenário adequado para investigar de que maneira os

abusos aconteceram e como aconteceram, bem como trazer entre os participantes um elemento neutro mediante um cenário que estimula os ataques.

Desta maneira, a pesquisa se dividiu em três fases, sendo a primeira fase a observação e leitura do que se era discutido nos servidores Astera e Premia mediante visita aos seus fóruns oficiais para escolher os personagens entrevistados. Na segunda fase, os marcos teóricos delimitaram o objeto de estudo, bem como nortearam a elaboração das entrevistas e sua aplicação aos personagens. E na terceira fase, analisar os dados coletados para assim, trazer as considerações a respeito da pesquisa de campo e comprovar a hipótese levantada.

### **Entrevistados:**

Personagem Warhawks<sup>5</sup> relatou em sua entrevista que seu personagem sofrera abuso de poder por parte de organizações de jogadores que derrubaram a ordem do servidor Trimeria e implementaram mediante comportamentos centralizadores e de dominação uma nova ordem, obrigando-o a deixar o servidor, já que seus amigos foram perseguidos pela organização dominante:

“Deixei Trimeria porque muitos dos meus amigos se tornaram perseguidos e tínhamos amigos na guilda líder no outro servidor Amera que nos disse para irmos se juntar a eles e então eles decidiram ir. Uma vez que eu não era o maior fã de como as coisas iam em Trimeria. decidi ir com eles para manter em contato e, para me divertir, já que eu não podia me divertir em Trimeria”(Entrevista concedida em 19/10/2011)<sup>6</sup>.

Warhawks também relata sobre o estabelecimento de alianças para firmar a dominação:

“A guilda Onslaught teve várias aliadas que lutariam por eles. (...) não deixariam o jogador realizar as missões ou buscas por riquezas sem que pagassem tributos para eles ou não permitiam que o jogador protegesse seus próprios personagens com níveis mais baixos que foram assassinados pelos membros desta guilda. Alguns dos meus amigos foram caçados por se protegerem, outros por tentar realizar as buscas por riquezas por eles mesmos, sem que pagassem à Onslaught. Então, basicamente, eles se tornaram caçados por jogarem o jogo como o mesmo fora feito para ser jogado”<sup>7</sup>.

Ocorre também a utilização de softwares para que obtenham vantagens nesta dominação, quando Warhawks cita:

---

<sup>5</sup> Vide dados biográficos nos Apêndices. Tradução livre da entrevista realizada pela autora.

<sup>6</sup> Entrevista concedida em 19/10/2011, no servidor Premia.

<sup>7</sup> Idem a nota anterior.

“(…) Sei que eles usaram bot.(…) Existem softwares que são utilizados para realizar vídeos sobre o jogo e eles (Onslaught) fizeram um vídeo sobre a guerra, e neste vídeo, as filmagens da guerra mostram a utilização de outros softwares conhecidos como bot, que servem para tirar vantagens no jogo e no combate”<sup>8</sup>.

Warhawks também traz na entrevista o quanto os comportamentos de seu personagem são modelos de comportamento que gostaria de realizar no mundo analógico, quando relata:

“(…) Na vida real, eu não sou normalmente colocado em uma posição onde eu possa exercer alguma ajuda efetiva, mas aqui eu sou alguém muito mais forte, do que eu poderia ser na vida real. Aqui no jogo as pessoas sabem que vou morrer para proteger e ajudá-las. No jogo, eu sou alguém que as pessoas possam confiar para ajudá-las a sair de uma situação complicada. Em outras palavras, eu acredito que eu sou uma pessoa melhor no jogo do que na vida real, devido ao que posso fazer com a força do meu personagem. (…) Os comportamentos são os que eu gostaria de ter na vida real”<sup>9</sup>.

Personagem Gogue da Terra de Magogue<sup>10</sup> relatou que apesar de habitar um servidor considerado seguro, as disputas pelo poder se refletem mediante comportamentos advindos de grupos de personagens mais fortes, que prevalecem de seus níveis para exercerem poder e ocasionar mortes a outros personagens, e discorre como a dinâmica do jogo se baseia:

“Apesar de Astera ser um servidor optional pvp, sem combate, existem outras formas de matar jogadores, jogadores mais fortes utilizam-se dessas maneiras de matar outros para poderem exercer poder sobre determinados jogadores e em algumas situações. O exemplo mais claro é durante os chamados “quest services”, nos quais uma guilda poderosa cobra dinheiro do jogo para completar uma parte difícil do jogo. (…) Não só para exercer o controle, mas para conseguir gold no jogo; e quanto mais ricos, mais controle eles podem exercer; em Tibia você precisa de ouro para poder caçar e pegar levels, por isso o controle através do poder está baseado na capacidade de adquirir ouro.(…) as chances de encontrar e interagir com outros jogadores é muito maior, porque existe um mapa único para todos”(Entrevista concedida em 04/11/2011)<sup>11</sup>.

Segundo sua opinião, a origem dos comportamentos dos jogadores depende diretamente do grau de maturidade que se encontram no mundo analógico:

“(…) os comportamentos estão mais ligados à maturidade de cada jogador, mas não acredito por exemplo que jogadores de um determinado país sejam mais agressivos ou mais mal comportados do que outros”<sup>12</sup>.

---

<sup>8</sup> Idem a nota anterior p.11

<sup>9</sup> Idem a nota anterior p.11

<sup>10</sup> Vide dados biográficos do personagem nos Apêndices.

<sup>11</sup> Entrevista concedida em 04/11/2011, no servidor Astera.

<sup>12</sup> Idem a nota anterior.

Personagem Quinsia<sup>13</sup>, líder de guilda que não participa de batalhas em Premia, servidor de categoria Open Pvp, defende o respeito entre seus membros e para com a comunidade em geral, não aceitando em sua guilda personagens que abusem de poder ou que persigam outros jogadores:

“Se você é amável para com os seus membros e os respeita, eles farão o mesmo com o restante da guilda. Membros que não respeitarem isso, serão excluídos” (...)Terei sempre um bom comportamento procurando evitar problemas, Não quero trazer problemas para mim mesma ou para a guilda”(Entrevista concedida em 07/11/2011)<sup>14</sup>.

Quinsia relata que presenciou um comportamento de apologia ao fascismo no jogo:

“(…) um garoto estava fazendo uma suástica no chão com pacotes postais e ele estava no meio deles gritando *Hail Hitler* (...) reportei no canal de GameMasters e um gamemaster apareceu. E o personagem foi banido pelo que ele fez”<sup>15</sup>.

Ela também traz em seu relato a convergência do mundo analógico com o mundo virtual, quando menciona que os jogadores articulam-se entre ambos os mundos:

“Em Trimera, a guilda que lidera o servidor é do Brasil. Eles se recusam a se comunicarem em inglês, o fórum é escrito em português. E esses grupos vão a um cibercafé ou lan house para estarem juntos. E se eles quiserem batalhar no jogo, eles podem se comunicar facilmente na vida real e conversar sobre as táticas. E eles usam skype/ventrilo com as pessoas que não estão no cibercafé ou lan house”<sup>16</sup>.

Quinsia deixa claro o fato da transferência dos jogadores entre os servidores ter proporcionado uma mudança brusca e negativa na comunidade de Premia:

“Quando a CIP começou a falar sobre mudança entre mundos, as pessoas começaram a procurar por servidores melhores. Premia era um deles e quando uns números muito grandes de pessoas novas chegaram você sempre vai ter pessoas que não aceitam as regras do mundo e lutam para que outra guilda lidere. (...) Também aconteceu de outras guildas no passado - diretamente após a permissão da mudança entre mundos- vieram apenas para lutar com a guilda que lidera o mundo. Eles não queriam tomar o poder no servidor, eles apenas queriam batalhar. Esse tipo de “piadas” está arruinando o servidor”<sup>17</sup>.

O personagem Zaarabustor, não se intimida com jogadores de maiores níveis, confrontando-os da seguinte maneira conforme entrevista<sup>18</sup>:

<sup>13</sup> Idem. Tradução livre da entrevista, realizada pela autora.

<sup>14</sup> Entrevista concedida em 07/11/2011, no servidor Premia.

<sup>15</sup> Idem a nota anterior.

<sup>16</sup> Idem a nota anterior.

<sup>17</sup> Idem a nota anterior.

<sup>18</sup> Veja os dados biográficos nos Apêndices. Tradução livre da entrevista realizada pela autora.

“Uma vez que sou muito rico (...) não ouvi quando os jogadores mais fortes me dizem ‘saia ou morra’ eu continuei matando monstros, curando-os quando ele atacava e usando *SD*'s. (...) Eu caço pessoas sem motivo e peço que me paguem (...) Estava acostumado a fazer isso principalmente porque me diverti matar essas pessoas. Queria ser caçado, então, tentei encontrar vítimas que não eram fortes mas BEM protegidas por leveis altos”(Entrevista concedida em 11/11/2011)<sup>19</sup>.

Quando questionado qual o propósito do abuso que ele desempenhava, ele relatou que:

“É muito bom quando eu vejo algum level alto me sussurando ‘Pague 50 mil ou será perseguido’ e então eu lhe digo ‘você pague 50 mil ou eu não vou parar de matar seu amigo. (...) Tenho certeza que este level alto não me pagará, mas é puramente desafiador começar a me perseguir. (...) Mostro-lhes o quanto são fracos quando tentam me perseguir em um grande labirinto que conheço bem e me escondo, pois quero que se percam ali. (...) Se não conhecem bem os atalhos, levarão 5 horas para me achar, significando que falharam em tentar me matar” (...) Eles tem apoio de amigos de níveis alto também, então eles se sentem deuses, são muito grosseiros com outras pessoas, ameaçam, etc. Quero mostrar-lhes o quanto eles são apenas jogadores normais, pois mato-lhes e faço com que seus amigos percebam que não podem fazer nada a respeito”<sup>20</sup>.

O personagem não acredita que o jogo seja um campo para aprendizado, embora force os personagens a ter boas maneiras:

“(...) detesto garotos grosseiros. Não posso ensinar outras pessoas boas maneiras, isto é o trabalho de seus pais. Mas aqui em tibia eu tenho que jogar com eles então de algum modo, e a maneira com que eu os ensino está ok com as regras deste mundo. (...) Mas aqui no Tibia e no mundo real, existem leis diferentes. Aqui posso matar um homem, no mundo real eu não posso sequer atingir outro homem sem razão. Em tibia não existem outros meios para ensinar boas maneiras a alguém do que: abusar dele como eu fiz há poucos dias, matando seus monstros / curando-os, voltando depois de cada vez fui morto, o outro método é matá-lo e pedir pagamento e eu não posso dizer , "você está proibido de usar computador por duas semanas", como alguns pais devem fazer devido algum mau comportamento, a única coisa que posso fazer é ou matar ou abusar de seu local de caça.”<sup>21</sup>.

A personagem Toadette Paendrag<sup>22</sup> relata como foi perseguida no ciberespaço do jogo devido a fatos de seu mundo analógico:

“(...) eles descobriram que eu estou em um relacionamento na vida real com um membro de sua guilda inimiga no jogo, a Violent Saints. Estou sendo caçada e perseguida por causa do meu relacionamento com Artur. Nós nunca fizemos disso um segredo, que temos um relacionamento fora do jogo, e os membros da guilda de Artur tem falado sobre isso no jogo à vontade.

<sup>19</sup> Entrevista concedida em 11/11/2011 no servidor Premia.

<sup>20</sup> Idem a nota anterior.

<sup>21</sup> Idem a nota anterior.

<sup>22</sup> Veja dados biográficos nos Apêndices. Tradução livre da entrevista, realizada pela autora.

Alguém na Innervision descobriu essa informação” (Entrevista concedida em 30/11/2011)<sup>23</sup>.

Explica como a perseguição continuou e foi realizada além do ciberespaço de Tibia, forçando-a a se ausentar do jogo:

“(…) Eles até me atacam nos fóruns de Tibia e postam coisas desagradáveis sobre mim no Facebook, embora o Facebook tenha um recurso que permitiu que eu me queixasse sobre essas declarações e elas foram deletadas. Honestamente não sei o que mais eu posso fazer, que não seja apenas evitar estar on-line completamente”<sup>24</sup>.

Afirma que já presenciou comportamentos de racismo entre os personagens do jogo:

“(…) Às vezes certa guilda só incutirá seu abuso de poder em alguém porque pode vir de um determinado país rival (...) Algumas vezes ouvi as pessoas da Innervision dizerem que só atacaram determinados jogadores porque eram suecos (...) invadem lugares que outros estão caçando e basicamente, tomam o local, tratam muito mal os jogadores que não falam português (...) tenho visto pessoas da Polônia apenas comprar ou vender itens no jogo de alguém que é polonês e depois vi essa mesma pessoa começar ser atacado por não vender um item para alguém que era da América(...)”<sup>25</sup>

Em sua opinião, os jogadores se comportam desta forma por várias razões:

“(…) para tentar provar algum tipo de superioridade sobre outras origens étnicas (...) acho que é causado por pessoas que são muito imaturas para interagirem com um grupo tão grande e diversificado As pessoas trazem seus preconceitos da vida real para o jogo ou se divertem sendo uma pessoa terrível (...) podem comprar um personagem ou crescer através de bot um personagem aqui no jogo e bancarem os valentões, já que não podem sê-lo na vida real (...)”<sup>26</sup>.

As entrevistas relatadas acima apontam a questão da convergência do mundo analógico com o mundo virtual de maneira diversificada, bem como pontua questões ligadas diretamente aos jogos de poder, presentes no ciberespaço do jogo.

Os personagens sustentam através de seus discursos que a disputa pelo poder está sempre presente e que não tem um propósito para beneficiar a comunidade do ecossistema como um todo, mas sim, promove os interesses apenas de quem os detêm. Deixam claro como a hegemonia se constitui através dos embates, perseguições e imposições. Enfatizam que questões culturais e modos de vida do mundo analógico são trazidos ao ciberespaço do jogo e considerados motivos para embates e disputas pelo poder. O exemplo trazido pela

<sup>23</sup> Entrevista concedida em 30/11/2011 no servidor Premia.

<sup>24</sup> Idem a nota anterior, p. 14

<sup>25</sup> Idem a nota anterior.

<sup>26</sup> Idem a nota anterior.



personagem Toadette Paendrag é bem reticente a esta questão, quando salienta ao longo de sua entrevista que a causa de sua perseguição era advinda de uma situação que fazia parte de seu mundo analógico e perpassava o ciberespaço, retornando ao jogo como um estímulo para que os eventos negativos em torno de sua personagem acontecessem.

### Considerações Finais

É possível estabelecer uma reflexão sobre dimensões, limites e congruências da intersecção do mundo analógico e virtual dentro de um ecossistema virtual, considerando fundamentos materiais tangíveis e intangíveis como economia e disputas pela hegemonia, e que coexistem em um mesmo momento. As interfaces facilitam a convergência destas duas instâncias e permitem assim, a transposição de valores do universo analógico para o virtual e vice versa.

Ao visitar o fórum do website brasileiro e oficial relacionado ao jogo, algumas questões raciais propiciaram debates e questionamentos<sup>27</sup>, dentre outras discussões, trazendo mais uma vez a questão da convergência do mundo real para o virtual.

Muitos jogadores participaram defendendo a criação de personagens de coloração negra, já que todos os personagens apresentam a cor branca na coloração de pele. Outros afirmam que tal criação incentivaria ainda mais a prática da violência racial, como por exemplo, instigar perseguições ou ofensas a personagens negros. Alguns jogadores até concordaram com a tomada de decisões da empresa criadora do jogo, cuja sede situa-se na Alemanha e segundo justificativa para a não existência de outras colorações vem do fato de que uma única cor representaria a igualdade entre todos e desta forma, evitaria questões raciais.

Apesar destas questões raciais no fórum ter iniciado já há alguns anos, sempre os jogadores retomam os questionamentos. Um evento<sup>28</sup> contra o racismo reuniu *Game masters* e *Community Managers*<sup>29</sup>, promovido pelo *Fansite* Tibia Venezuela.

Mediante relatos dos personagens coletados na pesquisa de campo, foi possível verificar que os comportamentos de dominação que habitam as terras do mundo virtual Tibia,

---

<sup>27</sup> O fórum pertence ao website brasileiro [www.tibiabr.com](http://www.tibiabr.com), considerado um *Promoted Tibia Fansite*, que traz um conteúdo sobre o jogo atualizado regularmente e pode ser mencionado no fórum oficial do Tibia sem que seja considerada violação de regra. Veja relação dos links dos debates sobre questões raciais nos Anexos.

<sup>28</sup> Veja nos Anexos, *screenshots*, ou imagens deste evento.

<sup>29</sup> *Community Managers* são personagens e funcionários da Cipsoft que interagem com os jogadores respondendo às questões diversas do jogo no fórum oficial. *Game masters* são atualmente posições extintas, mas desempenhavam funções importantes no jogo, como punir personagens que violassem as regras, entre outras.

se refletem, em maior parte, nas ações de personagens mais fortes, que adquiriram poder, ao longo do tempo mediante conquistas e acúmulo de ouro, utilizando-se ou não de práticas violadoras das regras do jogo. É notório também que tais comportamentos existem independentes da categoria de servidor do ciberespaço do jogo escolhido para a pesquisa, ou seja, a dominação não ocorre apenas em ambientes que incentivam e maximizam o combate físico entre jogadores. Ambientes seguros também refletem mesmo que veladamente, entre outros, comportamentos de dominação ou resistência.

Foi constatado ainda, mediante os relatos, que no ciberespaço do jogo existem jogadores que se apropriam de softwares ilegais para tirar vantagens no acúmulo de riquezas e batalhas entre personagens, dividem contas entre amigos, bem como alguns realizam o pagamento em moeda corrente para aquisição de ouro no jogo.

A prática facilitadora na utilização destes meios e sua utilização como instrumento de dominação refletem comportamentos de covardia, opressão e destrutividade da parte de quem os utilizam, já que os praticantes deste feito obtêm vantagens na capacidade de adquirir ouro e força através de um sistema inteligente artificial, bem como ferramentas de combates.

No entanto, ao utilizar destas práticas fica claro que a convergência do mundo virtual com o real ocorre de maneira complementar, quando a utilização de elementos da economia do mundo analógico interfere na aquisição de recursos da economia do mundo virtual. Outra convergência é no que tange à comunicação; realizada fora do ambiente virtual mediante softwares de comunicação para interferir e ou auxiliar nas táticas e estratégias dos jogadores.

Os personagens travam batalhas dentro de seus servidores de origem, mas podem migrar para outros, com o propósito de auxiliar outros jogadores em batalhas e disputas por território bem como estabelecer os instrumentos de dominação ou resistência.

As organizações sociais dentro do jogo estão presentes no formato de guildas e de certa forma, são responsáveis pela elaboração, difusão, defesa fixa ou aleatória de suas próprias idéias e comportamentos sobre os demais jogadores de sua própria organização bem como refletem no resto da comunidade existente no ciberespaço dos servidores do jogo.

O ciberespaço propicia assim, a difusão das organizações sociais e de suas metas, uma vez que os reflete nos embates ou nos comportamentos de aceitação presentes nas categorias de servidores pesquisadas do ciberespaço do jogo.

Nessa medida, as guildas opressoras interferem na vida da comunidade dos servidores e estabelecem alianças para configurar seus interesses de constituir a expropriação de territórios e realizar a barbárie e perseguição para com aqueles que não seguirem suas regras, acatarem suas atitudes ou que não cederem às exigências impostas, consolidando sua

hegemonia. Os valores dos pagamentos para a “libertação” dos jogadores perseguidos são determinados mediante vontade e conveniência de quem estabelece e ao realizar o pagamento pode-se ou não minimizar novas perseguições.

Como desconsiderar, portanto, que tal prática reflete atitudes mimetizadoras do neocolonialista no mundo analógico, impostas por um sistema de exploração capitalista assumindo corpo mediante os comportamentos dos jogadores no ciberespaço de Tibia.

Conviria desta forma, para os jogadores perseguidos ou oprimidos por tais práticas cederem à hegemonia dos opressores ao abandonar o jogo ou migrar para outros servidores, abandonando seus territórios natais, transferindo seus personagens na condição de refugiados ou como alternativas para evitar o confronto.

A transferência requer uma ação imediata no mundo analógico, já que a transferência de personagens é realizada mediante pagamento em moeda corrente para a CipSoft, que o recebe através de cartão de crédito do jogador ou através de empresas parceiras que comercializam legalmente a transferência entre os servidores e outros serviços.<sup>30</sup>

O artigo permite à reflexão de que nas práticas opressoras que acontecem no ciberespaço do Tibia, devemos não só considerar as atitudes, comportamentos destrutivos e aniquiladores, mas devemos remeter um olhar na dinâmica para a sobrevivência dos personagens inseridos também em um sistema capitalista, inferindo em seus processos de preservação e manutenção dentro da realidade factual do jogo.

As necessidades também são criadas constantemente através da inserção de novos equipamentos e objetos a cada atualização do jogo Tibia, realizada duas vezes ao ano. Com o aumento progressivo de melhorias nos equipamentos e novos meios para a conquista de poder, provoca-se o apetite dos jogadores para a aquisição destas novidades, alimentando assim, uma dinâmica constante de busca para adquirir o item necessário. Esta dinâmica nos remete à réplica da sociedade moderna, espelhando os mecanismos utilizados pela publicidade e o mercado que constroem novas necessidades para poder supri-las com o aparecimento de novos produtos.

A experiência constante da inserção e aceleração de melhorias para os jogadores mostra que o ciberespaço do jogo Tibia ao incentivar essa busca, potencializa a produção da escassez acelerada, e os jogadores contrariam as regras de boas condutas e tomadas de

---

<sup>30</sup> Tanto a empresa Cipsoft como empresas parceiras comercializam serviços extras para os personagens, tais como mudança de nome do personagem, mudança de servidor e aquisição de conta Premium, que potencializa as ações do personagem, capacitando-o a explorar novos territórios exclusivos a pagantes, entre outros benefícios.

consciência e cooperação entre os personagens para supri-la, provocando embates e atitudes opressoras, gerando desentendimentos para a conquista do que se busca.

Levando assim, a refletir a cerca da autenticidade dos comportamentos opressores, já que os personagens atendem às exigências de uma realidade também capitalista, embora virtual, mas implícita na dinâmica do ciberespaço do jogo.

## BIBLIOGRAFIA

CONSALVO, Mia. Cheating Is Good For You. **Forbes**. Dez. 1996. Disponível em:<[http://www.forbes.com/2006/12/10/video-games-cheating-tech-cz\\_mc\\_games06\\_1212consalvo.html](http://www.forbes.com/2006/12/10/video-games-cheating-tech-cz_mc_games06_1212consalvo.html)>. Acesso em 16 nov. 2011, às 15:02:10

DYSON, Esther. GILDER, George. KEYWORTH, Jay. TOFFLER, Alvin. Magna Carta for the Knowledge Age in New Perspective Quaterly, 1994. pp. 26-37, In: LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34,199. p. 92.

FERREIRA, Maria Nazareth. **Alternativas metodológicas para a produção científica**. São Paulo: CELACC - ECA/USP. 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 17ª. ed. Rio de Janeiro: Record, 2008.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of Lenses**, MA, USA: Morgan Kaufmann, 2008.

MORAES, Denis de. Comunicação, Hegemonia e Contra-Hegemonia: A contribuição teórica de Gramsci. **Revista Debates**, Porto Alegre, v.4, n.1, p.54-77, jan.-jun. 2010. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/debates/article/viewfile/12420/8298>>. Acesso em 10 out. 2011, às 12:54:15.

NETO, José Francisco de Melo. Hegemonia como direção intelectual e moral. **Revista Temas em Educação Nº 9**, Editora da UFPB. João Pessoa, 1999. Disponível em: <[http://www.prac.ufpb.br/copac/extelar/producao\\_academica/ensaios/pa\\_e\\_hegemonia.pdf](http://www.prac.ufpb.br/copac/extelar/producao_academica/ensaios/pa_e_hegemonia.pdf)>. Acesso em 10 out. 2011 às 12:10:25.

## APÊNDICE A - ENTREVISTAS TRADUZIDAS

Entrevista realizada em 19 de Outubro de 2011, às 01:14:19 no canal de conversa privada da autora, no servidor Premia.

**Warhawks** - Joga atualmente no servidor pago Premia, de categoria *Open pvp*. Seu personagem fora criado no servidor Trimeria, de mesma categoria, em 2002 e dedica em média, 3 horas por dia de seu tempo no jogo Tibia.

**Fátima: Boa noite, o propósito desta entrevista é estudar o comportamento dos personagens deste jogo através das perspectivas dos teóricos socialistas Antonio Gramsci e Pierre Levy. Irei fazer algumas perguntas sobre seu personagem no jogo e alguns eventos. Podemos iniciá-la?**

Warhawks: Sim :)

**Fátima: Quanto tempo você joga? E desde quando você começou a jogar Tibia?**

Warhawks: Depende normalmente no dia, mas normalmente + 3 horas por dia, maior parte do tempo apenas sentado conversando com amigos. Comecei em 2002 com a minha primeira conta.

**Fátima: Quando você criou este personagem que estamos conversando, você começou neste servidor?**

Warhawks: Não, eu comecei com esse personagem em 2003, Trimeria, em seguida, mudei para Amera, então vim aqui para Premia.

**Fátima: O que aconteceu que você decidiu migrar para outros servidores?**

Warhawks: Cada servidor era diferente no início, deixei Trimeria porque muitos dos meus amigos se tornaram "caçados", e tínhamos amigos na guilda líder em Amera que nos disse para virmos se juntar a eles então eles decidiram ir. Uma vez que eu não era o maior fã de como as coisas estavam em Trimeria. Decidi ir com eles para me manter em contato e, para me divertir já que eu não poderia em Trimeria.

**Fátima: Você pode me dizer o que significa ser "caçado" e como isto obrigou a você e seus amigos a deixarem o servidor Trimeria?**

Warhawks: Eu não estava sendo caçado naquele momento. Fui recrutado para se unir a uma guilda aliada que estava caçando meus amigos naquele momento. A melhor maneira de descrever o ser "caçado" é quando um jogador ou grupo de jogadores sempre que você estiver online te procurará e tentará matar seu personagem. Uma vez que a morte neste jogo implica penalidades, é melhor evitar se tornar caçado ou fazer algo para que você deixe de ser.

**Fátima: Seus amigos em Trimeria estavam sendo procurados por um grupo de jogadores aleatórios?**

Warhawks: Sim e não. Geralmente para ser caçado você fez alguma coisa contra o pessoal que caça você. Eles também são geralmente um grupo organizado de jogadores e não apenas bando de pessoas que não se conhecem uns aos outros te procurando.

**Fátima: E os jogadores que caçavam seus amigos pertenciam a um grupo organizado?**

Warhawks: Sim, muito bem organizado. Era uma guilda chamada Onslaught, e eles tiveram várias guildas aliadas que lutariam por eles. A guilda Onslaught não deixava o jogador realizar expedições por riquezas sem que pagassem tributos para eles ou não permitiam que o jogador protegesse seus próprios personagens com níveis mais baixos dos assassinatos sofridos pelos membros desta guilda. Alguns de meus amigos foram caçados por se protegerem, outros por tentar realizar as buscas por riquezas por eles mesmos, sem que pagassem à Onslaught. Então basicamente, eles se tornaram caçados por jogarem o jogo como o mesmo foi feito para ser jogado.

**Fátima: A Onslaught sempre existiu no servidor Trimera? Conte como eles adquiriram seu poder.**

Warhawks: Não, eles começaram como todos os outros jogadores apenas com alguns amigos da vida real que, eventualmente, todos se uniram em uma guilda chamada Foul Souls. A Foul Souls devido alguns conflitos internos acabou se dividindo, e uma dessas divisões resultou na criação da guilda Onslaught. Então, aconteceu uma batalha entre Foul Souls e Onslaught, o que ocasionou a perda da Foul Souls, tornando então a Onslaught a guilda mais forte do servidor, que criaram regras forçando todos a seguirem.

**Fátima: Em sua opinião, esses jogadores utilizaram do auxílio de software para batalhar e tirar vantagens no combate com os jogadores da Foul Souls?**

Warhawks: Sim, eu sei que eles utilizaram.

**Fátima: Como você sabe?**

Warhawks: Existem softwares que são utilizados para realizar vídeos sobre o jogo e eles fizeram um vídeo sobre a guerra, e neste vídeo, as filmagens sobre a guerra mostram a utilização desses softwares.

**Fátima: Uma vez que eles se tornaram fortes após a conquista do servidor, o comportamento deles modificou a maneira que você e seus amigos costumavam jogar?**

Warhawks: Sim, tivemos que seguir as regras que eles criaram ou aumentaria mais e mais o risco de sermos caçados e mortos. Basicamente tivemos que ficar passivos, e deixá-los fazer o que sempre quiseram, sem sermos capazes de nos defendermos.

**Fátima: Você pôde ser capaz de identificar no comportamento deles o propósito da disputa pelo poder e se ao longo desta disputa tinham objetivos imediatos que mostraram para a comunidade do servidor?**

Warhawks: Sim, eles queriam ser temidos e conhecidos como mais fortes no servidor. Até hoje ainda são considerados uma das mais fortes em todas as guildas de Tibia.

**Fátima: Vejo que você disse que queriam mostrar poder. Mas o que eles fizeram para mostrar que sua nacionalidade era melhor do que outras nacionalidades?**

Warhawks: Eles mostraram que se você pertencesse a nacionalidade de seu país poderia juntar-se a eles, mas não declararam nada a respeito da nacionalidade brasileira ser melhor que outras, porque eles também aceitaram outras nacionalidades na guilda.

**Fátima: Antes de migrar para outro servidor, você tentou lutar contra as suas regras?**

Warhawks: Sim, várias vezes eu lutei para defender os meus amigos e em um caso criou uma guilda pequena chamada Blood-Thirsty para lutar contra uma das guildas aliadas à Onslaught. Que creio eu, tenha sido o motivo que eles tentaram me recrutar em suas guildas aliadas, já que perceberam que eu não era como outros jogadores reais.

**Fátima: O comportamento de seu personagem no jogo é diferente de como você age na vida real?**

Warhawks: De certa forma sim. Na vida real eu não sou normalmente colocado em uma posição onde eu possa exercer alguma ajuda atual, mas aqui eu sou alguém muito mais forte, do que eu poderia ser na vida real. Aqui no jogo as pessoas sabem que vou morrer para proteger e ajudá-los. No jogo, eu sou alguém que as pessoas possam confiar para ajudá-los a sair de uma situação complicada. Em outras palavras, eu acredito que eu sou uma pessoa melhor no jogo do que na vida real, devido ao que eu posso fazer tudo com a força do meu personagem.

**Fátima: O que orienta as ações de seu personagem no jogo?**

Warhawks: Meu comportamento no jogo é guiado mais pela minha mente censurada, onde na vida real me vejo muito censurando meus pensamentos e os comportamentos são os que eu gostaria de ter na vida real.

**Fátima: Muito obrigada pelas respostas.**

Warhawks: Por nada.

Entrevista realizada em português, em 04 de Novembro de 2011, às 18:12:26 no canal de conversa privada da autora, no servidor Astera.

**Gogue da Terra de Magogue** - É tutor, posição conquistada mediante atender alguns requisitos, como jogar há pelo menos 3 meses, conhecer bem as regras do jogo, possuir pelo menos um personagem de nível 20, não possuir registros criminais, ser usuário de conta registrada e por fim, ter recebido pelo menos 40 agradecimentos de outros personagens no jogo. A posição também exige que tenha sido aprovado em um teste de conhecimentos sobre as regras do jogo disponível no site oficial do jogo Tibia. Habitante do servidor gratuito de categoria *Optional pvp*, Astera, joga desde 2006 e em média 2 horas por dia.

**Fátima: Boa tarde, o propósito desta entrevista é estudar o comportamento dos personagens deste jogo sob a perspectiva dos teóricos socialistas Antonio Gramsci e Pierre Levy. Irei fazer algumas perguntas sobre seu personagem no jogo e alguns eventos. Podemos iniciá-lá?**

Gogue da Terra de Magogue: sim

**Fátima: Desde quando você começou a jogar Tibia?**

Gogue da Terra de Magogue: jogo desde 2006

**Fátima: Você passa quanto tempo jogando Tibia?**

Gogue da Terra de Magogue: já cheguei a passar muitas horas, uma média de 8 horas por dia, mas hoje em dia jogo muito pouco porque estou estudando atualmente uma média de umas 2 horas por dia, ou menos

**Fátima: Quando você criou este personagem que estamos conversando, você iniciou neste servidor?**

Gogue da Terra de Magogue: sim, comecei a jogar em astera

**Fátima: O comportamento de seu personagem no jogo é diferente de como você age na vida real?**

Gogue da Terra de Magogue: não, eu costumo agir aqui igual na vida real

**Fátima: Quais são seus comportamentos no jogo que você julga semelhantes com os comportamentos que você tem na vida real?**

Gogue da Terra de Magogue: bom, costumo agir de forma igual na vida real sou bastante irritado e impaciente, no jogo em algumas situações também, na vida real procuro sempre que posso ser prestativo e ajudar meus colegas e amigos, no jogo também, prezo muito pela honestidade na vida real, e no jogo também, não tolero cheaters, etc

**Fátima: O que orienta as ações de seu personagem no jogo?**

Gogue da Terra de Magogue: hummm, orienta em que sentido? o que faz eu fazer o que faço? bom, o jogo dá uma certa liberdade para o jogador fazer o que quiser, caçar em áreas que quiser, também é possível jogar de acordo com seus próprios gostos, de acordo com seu próprio estilo de jogo, dependendo do meu tempo livre e do meu humor, eu decido o que fazer no jogo

**Fátima: O que orienta os comportamentos do seu personagem do jogo?**

Gogue da Terra de Magogue: bom, como eu disse anteriormente, meu comportamento no jogo é igual ao meu comportamento na vida real, real~ então a maneira como eu me comporto depende do meu humor, do meu tempo livre, dos laços de amizade que tenho com alguns jogadores, etc

**Fátima: Você reproduz conhecimentos adquiridos na vida real enquanto joga?**

Gogue da Terra de Magogue: como assim? bom, as vezes sim, de vez em quando me pego dando conselhos pessoais a amigos "ouvindo" problemas e dando força, etc

**Fátima: Você se comunica com outros jogadores somente dentro do jogo ou estabelece uma comunicação fora do jogo?**



Gogue da Terra de Magogue: dentro e fora do jogo, tenho alguns amigos do jogo que conheço na vida real, outros tenho no orkut, no facebook, no MSN, com outro converso por skype e teamspeak, etc

**Fátima: As comunicações que acontecem fora do jogo impactam na tomada de decisões no seu personagem?**

Gogue da Terra de Magogue: bom, de certa forma sim, utilizo contatos fora do jogo para por exemplo combinar caçadas em conjunto, o uso de softwares de comunicação por voz como o teamspeak também permitem que eu possa caçar em locais mais complicados e mesmo assim manter uma boa comunicação com os colegas.

**Fátima: Existe alguma razão para que você não faça parte de uma guilda?**

Gogue da Terra de Magogue: sim, não gosto de guilds, sempre surgem problemas entre os membros e as guilds acabam ou surgem atritos que causam estresse, prefiro evitar esse tipo de problema, também não costumo confiar rapidamente nas pessoas, então raramente entro em guilds, e se entro só o faço quando já conheço o líder há algum tempo, mas faz bastante tempo que não sou membro de uma guild

**Fátima: Em sua opinião todas as guildas apresentam essa problemática?**

Gogue da Terra de Magogue: nem todas, algumas que participei acabaram porque os membros deixaram de jogar ou ficaram free accounts, em outras guilds saí porque eu não concordava com o comportamento de outros jogadores.

**Fátima: Existem disputas de poder neste servidor?**

Gogue da Terra de Magogue: sim, existem, apesar de a terra ser um servidor optional pvp, sem combate, existem outras formas de matar jogadores, jogadores mais fortes utilizam-se dessas maneiras de matar outros para poderem exercer poder sobre determinados jogadores e em algumas situações, o exemplo mais claro é durante os chamados "quest services" nos quais uma guild poderosa cobra dinheiro do jogo para completar uma parte difícil do jogo

**Fátima: Você comentou anteriormente que saiu de guildas pois não concordava com o comportamento de outros jogadores, quais eram esses comportamentos?**

Gogue da Terra de Magogue: não concordo com jogadores que violam as regras do jogo

**Fátima: Você mencionou que os jogadores mais fortes utilizam de "quest services", esta prática é para exercer o controle?**

Gogue da Terra de Magogue: Também, não apenas exercer o controle, mas também conseguir gold no jogo, e quanto mais ricos, mais controle eles podem exercer; em Tibia você precisa de ouro para poder caçar e pegar levels, por isso o controle através do poder está baseado na capacidade de adquirir ouro

**Fátima: Neste servidor optional pvp, de que maneiras é possível matar outros jogadores senão quando os mesmos entram em batalhas?**

Gogue da Terra de Magogue: criando armadilhas ou atraindo monstros para locais onde fica mais difícil de caçar, por exemplo, atraindo vários monstros muito fortes para o mesmo espaço, mas isso atualmente é mais difícil de fazer

**Fátima: Existem jogadores que utilizam de meios que violam as regras do jogo para adquirir poder e ouro?**

Gogue da Terra de Magogue: Sim

**Fátima: Quais são as práticas mais frequentes para essa aquisição?**

Gogue da Terra de Magogue: muitos jogadores usam softwares ilegais para caçar, dividem contas de jogos com amigos, etc

**Fátima: Sobre as disputas de poder neste servidor, uma vez adquirido, os jogadores relatam isso aos restantes ou anunciam a conquista?**

Gogue da Terra de Magogue: não que eu saiba, talvez isso não parte de jogadores em si mas a comunidade de uma forma geral sabe quem são os opressores, então os que adquirem poder não costumam declarar abertamente isso, mas a comunidade rapidamente sabe quem são eles

**Fátima: Você desempenha algum comportamento contra jogadores opressores?**

Gogue da Terra de Magogue: bom, não exatamente um comportamento de confronto mas costume não manter amizades

**Fátima: Qual sua opinião a respeito do que o Tibia proporciona: nacionalidades diferentes e culturas diferentes interagindo num mesmo espaço, num mesmo momento, apesar de seus relógios analógicos serem diferentes?**

Gogue da Terra de Magogue: eu considero que esse é um dos melhores aspectos de um jogo online, e em Tibia a interação é ainda maior que em outros jogos, dada a forma como o mapa do jogo é colocado (você pode praticamente encontrar qualquer pessoa no mapa do jogo) ao contrário do que ocorre em outros jogos, que funcionando por "instances"

**Fátima: Poderia definir o funcionamento por "instances"?**

Gogue da Terra de Magogue: jogos como world of warcraft e guild wars, por exemplo, quando você entra numa dungeon (caverna onde pode caçar) cada jogador recebe uma cópia do mapa, isso é uma instance ou "estância" (não sei se essa é a tradução correta), assim, nesses jogos é possível que você jogue sem nunca ver um determinado jogador; no Tibia as chances de encontrar e interagir com outros jogadores é muito maior, porque existe um mapa único para todos

**Fátima: E dentro deste cenário único, onde vários jogadores interagem, você consegue perceber diferenças culturais entre os comportamentos dos jogadores?**

Gogue da Terra de Magogue: culturalmente falando, acredito que a linguagem é a principal diferença e maneira de caracterizar jogadores; em relação ao comportamento, acredito que independente da cultura, os comportamentos estão mais ligados à maturidade de cada jogador, mas não acredito por exemplo que jogadores de um determinado país sejam mais agressivos ou mais mal comportados do que outros

**Fátima: A disputa de poder neste servidor é atrelada a uma única nacionalidade?**

Gogue da Terra de Magogue: Não; é possível ver disputas entre jogadores de um mesmo país, acho que a disputa tem mais relação com os laços entre jogadores, os grupos de amigos que são formados

**Fátima: Existem comportamentos entre os jogadores de racismo, agressividade ou outros com relação à diversidade cultural?**

Gogue da Terra de Magogue: acredito que sim, por alguns mas não é a grande maioria

**Fátima: Existem penalidades para estes comportamentos?**

Gogue da Terra de Magogue: bom, no Tibia existem regras de conduta a serem seguidas, mas nem todos os jogadores seguem essas regras, mas geralmente o comportamento ofensivo é punido pela empresa dona do jogo

**Fátima: Sua posição de tutor no jogo desempenha um significado na sua vida real?**

Gogue da Terra de Magogue: Humm não, bom, de certa forma ser um tutor no jogo contribuiu bastante para que eu pudesse desenvolver meu inglês, hoje falo fluente, pois além do curso eu pude treinar o idioma com o jogo, então acho que existe um significado no sentido de trazer algum aprendizado, mas acho que isso vem do jogo de uma forma geral

**Fátima: Para finalizar, gostaria de saber sua opinião sobre o mundo virtual do Tibia e tudo o que ele pode proporcionar, inclusive, se ele pode influenciar ou não o mundo real.**

Gogue da Terra de Magogue: os mundos virtuais proporcionam a diversão dos jogos, com algo que faltava nos jogos antigos: a interação entre jogadores, no caso específico de Tibia, apesar de ser apenas um jogo, do mundo virtual surgem amizades, etc não acredito que seja possível influenciar o comportamento de alguém por causa de um jogo, mas eu penso a respeito do fato de que muitas pessoas passam horas e mais horas jogando, e que outras coisas na vida não são assim tão divertidas, esse é o mesmo questionamento de Edward Castronova, um pesquisador dos EUA sobre mundos virtuais: ele questiona o motivo de

peessoas passarem horas a fio em jogos de computador, enquanto certos aspectos da vida cotidiana são extremamente estressantes

**Fátima: Quando você passava suas oito horas diárias jogando, e mesmo atualmente, com uma média de duas horas por dia, quais aspectos que você considera importantes de vivenciar no mundo virtual do que de repente, vivenciar no mesmo período de tempo, no mundo real?**

Gogue da Terra de Magogue: bom, esse é justamente o aspecto que falei antes, jogos prendem a atencao das pessoas de uma forma que você as vezes passa 8 horas jogando e nem percebe; eu antes jogava mais horas porque tinha mais tempo livre, no jogo eu me divertia e o tempo passava "voando", ao contrário por exemplo de situações estressantes de trabalho; no trabalho, dependendo do dia, 8 horas parecem uma eternidade, no jogo, pela diversão, o tempo passa rápido, acho que é isso :)

**Fátima: Eu finalizo nossa entrevista e lhe agradeço de antemão pelas respostas!**

Gogue da Terra de Magogue: por nada :)

Entrevista realizada em 07 de Novembro de 2011, às 23:29:41, no canal de conversa privada da autora, no servidor Premia.

**Personagem Quinsia** - Joga desde 2006 no servidor pago Premia, de categoria *Open pvp*, permanece no jogo em seus dias de folga ou após o trabalho, por cerca de duas a três horas, em média. É líder e fundadora da guilda Spirits of Elements, criada em 15 de Outubro de 2009.

**Fátima: Boa tarde, o propósito desta entrevista é estudar o comportamento dos personagens deste jogo sob a perspectiva de teóricos socialistas, como Antonio Gramsci e Pierre Levy. Irei fazer algumas perguntas sobre seu personagem no jogo e alguns eventos. Podemos iniciá-lá?**

Quinsia: Sim

**Fátima: Quanto tempo você joga Tibia e quantas horas por dia você costuma jogar?**

Quinsia: minha conta foi criada em: 16 Mar 2006, 14:06:07 , de acordo com o horário Central Europeu e o tempo varia, mas principalmente de 2-3 horas após o trabalho e mais nos meus dias de folga

**Fátima: Quando você criou este personagem que estamos conversando, você começou neste servidor?**

Quinsia: sim

**Fátima: Diga-me quanto tempo você é líder de sua guilda e se existem alianças entre a sua guilda com outras?**

Quinsia: Eu criei a guilda no dia 15 de outubro de 2009. Não neste momento, nós tínhamos uma aliança no passado com Insatiable

**Fátima: Qual era o propósito da aliança?**

Quinsia: ter mais pessoas para caçar juntos e realizar expedições uns com os outros

**Fátima: O líder da guilda aliada comunicava-se com você somente no jogo ou houve uma comunicação fora do jogo?**

Quinsia: Foi só no jogo, mas não há mais conexão entre nós

**Fátima: A sua guilda tem regras?**

Quinsia: Nós só queremos membros ativos, em jogo / em guildchat e no fórum. Além disso, nós não aceitamos os que abusam de poder, os que buscam poder e os que atacam personagens.

**Fátima: As regras ou estratégias de sua guilda influenciam diretamente no comportamento dos outros jogadores que não são membros de sua guilda?**

Quinsia: espero de meus membros que se comportem todos com respeito. Espero que outros jogadores vejam isso.

**Fátima: Que tipo de valores que você, como líder quer transmitir aos seus membros?**

Quinsia: amor / paz e bondade

**Fátima: Quais as formas que você transmite isso a eles?**

Quinsia: Se você é amável para com os seus membros e os respeita, eles farão o mesmo com o restante da guilda. Membros que não respeitarem isso serão excluídos

**Fátima: Você já sofreu algum tipo de abuso de poder?**

Quinsia: sim, de outros jogadores

**Fátima: Você pode dizer como esse abuso de poder aconteceu?**

Quinsia: Eu estava anciões caça e cerca de 3 níveis elevados veio e apenas tomou o spawn e disse que era o seu tempo agora. Eles não foram sequer indicados para caçar lá. E quando eu estava fazendo uma busca, algumas pessoas vieram ruins e apenas bloqueou o caminho e queria-nos a parar a busca. E com o evento Lightbearer pessoas tentaram bloquear a lareira que as luzes se apagam.

**Fátima: Você tentou parar o comportamento deles nestes exemplos?**

claro, eu odeio quando as pessoas se comportam inadequadamente desta forma. Tentei falar com eles para parar suas ações, mas não estava funcionando. No local de caça eu deixei-os ir e encontrei um outro local de caça. Na expedição, outros resolveram a situação. E com o evento de luz, tínhamos sempre a certeza de que havia pelo menos duas pessoas ao redor com um nível decente, capazes de acender.

**Fátima: O que você acha sobre os jogadores que o abuso de seus poderes?**

Quinsia: Eu acho que eles são realmente infantil, por que você iria parar a diversão de alguém? eles querem ou 1. mais poder em jogo, ou 2. itens mais dinheiro / no jogo, ou 3. elas apenas gostam de interromper a diversão dos outros

**Fátima: Você percebeu qual o propósito de obter mais dinheiro ou itens por parte desses jogadores?**

Quinsia: sim, outro exemplo, no mundo trimera são pessoas que esperavam na saída da expedição do deserto. Esta é uma expedição para baixos níveis (nível 20) e que recebem como recompensa 10K. As pessoas ficam esperando na saída apenas para matar as pessoas por dinheiro. Outro exemplo é que apenas o líder da guilda em um mundo é capaz de conduzir serviços de expedições. Eles pedem muito dinheiro para uma expedição (pode ser de cerca de 400K ou mais) e eles nunca utilizam esse dinheiro. Eles lucram sobre a comunidade, cujos jogadores não são capazes de fazer a expedição por eles mesmos. Um exemplo recente é o truque do escorpião. É uma fraqueza do jogo que você pode convencer um escorpião, que recentemente atacou (envenenou) 3 níveis mais baixos. Esses níveis mais baixos morrem devido o veneno e você (a pessoa disposta a ajudar) receberá em uma caveira vermelha e será morto por um level alto que busca todos os seus itens. Você também não será capaz de jogar por 30 dias por causa desse caveira vermelha.

**Fátima: Qual é a sua opinião sobre os jogadores que usam bots para ganhar níveis e usá-los em guerras?**

Quinsia: Eu odeio todas as pessoas que jogam um jogo desleal

**Fátima: Você já notou algum abuso de poder relacionado ao racismo (cor / religião / país) no jogo?**

Quinsia: Um antigo exemplo é o mundo trimera. Quando o atual líder da guilda assumiu os "direitos" da guilda anterior, eles começaram a caçar todos os não-brasileiros simplesmente pelo fato de eles não serem do Brasil. Nenhuma outra razão para isso. E eu tenho outro exemplo, um garoto estava fazendo uma suástica no chão com pacotes postais e ele estava no meio deles gritando *Hail Hitler*

**Fátima: O que aconteceu com esses jogadores?**

Quinsia: reportei no canal de GameMasters e um gamemaster apareceu. E o personagem foi banido pelo que ele fez. Os não-brasileiros passaram a caçar a guilda, mas era impossível vencer uma vez que eles utilizavam de personagens bot para lutarem, aquele mundo está destruído hoje.

**Fátima: O que você acha sobre os jogadores que utilizam da transferência entre mundos para lutar em outros servidores e tentam tomar o controle?**

Quinsia: Eu acho que é exatamente esse fato que está destruindo o jogo tibia neste momento. As pessoas se odeiam hoje em dia, ao invés de conhecer novas pessoas e ter novos amigos

**Fátima: O que você acha sobre os jogadores que realizam a transferência entre mundos para lutar em outros servidores e tentam tomar o controle?**

Quinsia: Eu acho que é exatamente esse fato que está destruindo o jogo tibia neste momento. As pessoas se odeiam hoje em dia, ao invés de conhecer novas pessoas e ter novos amigos

**Fátima: Na sua opinião, por que isso acontece?**

Quinsia: é tudo sobre o poder e força. Eles querem ser os mais fortes em um mundo e antes de chegar lá eles têm que lutar. Tão logo que sejam fortes podem inserir suas regras e ganhar ainda mais dinheiro da comunidade

**Fátima: Você seria capaz de identificar mediante seus comportamentos por que eles querem ser os mais fortes?**

Quinsia: Assim que eles têm o poder sobre um servidor podem fazer o que querem. Eles podem caçar em todos os lugares sem ser expulsos, são capazes de governar em expedições e ganhar ainda mais poder com a obtenção de níveis / dinheiro

**Fátima: Uma vez que chegam ao poder, os jogadores se preocupam em fazer regras baseadas na democracia ou tentam proteger outros jogadores de recém-chegados que buscam mais guerras?**

Quinsia: Depende do que pessoas em guilda mas na maior parte se fixam apenas em seus próprios membros. Eles não se preocupam com as pessoas no mundo. Você pode concordar com suas regras e continuar a jogar ou simplesmente ir embora. Eles estão acostumados a lutar e esperam que eles tenham que lutar, mais cedo ou mais tarde, novamente por sua posição

**Fátima: Esse servidor já recebeu ataques de outros jogadores ou guildas?**

Quinsia: sim, já recebeu e ainda recebe neste momento,

**Fátima: Como era a comunidade neste servidor antes que ele acontece e como é a situação agora?**

Quinsia: Premia foi um grande servidor, a comunidade foi muito amigável entre si. Por exemplo, quando eu comecei aqui eu não tinha amigos e pessoas aleatórias me deram dinheiro e equipamentos para começar. Agora, o mundo mudou muito, as pessoas não confiam mais umas nas outras e há mais pessoas chegando para lutar.

**Fátima: Por que Premia mudou drasticamente?**

Quinsia: Quando a CIP começou a falar sobre mudança entre mundos, as pessoas começaram a procurar por servidores melhores. Premia era um deles e quando uns números muito grandes de pessoas novas chegaram você sempre vai ter pessoas que não aceitam as regras do mundo e lutam para que outra guilda lidere. CIP cometeu um grande erro aceitando mudança entre mundos. Também aconteceu que outras guildas no passado -diretamente após a permissão da mudança entre mundos- vieram apenas para lutar com a guilda que lidera o mundo. Eles não queriam tomar o poder no servidor, eles apenas queriam batalhar. Esse tipo de “piadas” está arruinando o servidor.

**Fátima: O seu comportamento no jogo é diferente do que na vida real?**

Quinsia: não, eu acho que eu sou provavelmente a mesma pessoa tanto na real como no jogo. Eu não posso mentir sobre a minha identidade

**Fátima: O que orienta as ações de seu personagem ser um jogador e líder na guilda?**

Eu sou o rosto da guilda (juntamente com meus vices). Terei sempre um bom comportamento procurando evitar problemas, Não quero trazer problemas para mim mesma ou para a guilda

**Fátima: Você pode me dizer algo sobre o comportamento de diferentes nacionalidades no jogo?**

Quinsia: as pessoas Brasileiras e Polonesas sempre tiveram uma má reputação. Isto vem 1. por causa da língua. A maioria das pessoas não fala ou apenas fala menos Inglês. Eles têm que usar um tradutor online para se comunicar. E 2. Eles são na sua maioria um grupo grande e se unem, eles não procuram outros contatos ao redor e criam suas próprias guildas. Eles só convidam pessoas de sua própria língua. Por exemplo, em Trimera, a guilda que lidera o servidor é do Brasil. Eles se recusam a se comunicarem em inglês, o fórum é escrito em português. E esses grupos vão a um cibercafé ou *lan house* para estarem juntos. E se eles quiserem batalhar no jogo, eles podem se comunicar facilmente na vida real e conversar sobre as táticas. E eles usam *skype/ventrilo* com as pessoas que não estão no cibercafé ou *lan house/party*.

**Fátima: Você considera Tibia um campo de aprendizagem na vida real?**

Quinsia: sim, posso melhorar meus conhecimentos de Inglês e tomar conselhos de amigos para a Vida Real

**Fátima: Muito obrigada pelas suas respostas.**

Quinsia: não há de quê, boa sorte

**Fátima: Obrigada!**

Entrevista realizada em 11 de Novembro de 2011, às 14:58:03 no canal de conversa privada da entrevistadora, no servidor Premia.

**Personagem Zarabustor** - Habita o servidor pago Premia, de categoria *Open Pvp* e joga desde 2004. Passa de duas a seis horas no Tibia diariamente. Detêm um conhecimento vasto sobre o jogo e considera-se um personagem que faz parte da categoria dos que abusam de poder, utilizando de estratégias para tirar vantagens de personagens com níveis mais baixos e que sejam protegidos pelos personagens de níveis mais altos da comunidade, age sozinho e não depende de guildas para realizar os abusos.

**Fátima: Boa tarde, o propósito desta entrevista é estudar o comportamento dos personagens deste jogo sob a perspectiva dos teóricos socialistas Antonio Gramsci e Pierre Lévy. Irei fazer algumas perguntas sobre seu personagem no jogo e alguns eventos. Sinta-se à vontade para incluir nas respostas tudo o que quiser. Podemos iniciá-la?**

Zaarabustor: sim dispare

**Fátima: Quanto tempo você joga Tibia?**

Zaarabustor: comecei em outubro ou novembro de 2004, mas depois de algum tempo eu fiquei afastado do jogo até jan 2005. Quando joga, estou online 2-6h por dia, mas eu joga em períodos, nem todas as semanas, varia

**Fátima: Quando você criou este personagem que estamos conversando, você começou neste servidor?**

Zaarabustor: foi criado há dois anos atrás, quando meu personagem principal foi caçado causa da guerra perdida

**Fátima: Você já notou comportamentos sobre o abuso de poder neste servidor?**

Zaarabustor: sim, recentemente vários níveis altos abusam exigindo locais para obter experiência, não respeitam ninguém, um pouco antes eu costumava agir abusando de poder, matando e solicitando pagamentos

**Fátima: Você tentou parar seus comportamentos?**

Zaarabustor: de alguma maneira sim, como duas semanas atrás, um nível alto entrou no meu local de caça. Uma vez que sou muito rico, e como você sabe, cada morte custa-lhe bênção, eu não ouvi o que ele diz "saia ou morra" e eu continuei matando monstros, curando-os quando ele atacava, e utilizando SDs, era desperdício de usar sds mas ele estava ficando louco a respeito disto, toda vez que ele me matava, eu voltava e continuava fazendo o que eu estava fazendo

**Fátima: Você já praticou qualquer tipo de abuso de poder?**

Zaarabustor: Entrar em locais de caça quando alguém está caçando há, nunca, apenas caçar pessoas sem motivo e pedir pagamento

**Fátima: Por que você pratica esse comportamento?**

Zaarabustor: Principalmente costumava fazer isso porque eu me diverti matando essas pessoas. Eu queria ser caçado então tentei encontrar vítimas que não eram fortes, mas BEM protegidas por níveis elevados, na maioria das vezes eu queria ser farejado por essas pessoas, me refiro aos níveis altos, por isso que eu solicitava pagamentos, para torná-los mais furiosos e se alguém me pagou , seria uma boa razão para continuar a matá-lo, porque ele era fraco,

talvez mais fácil, existem 2 tipos de pessoas em primeiro lugar: pessoas que jogam sozinhas, não são ricas, não possuem amigos de níveis altos, e quando matei um cara assim e ele paga - continuo caçando ele, porque era fraco. Segundo: pessoas que tem muitos amigos (alguns da Vida Real), a maioria deles é de nível alto, essas pessoas são ricas no tibia, mas NUNCA pagam, então eu caçá-los para ter mais inimigos, se o primeiro não paga, eu posso parar de matar ele, apenas quando eu encontrar uma nova vítima; o segundo eu paro de caçá-lo quando ele se tornar mais forte que eu (porque quando eu matar eu não ganharei experiência, então meu personagem ainda estará no mesmo level, e ele subirá - quero dizer que ele pegará mais levels, e não terei tempo para caçá-lo o tempo todo, porque quando eu vou para o lado escuro com alguns dos meus personagens eu não jogo muito, eu diria mesmo que jogo raramente com eles, além disso eu posso estar online, mas se eu sei que os amigos da vítima estão online eu não irei matá-lo se eu não tiver certeza que sobreviverei por 15 minutos. Um bom exemplo: meu mago de Furora, nível 50 ~, ele caçou algumas ppl que estão agora com level 100 +, 300 + e eles ainda me farejam a qualquer hora que logar, isso foi como que quatro anos atrás, quando eu costumava caçá-los. Foi bom quando eu vejo alguns níveis altos sussurrando-me: "pague 50k ou estará caçado", e eu digo "você pague 50 ou eu não vou parar de matar o seu amigo "

**Fátima: Você gosta quando você tem a possibilidade de desafiar os jogadores de níveis altos com o seu comportamento?**

Zaarabustor: Eu diria que o propósito principal é de encontrar o segundo tipo de vítima, tenho certeza que eles (amigos de níveis altos) não me pagarão o que pedi na minha resposta, é puro desafio eles comecem a me caçar. Sabe, o fato é que não quero nunca ficar frente a frente com esse nível alto, porque eu iria morrer muito rápido, mas... Eu quero que eles me farejem em um maior labirinto de tibia, onde todos se perdem me procurando, eu conheço esse labirinto 100% e se alguém não sabe nada sobre seus atalhos, levarão 5 horas para me encontrar, significando que eles falharam em tentar me matar

**Fátima: Existe um propósito de tentar provar de alguma forma que você é tão poderoso do que eles?**

Zaarabustor: O fato é que não sou poderoso, mas meu poder é o conhecimento sobre o enorme labirinto aonde eu vou e me escondo, eu quero que eles se percam lá. De alguma forma eu mostro-lhes suas fraquezas

**Fátima: Qual é a razão de você mostrar-lhes a sua fraqueza?**

Zaarabustor: De certa forma, é um lado negro de minha personalidade. Por outro lado eu foco principalmente nas pessoas que se vêem como um deus. Eles contam com amigos que são de níveis altos, e assim, se sentem como um deus, eles são muito rudes para com os outros, ameaçam, etc. O que quero é mostrar-lhes que eles são apenas jogadores normais, eu mato-os e faço-os perceber que seus amigos são pessoas como eles, e que não podem fazer nada. Lado negro quero dizer que o caminho normal seria melhor tentar conversar: "não está legal como você age", etc. etc. mas eles irão rir, então eu pulo esta parte e escolho fisicamente torná-los mais calmo. O lado escuro de mim é que eu pulo esta parte :D Me sinto sucedido quando um cara para de ser DIFÍCIL e torna-se um cara normal. Sou sucedido poucas vezes, se falarmos em %, é muito pouco a considerar e a parte triste é que alguns deles pararam de jogar, pelo menos com os personagens que cacei.

**Fátima: O comportamento de seu personagem no jogo é diferente de como você age na vida real?**

Zaarabustor: Claro, sou um homem muito prestativo na vida real, nunca abusei de pessoas de forma alguma, para algumas pessoas no tibia eu também sou muito prestativo e não espero nada delas. Alguns dos meus personagens são muito legais, outros são muito ruins. Eu apenas sigo por um dos dois lados.



**Fátima: Você guia o comportamento de seu personagem com conhecimentos ou aprendizados obtidos na vida real?**

Zaarabustor: Acima de tudo eu detesto garotos grosseiros. Não posso ensinar a outras pessoas boas maneiras, isto é o trabalho de seus pais. Mas aqui em Tibia eu tenho que jogar com eles de algum modo, e a maneira que lhes ensino está ok com as regras que são deste mundo. Então eu digo, existem algumas conexões. A conexão existe, pois não quero pessoas rudes ao meu redor. Mas aqui no Tibia e no mundo real, existem leis diferentes. Aqui eu posso matar um homem, no mundo real eu não posso sequer atingir outro homem sem razão. Em tibia não existem outras maneiras de ensinar boas maneiras a alguém do que: abusar dele como eu fiz há poucos dias, matando seus monstros / curando-os, voltando depois de cada vez que fui morto, o outro método é matá-lo e pedir pagamento e eu não posso lhe dizer "você está proibido de usar o computador por duas semanas", como alguns pais devem fazer devido algum mau comportamento, a única coisa que posso fazer é ou matar ou abusar de seu local de caça.

**Fátima: Você considera Tibia um campo de aprendizagem ou de ensino?**

Zaarabustor: Você pode aprender de alguma forma poucas coisas, básico de linguagem (mas não bem de acordo com gramática), mas isso é vantagem de todos os jogos online / internet. Em geral digo, se quisermos aprender, o melhor é ler um livro (o que eu deveria fazer agora:))

**Fátima: Você se comunica com outros jogadores apenas em jogo ou fora do jogo?**

Zaarabustor: Eu me comunico com jogadores, mas é bem raro e amigos reais que jogam, mas porque são meus amigos e não outras conexões. Em poucas palavras, eu não tenho amigos reais que conheci pelo jogo

**Fátima: Você pode me dizer algo sobre o comportamento de diferentes nacionalidades em jogo?**

Zaarabustor: Tanto quanto pude observar, temos três nacionalidades, principalmente em tibia: brasil, suécia, polônia. brasil e swe, eles mantêm sua nacionalidade, pessoas polonesas são estranhas, fazem amigos, lutam com inimigos, se vencem, eles começam a lutar uns contra os outros, não sei como isto pode estar relacionado com a vida real, uma vez que sou polonês, não observei tal ação.

**Fátima: Você já notou maus comportamentos de jogadores brasileiros?**

Zaarabustor: Aqui em Premia, temos a guilda sueca que é VS, Brasil que é Innervision e os poloneses não têm nenhuma grande guilda. Nunca encontrei um jogador brasileiro que tenha abusado de alguém. Mas tenho encontrado alguns brasileiros rudes que enchiam minha tela com mensagens muito maldosas (percebi depois que eu traduzi).

Mas não é nada único, pois se assim o fazem, fazem em sua própria linguagem.

**Fátima: Por que eles encheram sua tela com as mensagens?**

depois de o matar ou quando o preço de algum item que eu queria vender era demasiado alto.

**Fátima: Você já notou perseguições ou abusos de poder relacionados ao racismo (cor / religião / país) no jogo?**

Zaarabustor: sim, (a) o racismo -> em Furora, pessoas costumavam dizer judeu para alguém que é matador de pessoas. Furora é servidor de jogadores poloneses, com 5% de nacionalidades diferentes, nem isso eu acho (c) país -> muitas vezes você pode ver alguém dizendo que BR é noob.

**Fátima: Finalizo nossa entrevista e lhe agradeço pelas respostas.**

Entrevista realizada em 30/11/2011, às 17:41:15, no canal de conversa privada da entrevistadora, do servidor Premia.

**Personagem Toadette Paendrag** - habitante de Premia, criou sua personagem em 2003 e ficava até 12 horas diariamente no jogo. Reduziu seu tempo atualmente e joga em média 3 horas por dia e no máximo 6 dias por semana.

**Fátima: Bom dia. O propósito desta entrevista é estudar o comportamento dos personagens deste jogo sob perspectivas dos teóricos socialistas Antonio Gramsci e Pierre Lévy. Vou fazer algumas perguntas sobre seu personagem no jogo e alguns eventos. Podemos iniciá-la?**

Toadette Paendrag: Claro, estou pronto.

**Fátima: Quanto tempo você joga Tibia?**

Toadette Paendrag: Eu criei esta conta em março de 2003, e exceto por um tempo pequeno oito meses quando eu saí do jogo, fui jogar ativamente desde então. Então ... cerca de 8 anos. Embora eu costumava estar on-line até 12 horas por dia jogando, agora o limite do meu tempo on-line é 3 horas ou menos por dia, não mais que 5 ou 6 dias por semana.

**Fátima: Quando você criou este personagem que estamos conversando, você começou neste servidor?**

Toadette Paendrag: Sim, este tem sido meu personagem principal para a maioria do meu tempo em Tibia. Toadette nasceu em 18 abril de 2003 aqui em Premia, em Carlin ... lol.

**Fátima: Você já sofreu algum tipo de abuso de poder?**

Toadette Paendrag: Eu gostaria de poder dizer não, mas a verdade é que eu tenho sofrido bastante ao longo dos anos, e é o principal motivo que limito meu tempo online agora. Descobri que o abuso de poder cria estresse na minha vida real, que no final, não vale a pena.

**Fátima: Você pode falar um pouco mais sobre esse abuso de poder, como começou e quem foi o responsável por ele?**

Toadette Paendrag: Antes das transferências de servidores serem autorizadas, o abuso de poder era realmente menor. Às vezes, outro jogador estaria com raiva de mim e que me caçaria, tentando me matar se estivesse caçando sozinha. Houve um personagem específico, com o nome Genérico (que mais tarde teve seu nome bloqueado e mudou para Stekatos) que me caçava com mais frequência. Ele não gostava que mulheres adultas "donas de casa" jogassem Tibia, de modo que ele nos caçava e tentava matar todas nós. Eu era uma das muitas mulheres adultas que jogava em Premia naquele momento. Fora ele, eu não acho que fui submetida a abusos de poder no geral neste servidor. Após a transferência de personagens ter sido permitida, o abuso de poder tornou-se progressivamente um problema diário. Enquanto no passado a comunidade podia reunir em torno de si própria e proteger uns aos outros, com o influxo de muitos muitos personagens, já não é mais possível. O abuso de poder agora consiste principalmente por jogadores que têm um suprimento ilimitado de personagens que vêm ao meu local de caça, reivindicam-no como seus próprios e querem me matar ou aproximar os monstros em mim para tentar me matar. Aconteceram dias quando os membros da guilda Innervision cercaram minha casa no jogo, zombando de mim em conversa privada, tirando sarro de mim, chamando-me de nomes no canal de comunicação local e, geralmente, foram desagradáveis. Não posso deixar minha casa em Darashia se não estou com um membro da Violent Saints ou serei cercada e morta. Não é possível caçar, ou até mesmo treinar ou fazer runas, como eles vêm e me afastam das zonas de proteção da abertura para a minha casa e outras áreas onde poderia ser seguro, mediante parede mágica

**Fátima: Quando você mencionou o exemplo das "donas de casa" sendo perseguidas, você se refere a ser dona de casa no jogo ou na vida real?**

Toadette Paendrag: Genéricos odiava todas as mulheres que eram donas de casa na vida real, porque ele achava que não tínhamos vez num jogo de vídeo game online, que deveríamos estar tomando conta de nossos filhos ou cuidar de nossas casas na vida real, etc

**Fátima: Este personagem costumava perguntar coisas ao redor a fim de certificar-se de quem era ou não uma dona de casa na vida real?**

Toadette Paendrag: Quando eu comecei em Premia, já havia um grupo de mulheres que haviam estabelecido o que era conhecido como "The Sisterhood" e consistia em mulheres adultas. Quando cheguei ao servidor, eu comecei a fazer amigos e descobri que uma das senhoras na The Sisterhood morava perto de mim na vida real. Conversávamos e ela meio que me adotou neste grupo. Genérico caçava todas na Irmandade. Ele tornou público que ele fazia isso, e orgulhosamente falava sobre matar todas as donas de casa. O termo donas de casa foi usado por ele, não por nós. Creio que ele nunca me perguntou diretamente sobre a minha vida real, ele me caçava pela minha associação com as outras mulheres, assumindo que eu era uma dona de casa na vida real.

**Fátima: No outro exemplo que você trouxe, existe alguma razão para acontecer a perseguição?**

Toadette Paendrag: Os problemas de abuso de poder mais recentes com Innervision?

**Fátima: Sim**

Toadette Paendrag: Sim, eles descobriram que eu estou em um relacionamento na vida real com um membro de sua guilda inimiga no jogo, a Violent Saints. Estou sendo caçada e perseguido por causa do meu relacionamento com Artur. Nós nunca fizemos disso um segredo, que temos um relacionamento fora do jogo, e os membros da guilda de Artur tem falado sobre isso no jogo à vontade. Alguém na Innervision descobriu essa informação, eo jogo nunca mais foi o mesmo.

**Fátima: Você tentou parar seus comportamentos?**

Toadette Paendrag: Ambos Artur e eu temos falado em mensagens privadas com vice-líderes da Innervision. Foi-me dito várias vezes por diferentes membros da guild que eu não seria alvo, porque eu mesma não estou na Violent Saints, e fui considerada neutra. As coisas que me disseram não foram obviamente verdadeiras :P e fizeram apenas para me levar para fora, em campo aberto, onde fui atacada novamente. Além do que tratá-los com respeito, não entrando em discussões com eles, não "ter ataques", ou que seja, eu não tenho feito nada de mais ativamente. Eu fico pensando que se eu não responder da maneira que querem, então eles vão acabar se entediando, como a maioria das crianças fazem, e eles vão passar a encontrar um novo alvo. No entanto, isto não está funcionando tão bem, já que os problemas vêm acontecendo há vários meses. Eles até me atacam no Tibia fóruns e postam coisas desagradáveis sobre mim no Facebook, embora o Facebook tenha um recurso que permitiu que eu me queixasse sobre essas declarações e elas foram deletadas. Eu honestamente não sei o que mais eu posso fazer, que não seja apenas evitar estar on-line completamente.

**Fátima: Você já notou algum abuso de poder relacionado ao racismo (cor / religião / país) no jogo?**

Toadette Paendrag: Oh, definitivamente. Embora eu não tenha sido pessoalmente atacada desta forma, eu certamente já vi isso acontecendo. Às vezes certa guilda só incutirá seu abuso de poder em alguém porque pode vir de um determinado país rival. Algumas vezes ouvi as pessoas da Innervision dizerem que só atacaram determinados jogadores porque eram suecos. Eu tenho visto pessoas da Polônia apenas comprar ou vender itens no jogo de alguém que é polonês e depois vi essa mesma pessoa começar ser atacado por não vender um item para alguém que era da América. Em seguida, uma guilda toda começou assediar este jogador da Polônia. Aquele garoto, eventualmente, parou com o Tibia. Parece acontecer com mais frequência agora, com os membros da Innervision. Eles podem ser muito rudes com as pessoas que não falam sua língua. Algumas vezes eu pedi a um amigo que fala Português para

traduzir as coisas para mim que eu li no canal de comunicação local e eles foram incrivelmente rudes. Essas mesmas pessoas, então, invadem lugares que outros estão caçando e basicamente, tomam o local, tratam muito mal os jogadores que não falam português ou dizem coisas como "dê-nos Boots of Haste ou nós te mataremos" e tal

**Fátima: Na sua opinião, qual é o propósito de se comportarem dessa maneira?**

Toadette Paendrag: Para um jogo que tem uma grande diversidade de países, é frustrante ver como eles dividem as pessoas. Eu acho que eles fazem isso para tentar provar algum tipo de superioridade sobre outras origens étnicas. Às vezes eu acho que é causado por pessoas que são muito imaturas para interagirem com um grupo tão grande e diversificado. As pessoas trazem seus preconceitos da vida real para o jogo ou se divertem sendo uma pessoa terrível. Além disso, eu acho que na maioria das vezes os problemas são causados por adolescentes / jovens adultos que só querem mostrar aos seus amigos da vida real ou amigos on-line, observando como eles são mais durões do que outros no jogo. Mentalidade de "bandido". Acho que uma das maiores razões é porque essas "crianças" também não têm vazão para suas hostilidades em suas vidas reais e as representam no jogo. Eles se sentem impotentes em seu tempo offline, e podem comprar um personagem ou crescer através de bot um personagem aqui no jogo e bancarem os valentões, já que não podem sê-lo na vida real.

**Fátima: Você já enfrentou jogadores que usam bots para ganhar níveis e usá-los em lutas neste servidor?**

Toadette Paendrag: < sigh > MUITAS VEZES ... Me preocupei o bastante com isso. Morri para um "mago bot" mais de uma vez. Quando 5 mages te atacam instantaneamente com SDs não há absolutamente nenhuma maneira que você consiga se defender ou se curar. Para que isso aconteça antes mesmo de saber quem está na tela, é impossibilidade completa sem que faça uso de software externo para cronometrar o ataque. Tenho visto pessoas fora do jogo, por exemplo, no Facebook, comprando e vendendo personagens, compra e venda de programas de bot e chaves de acesso, vangloriando-se sobre como eles mataram um personagem ou grupo de personagens com um personagem comprado. Tenho visto imagens e vídeos (no YouTube), onde as pessoas registram seus ataques e você pode ver o ícone no canto de suas telas mostrando o programa bot sendo usado. Pessoas que transmitem seus jogos via *cast*, muitas vezes conversam com seus telespectadores e falam sobre qual o programa que está usando, qual era o nível de um personagem quando o comprou, etc .. Diversas vezes vejo anúncios de personagem ou conta para a venda - e especificamente dizem que vem com uma chave de um programa bot específico. Quando um personagem de level 200 nunca fez nenhuma quest, não obteve o acesso à maioria das áreas de caça de leveis altos e só tem 3 meses de existência, você já deve SABER que foi mediante bot. Quando você, em seguida olhar para o tempo on-line deste personagem, que é gravado em um site comum, e ver que ele ficou online por mais de 18 horas por dia todos os dias no mês, é fácil ver que usa um bot. É de conhecimento comum que as guildas em guerra compram personagens e o elevam mediante bot, apenas para uso em guerra.

**Fátima: Na sua opinião, por que isso acontece?**

Toadette Paendrag: Isso acontece porque é muito fácil de ser feito. Não há nada para impedi-los de fazê-lo. Sem um detector de bot que funcione e um processo simples para transferir um personagem de um servidor para outro - é muito fácil para as pessoas utilizar bot em um char e depois vendê-lo por dinheiro real. Os 'mocinhos' começaram a fazer o mesmo processo para acompanhar os 'bandidos' e tão logo todos faziam isso. Bem, todos, exceto eu e poucos amigos. Não tenho nenhum desejo de fazer algo assim.

**Fátima: O que você acha sobre os jogadores que transferem seus personagens para lutar em outros servidores e tentam tomar o controle do servidor?**

Toadette Paendrag: Eu odeio a idéia os assassinos justiceiros / mercenários. Eu sinto que eles não têm lugar em um ambiente de RPG (interpretação de personagens). Este não é um jogo de

guerra, é para ser supostamente de outras coisas. Sinto que há outros jogos muito mais adequados para essa tomada hostil de poder. Acho que a capacidade de transferir mercenários arruinou completamente o jogo. Em vez de permitir que as pessoas escapem da tirania, este processo permitiu que os jogadores-assassinos e abusadores de poder permeiem todas as áreas em todos os servidores

**Fátima: Depois de chegarem ao poder, eles se preocupam em fazer regras baseadas na democracia ou tentam proteger outros jogadores de recém-chegados que querem mais guerra?**

Toadette Paendrag: Não, uma vez que sentem o gosto do poder, na maioria das vezes apreciam o gosto e continuam a ser bárbaros e poderosos.

**Fátima: O seu comportamento no jogo é diferente do que na vida real?**

Toadette Paendrag: Hmm ... Não, eu acho que jogo com minha personagem no jogo de forma muito semelhante à forma como me comporto na vida real. Quando eu conheci pessoas fora do jogo, que eu conheci no jogo, eles nunca se surpreenderam por quem eu sou.

**Fátima: O que orienta as ações de seu personagem?**

Toadette Paendrag: Trato os outros da maneira que eu gostaria de ser tratada. Eu venho ao jogo para relaxar, para escapar de meus problemas da vida real, e conversar com os amigos. Quero que os outros se sintam confortáveis comigo e que tenham as mesmas recompensas.

**Fátima: Você considera Tibia um campo de aprendizagem na vida real?**

Toadette Paendrag: Ele pode ser, absolutamente. Tenho aprendido muito sobre a diplomacia, sobre a diversidade, sobre outras culturas. Tenho testemunhado a ascensão e queda de grupos poderosos. Eu tenho visto como a política e as interações sociais funcionam. Eu aprendi a digitar muito mais rápido! ;)

**Fátima: Você se comunica com outros jogadores apenas no jogo ou fora dele?**

Toadette Paendrag: Eu tenho alguns amigos que me comunico fora do jogo, e a maioria dos outros, eu só falo no jogo. Eu encontrei cerca de 150 jogadores na vida real que eu só conhecia no jogo, através de convenções e reuniões realizadas na vida real. Eu me tornei amiga na vida real de várias pessoas que eu falei no telefone ou pessoalmente.

**Fátima: Você já praticou qualquer tipo de abuso de poder?**

Toadette Paendrag: Não, mesmo quando tive oportunidade, escolhi que não. Eu não vou lutar por um local de caça, ou forçar a criação de uma situação para alguém parar de caçar. Eu não sinto a necessidade de tomar esse tipo de poder de ninguém.

**Fátima: Você já ajudou a lutar contra outra guilda ou abusadores de poder neste servidor?**

Toadette Paendrag: eu ajudei a matar os jogadores que foram pegos usando programas de bot para caçar. Eu ajudei a matar os assassinos de personagens. Eu matei uma vez um jogador por ameaçar matar um colega de guilda repetidamente quando esse meu colega sentiu que não teria segurança. Além do que conversar com os abusadores de poder / líderes da guilda, eu não senti que havia muito mais que eu poderia fazer. Eu nunca participei de qualquer guerra, e não tenho vontade de fazê-lo. hmm .. Espere, forneci runas, poções e munições para uma guilda que estava lutando, então creio que dessa forma eu ajudei.

**Fátima: Você pode me dizer algo sobre o comportamento de diferentes nacionalidades no jogo?**

Toadette Paendrag: hmm ... deixe-me pensar a respeito por um momento, honestamente, eu acho que não poderia dizer algo sobre uma nacionalidade inteira. Sei que existem preconceitos sobre muitos países diferentes no jogo e tenho amigos que provam que os preconceitos estão errados. Eu sei o que as pessoas dizem sobre países específicos e sobre o comportamento de seus jogadores, mas eu não posso concordar com isso o tempo todo. Acho que as pessoas são pessoas. Existem idiotas em todos os países. Há pessoas excelentes em cada país. Eu posso encontrar ambas neste jogo.

**Fátima: Finalizo nossa entrevista e muito obrigada pelas suas respostas!**

Toadette Paendrag: Obrigada por deixar expressar minhas opiniões :)

Fátima: Não há de quê.

## APÊNDICE B - ENTREVISTAS REALIZADAS EM INGLÊS

### Personagem Warhawks

Channel saved at Wed Oct 19 01:14:19 2011

**Fátima: Good evening, the purpose of this interview is to study the behaviour of characters in this game by the perspective of a socialist theories called Antonio Gramsci and Pierre Lévy. I am going to do some questions about your character in the game and some events. Can we start it?**

Warhawks: yeah :)

**Fátima: How long do you play and since when you started to play Tibia?**

Warhawks: Depends usually on the day, but normally 3+ hours a day, most the time just sitting around chatting with friends. I started in 2002 with my first account.

**Fátima: When u created this character that we are chatting, did you start in this server?**

Warhawks: No I did not, I first started this character in 2003 on Trimera, then moved to Amera, then came here to Premia.

**Fátima: What happened that you decide to migrate to other servers?**

Warhawks: Each server was different at first I left Trimera because a lot of my friends got hunted, and we had friends in the leading guild on amera who told us to come join them so they decided to go. Since I wasn't the biggest fan of how things where on Trimera I decided to go with them to keep in contact, and to have fun that I couldn't of on Trimera

**Fátima: Can u tell me what means to be hunted and how it forced to you and your friends leave the server Trimera?**

Warhawks: Well I myself wasn't hunted at the time, I was being recruited to join an allied guild of the people hunting my friends at the time. But the best way to describe being "Hunted" is when a player or group of players when ever you are online will search for you and try to kill your character. Since death in this game has some big death penalties, its best to avoid being hunted or do something to get unhunted.

**Fátima: Your friends in Trimera were being searched by a group of random players?**

Warhawks: Yes, and no. Usually to get hunted you did something against the people hunting you. They are also usually an organized group of players and not just bunch of people who don't know each other looking for you.

**Fátima: And the players that hunted your friends belonged to an organized group?**

Warhawks: Yes, a very well organized one. Was a guild called Onslaught, and they had multiple allied guilds who would fight for them. The guild Onslaught wouldn't let player do quests without paying them to do it, or protect themselves against there lower level player killer characters. Some of my friends got hunted for protecting themselves, others where hunted for trying to do a quest on there own without paying Onslaught. So basically they where hunted for playing the game how it was meant to.

**Fátima: This guild Onslaught has always existed there and how did they acquire their power?**

Warhawks: No, they started as everyone else just players with a few real life friends that eventually all joined together into a guild called Foul Souls. But Foul Souls split up due to some conflict and one of the sides named there guild Onslaught. They then had a war

Onslaught vs Foul Souls, and Foul Souls lost and Onslaught became the strongest guild on the server. Creating rules to enforce other players to follow.

**Fátima: Once they become strong, their behaviour after the conquest of the server changed the way that you and your friends were used to play?**

Warhawks: Yes, we had to follow the rules that they created or risk being hunted down and killed over and over. basically we had to stay passive, and let them do what ever they wanted without us being able to defend ourselves

**Fátima: Could you be able to identify in their behaviour the purpose of their conquest and if along the fight for power they had immediate objectives or goals that showed to the server community?**

Warhawks: Yeah, they wanted to be feared, and known as the strongest on the server. Which they did and to this day are still considered one of the strongest guilds in all of Tibia.

**Fátima: I see that you said they wanted to show power. But did they do anything that showed they wanted to state that their nationality were better than other nationalities?**

Warhawks: Well they did show that if you where from there country that you could join them. But other then that they didn't do anything to say Brazilian nationality was better then the others, because they accepted other nationalities also

**Fátima: Before to migrate to the other server, have you tried to fight against their rules?**

Warhawks: Yes, multiple times I fought to defend my friends and in one case created a small guild called Blood-Thirst to fight to against one of Onslaughts allied guilds. to fight against\* Which is why I think, that they eventually tried to recruit me into there allied guild when they realized I wasn't like any other normal tibia players.

**Fátima: Can you describe what "normal tibia players" means to you?**

Warhawks: A normal tibia player is someone who is afraid to die on there characters due to how much time it takes to create one. For example when they die, they usually whine to there friends complain about the game, say they going to quit then play the next day

**Fátima: The behavior of you character in game, is different then how you act in real life?**

Warhawks: In some ways yes. In real life i'm not normally put into a position where I can be of any actual help, but here I am someone much stronger then I could ever be in real life. Here in the game people know I will die to protect and help them. In game, I'm someone that people can rely to help them get out of a sticky situation. In other words I believe i'm a better person in game then in real life due to what I can all do with the strength of my character.

**Fátima: What guides the actions of your character in the game?**

Warhawks: I always no matter what dangers I may be put in, I try to do what I believe is best to help my friends. For example just the other day a good friend and guildie of mine where attacked while hunting. As soon as they said something I stoped what I was doing and went to help as fast as I could, and had to face multiple players, most higher level then me to try to help him escape without death. My behaviour in-game is guided more by my uncensored mind, where in real life I find my self censoring my real thoughts a lot and my behaviours I wish I could act out in real life

**Fátima: Thank you very much for your answers.**

Warhawks: No problem any time.

## Personagem Quinsia

Channel saved at Mon Nov 07 23:29:41 2011

**Fátima:** Good evening for me, good afternoon for you! The purpose of this interview is to study the behavior of characters in this game by the perspectives of socialists theories called Antonio Gramsci and Pierre Levy. I am going to do some questions about your character in the game and some events. Can we start it?

Quinsia: yes

**Fátima:** How long do you play Tibia?

Quinsia: my account has been created on: Mar 16 2006, 14:06:07 CET

**Fátima:** How many hours per day do you usually play?

Quinsia: it's different, but mostly 2-3 hours after work and more on my days off

**Fátima:** When u created this character that we are chatting, did you start in this server?

Quinsia: yes

**Fátima:** Tell me how long you are leader of your guild and if are there alliances between your guild and another guilds?

Quinsia: I created the guild on the 15th of October 2009. Not at this moment, we had an alliance in the past with Insatiable

**Fátima:** What was the purpose of the alliance?

Quinsia: having more people to hunt together and make quests with eachother

**Fátima:** The leaders of the allied guild communicate with you only in game or was there a communication outside the game?

Quinsia: It was only in game but there is no connection between us anymore

**Fátima:** Does your guild have any rules?

Quinsia: We only want active members, in game/in guildchat and in the forum. Further, we don't accept power abusers, power gamers and player killers.

**Fátima:** The rules or strategies of your guild have a direct influence in the behavior of other players that are not members of your guild?

Quinsia: I expect from my members that they behave everyone with respect. I hope other players will see this.

**Fátima:** What kind of values you, as leader wants to transmit to your members?

Quinsia: love/peace and kindness

**Fátima:** Which ways do you transmit this to them?

Quinsia: If you are kind to your members and respect them, they will do the same to the rest of the guild. Members that don't respect that, they will be kicked out

**Fátima:** Have you suffered any kind of power abuse?

Quinsia: yes, from other players

**Fátima:** Can you tell how this power abuse happened?

Quinsia: I was hunting wyrms and about 3 high levels came and just took the spawn and said it was their time now. They were not even listed to hunt there. And when I was doing a quest, some bad people came and just blocked the way and wanted us to stop the quest. And with the lightbearer event people tried to block the fireplace that the lights would go out.

**Fátima:** Did you tried to stop their behaviour in these examples?

ofcourse, I hate it when people disbehave like this. I tried to talk with them to stop their actions but that was not working. On the huntingfield I just let them go and I found another huntingfield. On the quest, others took care of it. And with the lightevent, we always made sure that there were at least 2 people around with a decent level that were able to light it.

**Fátima:** What do you think about the players that abuse of their powers?

Quinsia: I think they are really childish, why would you stop the fun of someone else?



they want or 1. more power in game, or 2. more money/items in game, or 3. they just like it to interrupt the fun of others

**Fátima: Have you noticed the purpose to get more money or items from these players?**

Quinsia: yes, another example, in the gameworld trimera are people waiting at the exit of the desertquest. This is a quest for low levels (level 20) and they get as reward 10K. People are waiting at the exit just to kill the people for money. Another example is that only the leading guild in a world is able to host questservices. They ask a lot of money for a quest (can be about 400K or more) and they never waste so much money. They profit on the community cause they are not able to make that quest themselves. A recent example is the scorpion trick. It is a game weakness that you can summon a scorpion that recently attacked (poisoned) 3 lower levels. These lower levels die cause of the poison and you (the person willing to help) will receive a red skull and will be killed by a high level for all of his items. You are also not able to play for 30 days cause of that red skull.

**Fátima: What is your opinion about the players that use bots to gain levels and use them on wars?**

Quinsia: I hate all people that play an unfair game

**Fátima: Have you noticed some power abuse related to racism (color/religion/country) in game?**

Quinsia: An older example is from the world trimera. When the current leading guild took over the "rights" from the old leading guild, they started to hunt all non-brazilians just for the fact they are not from brazil. No other reason at all. And I have another example, a guy was making a swastika on the floor with parcels and he was standing in the middle screaming "Heil Hitler"

**Fátima: What happened to these players?**

Quinsia: I made a report in the GameMaster channel and a gamemaster appeared. He got banned for what he did.

**Fátima: What happened to all the non-brazilian players in the other example of racism?**

Quinsia: They started to hunt that guild but it was impossible to win since they bot chars to fight with, that world is destroyed now

**Fátima: What do you think about the players that do world trade to fight in other servers and try to command the servers?**

Quinsia: I guess that's exactly that fact what's destroying the game tibia at this moment. People hate each other nowadays instead of meeting new people and get new friends

**Fátima: In your opinion, why it happens?**

Quinsia: it's all about power and might. They want to be the strongest in a world and before getting there they have to fight. As soon as they are the strongest they can add their rules and earn even more money from the community

**Fátima: Could you be able to identify in their behaviour why they want to be the strongest?**

Quinsia: As soon as they have the power about a server they can do what they want. They can hunt everywhere without getting kicked, they can rule in quests and get even more power with getting levels/money - gaining\*

**Fátima: Once they reach the power, do they care about to make rules based in democracy or try to protect other players from newcomers that wants more war?**

Quinsia: It depends on the people in that guild but mostly are they only fixed on their own belongings. They don't care about the individuals in the world. You can agree with their rules and keep playing or just go away. They are used to fight so they expect they have to fight sooner or later again for their position

**Fátima: Has this server received attacks of another players or guilds?**

Quinsia: yes, they had. and still have at this moment

**Fátima: How was the community in this server before it happens and how is the situation now?**

Quinsia: Premia was a great server, the community was very friendly to eachother. For example, when I started here I had no friends and random people gave me money and equipment to get started. Now the world has changed badly, people don't trust eachother anymore and there are more people coming over to fight.

**Fátima: Why Premia changed so bad?**

Quinsia: when CIP started to talk about worldtrade people started to look for a better server. Premia was 1 of them but when loads of new people arrive you will always have people that don't accept the rules of the world and fight for another leading guild/other rules, CIP made a huge mistake by accepting worldtrade. There were also guilds in the past (directly after they allowed WT) that only came over to fight with the leading guild. They didn't want to take over the server, they only wanted to fight. That kind of "jokes" are ruining a server

**Fátima: Your behaviour in game is different than in real life?**

Quinsia: no, I guess i'm probably the same person in real as in game. I cannot lie about my identity

**Fátima: What guides the actions of your character being a player and leader in the guild?**

Quinsia: I am the face of the guild (together with my vices). I will always behave myself and avoid getting problems. I don't want to bring myself or the guild into direct troubles

**Fátima: Can you tell me something about the behaviour of different nationalities in game?**

Quinsia: Brazilians and Polish people got a bad reputation. This comes 1. cause of the language. Most people don't speak or just speak less english. They have to use an online translator to communicate. And 2. they are mostly with a big group and they stick together, they don't look for other contacts around and create their own guilds. They only invite people of their own language. For example, in Trimeria the leading guild is from Brazil. They refuse to communicate in english, the forum is written in portuguese. And those groups will mostly come together in or a internetcafe or a LAN-party to be together. If they want to fight in game they can communicate really easy in RL and talk about tactics. And they use skype/ventrillo for people that are not in that internetcafe/LAN-party

**Fátima: Do you consider Tibia a field of learning in real life?**

Quinsia: yes, I improve my english skills and I take advices from friends with me in RL.

**Fátima: Thank you very much for your answers.**

Quinsia: no problem, good luck

**Fátima: Thank you!**

## Personagem Zaarabustor

Channel saved at Fri Nov 11 14:58:03 2011

Zaarabustor: :)

Fátima: :)

**Fátima: Good morning! The purpose of this interview is to study the behaviour of characters in this game by the perspectives of socialist theorists Antonio Gramsci and Pierre Lévy. I am going to ask you some questions about your character in the game and some events related to it. Feel free to include in the answers all that you Can we start it?**

Zaarabustor: yes shoot

**Fátima: How long you play Tibia?**

Zaarabustor: started in in october or november 2004 but after some short time i was retired

**Fátima: How many hours per day do you usually play Tibia?**

Zaarabustor: till jan 2005 if i play , im online 2-6h per day

**Fátima: When u created this character that we are chatting, did you start in this server?**

Zaarabustor: but i play in periods , not every week , sometimes i logout for half yeat , but its different this character was created 2 years ago when my main char was hunted cause of lost war

**Fátima: Have you noticed behaviours about power abuse in this server?**

Zaarabustor: yes , recently many high level abuse in way to claiming exp places not respecting anyone , earlier i used to be power abuser in way of killing and asking payment

**Fátima: Did you tried to stop their behaviour?**

Zaarabustor: i would say i was going another direction , rather look for new victims than think to stop ok in some way i did , it was like 2 weeks ago , one of high level started with fact he entered my spawn. since im very rich , and as you know , every death costs you blessing , i didnt hear what he says "leave or die" and i kept killing monsters , healig them when he attacked , and used SDs , it was waste of using sds but he was getting mad of this every time he killed me , i came back and kept doing what i was doing

**Fátima: Have you practiced any kind of power abuse?**

Zaarabustor: enter spawns when someone is hunting there , never, only hunt ppl without reason and ask payment

**Fátima: Why do you practice this behaviour, hunt without reason and ask payment?**

Zaarabustor: Mainly i used to do this cause i had fun killing these ppl. I wanted be hunted so i tried to find victims who are not strong but WELL protected by high levels mostly i wanted to be sniffed by these ppl these i mean high levels , thats why i asked payments , to make them more furious if someone paid me , was good reason to keep killing him , cause he was weak maybe easier there are 2 type of people first : ppl who play alone , are not rich , no friends high level , when i killed such guy , and he paid - i kept hunting him , cause he was weak second : ppl who have many friends (some RL) , most of them are high level , such ppl are rich in tibia , but they NEVER pay , so i hunt them to have more enemies if first one will not pay , i might stop killing him , just when i find new vitim victim\* the second one i stop hunting when he becomes stronger than me (cause when i kill i dont gain exp , so my char is still same level , and he goes up) i mean he goes up - he level up , i dont have time to hunt him all the time , cause when i go on the dark side with some of my characters i dont play much , i would even say i play rarely moreover i might be online , but if i know his friends are online i dont go kill him if im not sure i survive 15min good example : my sorcerer from Furora , level 50~ , he hunted some ppl who are now 100+ , 300+ they still sniff anytime i log in , and it was like 4 years ago when i used to hunt them it was nice when i see some high

level whisper me : "pay 50k or hunted " , and i say "you pay 50 or i will not stop killing your friend"

**Fátima: Do you enjoy when you have the possibility to challenge the high level players with your behaviour?**

Zaarabustor: I would say thats a main purpose of finding second type of victim , im SURE that they(high level friend) will not pay me this what i asked in my respond , its pure challenge to start hunting me you know , the thing is i never want to stay head to head with that high level , because i would die very fast , but ... i want them sniff me in biggest maze in tibia , where they all lost looking for me , i know this maze 100% and if someone knows nothing about its patches makes him 5hours to find me , means they fail trying to kill me

**Fátima: Is there a purpose of try to prove somehow that you are so powerful than them?**

Zaarabustor: The thing is im not powerful , my power is knowlage about huge maze where i go and hide , i want them get lost there. in some way i show them theirs weakness

**Fátima: What is the reason for you show them their weakness?**

Zaarabustor: In some sense its a dark-side of my personality. In the other hand i focus mainly people who see themselves as a god. They count on friends who are high level , so they feel as a god , they are very rude for others , threat , etc. The thing is i want show them they are just a normal players, i kill them and i realise theirs friends who are same ppl that they can do nothing. dark-side i mean normal way would be better to try to talk: "is not ok how you act" , etc etc. BUT they will start laught , so i skip this part and i choose phisical try of making them calm the dark side of me is i skip this part :D I feel success when someone break , being on the beggining HARD to normal guy I succeeded few time , if we talk about % its very low and sad part some of them stopped play , at last with this characted i hunted

**Fátima: The behavior of you character in game is different then how you act in real life?**

Zaarabustor: ofc , thats the thing , im very helpful man in real life , never abused people in anyway : for some people in tibia im also very helpful , and i expect nothing from them some of my characters are very nice , some are very bad i just take a one of 2 roles

**Fátima: Do you guide the behaviour of your character with knowledges or learnings obtained in real life?**

Zaarabustor: Most of all i hate are rude kids. Well , i dont learn other people manners , its theirs parents work . But here in tibia i have to play with them in some sense , and the method i learn them manners is ok with rulls that are in this world. So i say there are some connections The connection is i dont want rude people round me. But Here in Tibia , and real world , there are different laws. Here i can kill a man, in real world i cant even hit other man without reason. In tibia there are no other ways to learn someone good manners than : abuse him like i did few days ago , killing his monsters / healig them , comming back after each time i got killed the other method is kill him and ask paymen i cant say , "you are banned for computer for 2 weeks" , like someones parents may do for some bad behaviour only thing i can do is either Kill or Abuse his respawn

**Fátima: Do you consider Tibia a field of learning or teaching?**

Zaarabustor: You can learn somehow few things , basic of language(but not good according to gramma) , but thats advantage of all online games/intenet. Do you communicate with other players only in game or outside the game? In general i say if we want learn , its better to take a book and read (what i should do now :) ) I do communicate with players but its rarely , and Real friend players , are players cause they are real friend not other directions.

**Fátima: Can you tell me something about the behaviour of different nationalities in game?**

Zaarabustor: In a nutshell , i dont have real friends that i meet first time in game As far as i observed , we have mainly 3 nationalities in tibia : brasil , swe , polish. brasil and swe , they keep with their nationality polish people are strange , they make friends , fight enemy , if win

they start fight each other dont know how its related to real life since im from pol , i have not observed such acting

**Fátima: Have you noticed bad behaviours from brazilian players?**

Zaarabustor: Here on premia we have Swe guild , what is VS , Brasil what is innervision and polish , they have no one big guild Never meet brasilian player who abused someone. But i have meet some rude brasilian who spamed me bad things ( i realised after i translated it )

**Fátima: Why they did spam you?**

Zaarabustor: But is nothing unique , just they if they spam bad things , they spam it in their own language : ) after kill , or when price of some item i wanted to sell was too high

**Fátima: Have you noticed some power abuse or persecution related to racism (color/religion/country) in game?**

Zaarabustor: yes , (a) racism -> on Furora ppl used to say Jew for someone who is playerkiller. Furora is serwer of polish players only , like a 5% different nationalities not even that i think (c) country -> often you can see someone saing that BR is noob.

**Fátima: I finalize our interview here and i want to thank you very much for answering.**

Zaarabustor: :) Thanks

## Personagem Toadette Paendrag

Channel saved at Wed Nov 30 17:41:15

Toadette Paendrag: Hello :)

**Fátima: Hello :)**

**Fátima: Good morning! The purpose of this interview is to study the behaviour of characters in this game by the perspectives of socialists theories called Antonio Gramsci and Pierre Levy. I am going to do some questions about your character in the game and some events. Can we start it?**

Toadette Paendrag: Sure, I am ready.

**Fátima: How long do you play Tibia?**

Toadette Paendrag: I created this account in March of 2003, and except for a small 8 month time when I left the game, I have been actively playing since then. So...about 8 years now. Although I used to be online for up to 12 hours a day playing, I now limit my online time to 3 hours or less a day, no more than 5 or 6 days a week.

**Fátima: When u created this character that we are chatting, did you start in this server?**

Toadette Paendrag: Yes, this has been my main character for the majority of my time in Tibia. Toadette was born April 18, 2003 here on Premia, in Carlin...lol.

**Fátima: Have you suffered any kind of power abuse?**

Toadette Paendrag: I wish I could say no, but the truth is, I have suffered quite a lot through the years, and it's the main reason I limit my online time now. I find that the power abuse creates stress in my real life, which isn't worth it, in the end.

**Fátima: Can you tell a bit more about this power abuse .. how it started and who was the responsible for them..**

Toadette Paendrag: Before the server transfers were allowed, power abuse was really minor. Sometimes another player would be angry with me and would hunt me down, trying to kill me if I hunted alone. There was a specific character, named Generic (who was later namelocked and became Stekatos) who hunted me most often. He didn't like that any adult females "housewives" played Tibia, so he hunted and tried to kill all of us. I was one of several adult women who played on Premia at the time. Other than him, I don't think I was power abused at all on this server. After the transferring of characters was allowed, power abuse has gradually become a daily problem. While in the past the community could rally around each other and protect each other, with the influx of many many characters, that is no longer possible. The power abuse now consists mainly of players who have an unlimited supply of characters who come into my spawn, claim it as their own and either kill me or lure the monsters on me to try to get me killed. There are days when guild members of Innervision surround my house in game, mocking me in private chat, making fun of me, calling me names in local chat, and generally being disagreeable. I cannot leave my house in Darashia if I am not with a member of Violent Saints, or I will be surrounded and killed.

**Fátima: When you have mentioned the example of "housewives" being persecuted, do you refer it being housewife in game or in real life?**

Toadette Paendrag: It is not possible to hunt, or even to train or make runes, as they come and push me away from protection zones and magic wall the opening to my house and other areas where I could be safe. Generic hated all women who were housewives in real life, because he felt that we had no place playing an online video game, that we should be watching our children or taking care of our real life homes, etc.

**Fátima: The player used to ask around about things in real life in order to make sure who was or no a housewife?**

Toadette Paendrag: When I started on Premia, there was already a group of women who had established what was known as "The Sisterhood" and it consisted of adult women. When I

arrived on the server, I started making friends and found that one of the ladies in The Sisterhood lived near me in real life. She and I spoke and she sort of adopted me into this group. Generic hunted everyone in The Sisterhood. He made it public that he did so, and proudly talked about killing all housewives. the word housewives was used by him, not by us I don't think he ever directly asked me about my real life, he hunted me for my association with the other women, assuming I was a housewife in real life.

**Fátima: In the other example you brought, is there any reason to happen the persecution?**

Toadette Paendrag: The most recent power abuse problems with Innervision?

**Fátima: Yes**

Toadette Paendrag: Yes, they found out that I am in a real life relationship with a member of their in-game enemies, Violent Saints. I am hunted and persecuted because of my relationship with Artur. We have never made it a secret that we are in a relationship outside of the game, and members of Artur's guild have been comfortable talking about it in game. Someone in Innervision found out this information, and the game has never been the same.

**Fátima: Did you tried to stop their behaviour?**

Toadette Paendrag: Both Artur and I have spoken in private messages with vice leaders of Innervision. I was told several times by different members of that guild that I would not be targetted, because I am not in Violent Saints myself, and I was considered neutral. The things I was told were obviously not true :P and were meant only to draw me out into the open where I was attacked, again. Other than treating them with respect, not getting into arguments with them, not 'throwing a fit' or such, I haven't actively done anything more. I keep thinking that if I do not respond in the way they want, then eventually they will get bored, as most toddlers do, and they will go on to find a new target. However, this isn't working so well, as the problems have been going on for several months now. They even attack me on Tibia forums, and post nasty things about me on Facebook, although Facebook has a feature that has allowed me to complain about those statements and they've been deleted. I honestly don't know what more I can be doing, other than just avoiding being online altogether.

**Fátima: Have you noticed some power abuse related to racism (color/religion/country) in game?**

Toadette Paendrag: Oh most definately. Although I haven't personally been targeted in this way, I have certainly seen it happening. Sometimes a certain guild will only power abuse someone because they are from a certain rival country. Sometimes I have heard people from Innervision say they only attacked a certain player because they were Swedish. I have seen people from Poland only buy or sell in-game items from someone else who is Polish, and then seen that same person get attacked for not selling an item to someone who was from America. Then a whole guild started harrassing the player from Poland. That kid eventually quit Tibia. It seems to happen more often now, with members of Innervision. They can be really rude to people who don't speak their language. A few times I've asked a friend who speaks Portugese to translate things for me that I read in local chat, and they're amazingly rude. Those same people then invade the places others are hunting, and basically take the spawn and treat the non-portugese speaking players badly, with things like "give us Boots of Haste or we kill you" and such

**Fátima: In your opinion, what is their purpose to behave this way?**

Toadette Paendrag: For a game that has such a diversity of countries playing, it's frustrating to see how it divides people. I think they do it to try to prove some kind of superiority over other ethnic backgrounds. Sometimes I think it's caused by people who are too immature to interact with such a large diverse group. People bring their real-life prejudices to the game or have fun role-playing being a terrible person. Also, I think most often problems are caused by teenagers/young adults who just want to show off to their real life friends or online buddies by

looking like they are tougher than others in the game. The "thug" mentality. I think one of the biggest reasons is also because these 'kids' have no outlet for their hostility in their own real life and act it out in the game. They feel powerless in their offline time, and can buy a character or bot-up a character here in game and be a bully where they cannot do it in real life.

**Fátima: Have you faced players that use bots to gain levels and use them on fightings in this server?**

Toadette Paendrag: <sigh> MANY TIMES... I cannot stress that often enough. I have died to a "mage-bot" more than once. When 5 mages all time their attack to instantly hit you with SDs there is absolutely no way you can defend or heal from it. To have this happen before you even know they are on your screen is a complete impossibility without using outside software to time the attack. I have heard people outside the game, for example on Facebook, buying and selling characters, buying and selling bot programs and keys, bragging about how they killed a character or group of characters with a purchased character. I have seen screenshots and videos (on YouTube) where people record their attacks and you can see the icon in the corner of their screen that shows the bot program being used. People who broadcast their game-playing often chat with their viewers and talk about which program they're using, what level a character was when they bought it, etc... It is often I hear of a character or account for sale - and it specifically says it comes with a key for a specific bot program. When a level 200 character has never done any quests, has not gotten access to most high level hunting areas, and has only been in existence for 3 months, you have to KNOW it was botted up. When you then look at the online time for that character, which is recorded on a common website, and see it has been online for more than 18 hours a day everyday for months, it's easy to see it has been botted. It's common knowledge that guilds in war buy characters and bot-up new ones just for using in war.

**Fátima: In your opinion, why it happens?**

Toadette Paendrag: It happens because it was way too easy to do. There isn't anything in place to stop them from doing it. With no botting-detection that works and a simple process to transfer a character from one server to another - it is very easy for people to bot up a char and then sell it for real life money. The 'good guys' started doing the same process to keep up with the 'bad guys' and soon everyone was doing it. Well, everyone except me and a few choice friends of mine. I have no desire to do anything like that.

**Fátima: What do you think about the players that transfer their characters to fight in other servers and try to take control of the server?**

Toadette Paendrag: I hate the idea of the vigilante/mercenary killers. I feel like they have no place in a role-playing environment. This isn't a war-game, it's supposed to be about other things. I feel there are other games much better suited to such a hostile takeover.

Fátima: Once they reach the power, do they care about to make rules based in democracy or try to protect other players from newcomers that wants more war?

Toadette Paendrag: I think the transferrability of mercenaries like this has completely ruined the game. Instead of allowing people to escape from tyranny, this process has allowed the player-killers and power abusers to permeate all areas of all servers instead. No, once they feel a taste of power, they most often like that taste and continue to be barbaric and powerful.

**Fátima: Your behaviour in game is different than in real life?**

Toadette Paendrag: Hmm... No, I think I play my character in game very similarly to how I behave in real life. When I have met people out of game, that I knew in the game, they are never surprised by who I am.

**Fátima: What guides the actions of your character?**

Toadette Paendrag: I treat others in the way I would like to be treated. I come to this game to relax, to escape my real life troubles, and to converse with friends. I want others to feel comfortable with me and have the same rewards.



**Fátima: Do you consider Tibia a field of learning in real life?**

Toadette Paendrag: It can be, absolutely. I have learned a lot about diplomacy, about diversity, about other cultures. I have witnessed the rise and fall of powerful groups. I have seen how politics and social interactions play out. I have learned to type a lot faster! ;)

**Fátima: Do you communicate with other players only in game or outside the game?**

Toadette Paendrag: I have a few friends I communicate with outside the game, and most others I only speak to in the game. I have met approximately 150 players in real life that I only knew in the game, through conventions and real life meetings. I have become real life friends with several people who I talk to on the phone or in person with.

**Fátima: Have you practiced any kind of power abuse?**

Toadette Paendrag: No, even when I am presented with the opportunity, I choose not to. I won't fight for a spawn, or forcefully create a situation where someone feels that they have to stop hunting. I do not feel the need to take that kind of power from anyone.

**Fátima: Have you helped to fight against another guild or power abusers in this server?**

Toadette Paendrag: I have helped kill players who were caught using bot programs to hunt. I have helped to kill player-killers. I have one-time killed a player for threatening to kill a guildmate repeatedly when my guildmate felt he couldn't get to safety. Other than speaking to power abusers guildmates/guild leaders, I haven't felt like there was much else I could do. I've never participated in any war, and have no desire to do so. hmm.. wait I have supplied runes and potions and ammunition to a guild that WAS fighting, so I guess in that way I helped.

**Fátima: Can you tell me something about the behaviour of different nationalities in game?**

Toadette Paendrag: hmm... let me think about that one a moment, I don't think I could honestly say anything about an entire nationality. While I know there are prejudices about many different countries in the game, I have friends who prove the prejudices wrong. I know what people say about specific countries and their players' behavior, but I cannot agree with it all the time. I think people are people. There are idiots in every country. There are great people in every country. I can find both in this game.

**Fátima: Now I finalize the interview and thank you very much for your answers!**

Toadette Paendrag: Thanks for letting me express my opinions :)

**Fátima: You are welcome!**

## ANEXO A - CATEGORIAS DE SERVIDORES DE TIBIA

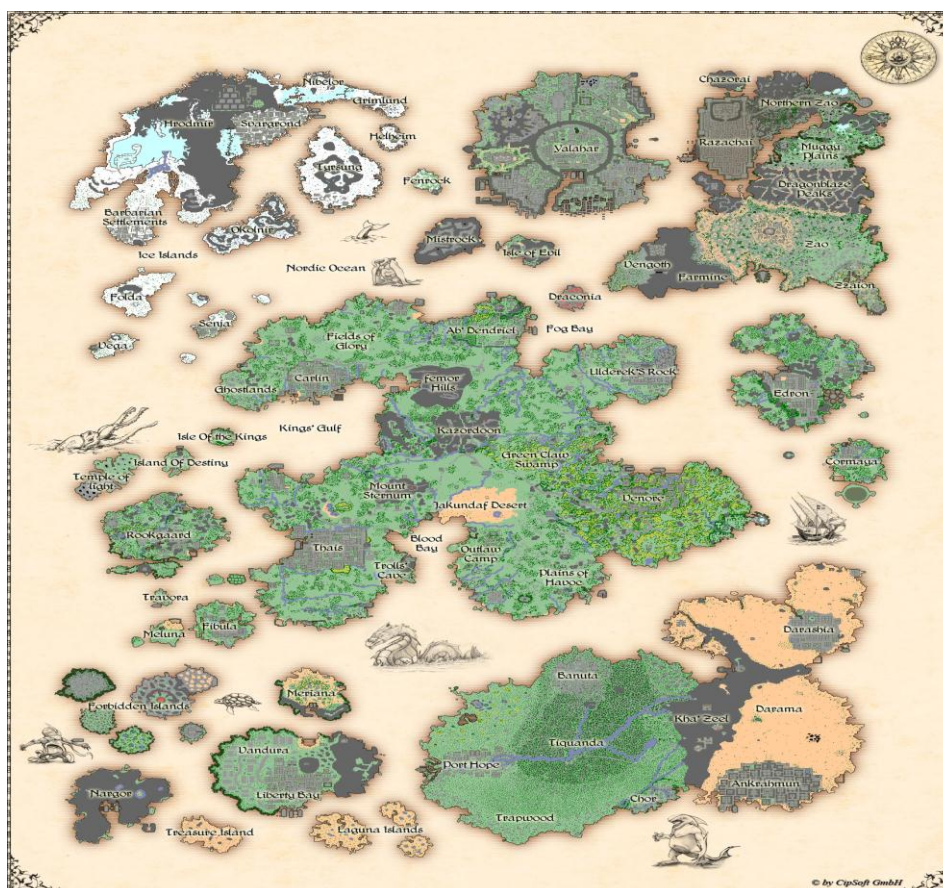
Servidor **Open PVP**: neste servidor personagens podem travar batalhas e ocasionar mortes aos outros personagens, limitadas de acordo com as regras deste tipo de servidor, sendo suscetíveis a penalidades os jogadores que infringir-las. Os jogadores têm uma limitação de assassinatos que são distribuídas em duas categorias de mortes: justificadas e injustificadas. As mortes justificadas são as realizadas em personagens marcados com um símbolo de caveira (*skull*), denotando que o mesmo já realizou anteriormente algum ataque ou morte de outro personagem, dependendo da cor que este símbolo apresentar.

Servidor **Optional PVP** é o servidor categorizado como “seguro” no quesito combate, já que os personagens não podem sofrer ataques ou combates entre si sem que exista o consentimento de ambos.

O servidor **Hardcore PVP**, categoria esta que maximiza e incentiva os ataques e mortes entre os personagens, sem que existam limitações, restrições e penalidades.

## ANEXO B - GEOGRAFIA DE TIBIA - Fonte: CipSoft GmbH

<http://www.tibia.com/library/?subtopic=maps>





## ANEXO C - LINKS DE DISCUSSÃO SOBRE O RACISMO - Fonte: Fórum Tibia BR

[http://forums.tibiabr.com/showthread.php?t=283404,](http://forums.tibiabr.com/showthread.php?t=283404)  
[http://forums.tibiabr.com/showthread.php?t=200425,](http://forums.tibiabr.com/showthread.php?t=200425)  
[http://forums.tibiabr.com/showthread.php?t=316790,](http://forums.tibiabr.com/showthread.php?t=316790)  
<http://forums.tibiabr.com/showthread.php?p=4354251>  
[e http://forums.tibiabr.com/showthread.php?p=4147980](http://forums.tibiabr.com/showthread.php?p=4147980)

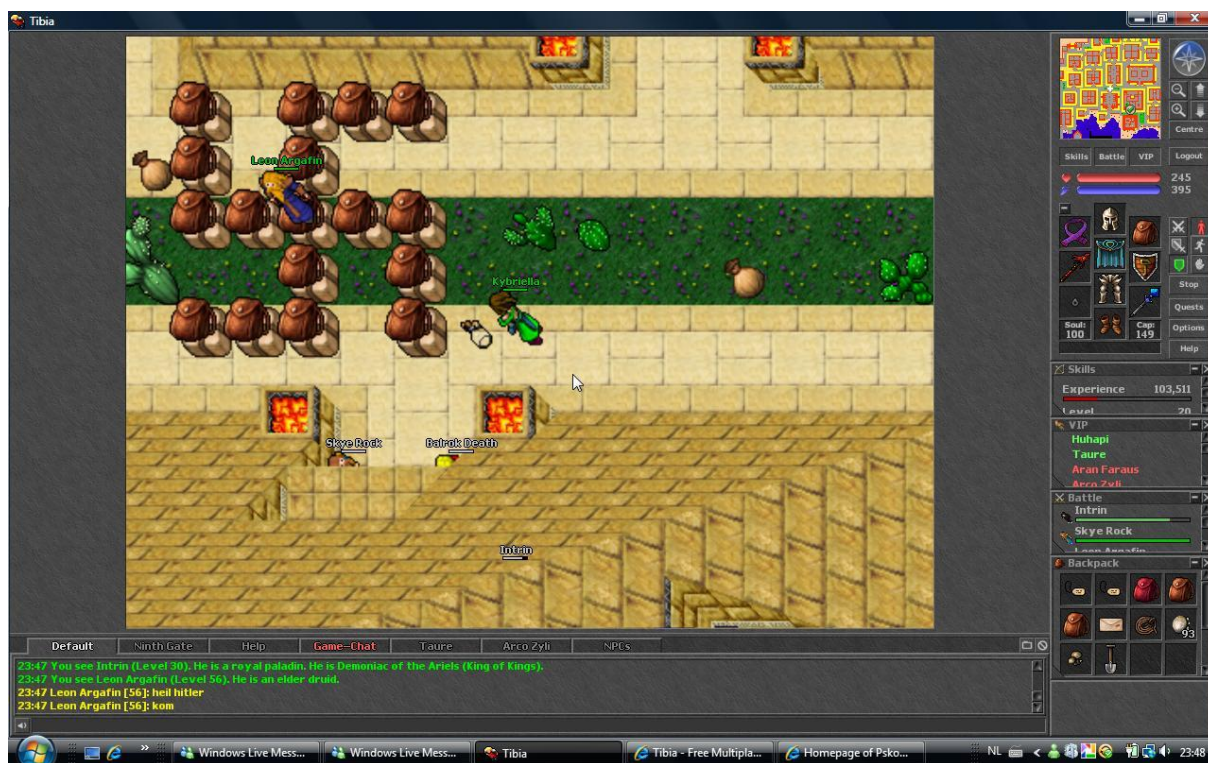
## EVENTO SOBRE O RACISMO NO TIBIA - Fonte: Fansite Tibia Venezuela

<http://foros.tibiavenezuela.com/showthread.php?t=446>



Evento realizado no servidor Keltara, em 2008, contando com a presença de Gamemasters e Community Managers. Acesso em 06/11/2011, às 14:38:14.

## ANEXO D - CAPTURA DE IMAGEM DE TELA: SUÁSTICA



Personagem que desenhou símbolo de suástica com pacotes postais. Fonte: Imagem cedida pela personagem Quinsia, capturada via jogo em 29/03/2009.