

Anarquia em *World of Warcraft*: Como a negociação virtual em artefatos de jogos pode afetar a vida real

Jhone Batista Carrinho¹  0000-0001-9497-4081

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - IFG, Jataí, Goiás, Brasil

Resumo: A sociedade está se tornando cada vez mais virtual e centralizada. Um pequeno número de grandes corporações controla os mercados de bens e serviços: o Uber assume os táxis, o Airbnb e o Booking - o mercado de hotéis, e o Facebook é quase a única rede social de massa global, o mesmo está acontecendo com o mundo dos jogos online. No entanto, os usuários não estão prontos para serem influenciados pelos fabricantes de jogos. Abordar-se-á como funciona o mercado negro de ouro virtual, as formas como este mercado influencia a vida real e se o mercado virtual pode mudar nossa situação econômica.

Palavras-chave: Anarquia, *World of Warcraft*, Economia, Negociação, Virtual.

¹ Aluno do curso técnico integrado em Eletrotécnica pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - Campus Jataí, coordenador local na Students For Liberty Brasil e membro afiliado da rede Atlas Network. E-mail: jhonebatistaga@gmail.com.

Anarchy in World of Warcraft: How virtual trading in game artifacts can affect real life

Abstract: Society is becoming increasingly virtual and centralized. A small number of large corporations control the goods and services markets: Uber takes over taxis, Airbnb and Booking - the hotel market, and Facebook is almost the only global mass social network, the same is happening with online gaming world. However, users are not ready to be influenced by game makers. We will look at how the black virtual gold market works, the ways in which this market influences real life and whether the virtual market can change our economic situation.

Keywords: Anarchy, World of Warcraft, Economy, Trading, Virtual.

Anarquía en *World of Warcraft*: cómo el comercio virtual de artefactos del juego puede afectar la vida real

Resumen: La sociedad se vuelve cada vez más virtual y centralizada. Un pequeño número de grandes corporaciones controla los mercados de bienes y servicios: Uber se hace cargo de los taxis, Airbnb y Booking: el mercado hotelero, y Facebook es casi la única red social masiva global, lo mismo está sucediendo con mundo de los juegos en línea. Sin embargo, los usuarios no están preparados para dejarse influir por los creadores de juegos. Discutiremos cómo funciona el mercado negro de oro virtual, las formas en que este mercado influye en la vida real y si el mercado virtual puede cambiar nuestra situación económica.

Palabras clave: Anarquía, World of Warcraft, Economía, Comercio, Virtual.

Introdução

Atualmente, os Bancos Centrais detêm o monopólio da oferta e emissão de sua própria moeda. No complexo jogo financeiro atual, o comércio se divide em zonas monetárias e há diferenciação em taxas e regimes cambiais. Sachs e Larrain (2000, p.243), ponderam que em períodos de inflação alta, as moedas perdem utilidade como reserva valorada, porém, em outros casos, ela é preferível por grupos que mantêm atividades tidas como ilegais, já que mantêm o anonimato de seu dono ao não ser facilmente rastreada como as operações financeiras.

Contudo, mesmo em países com inflação estabilizada, verifica-se um fenômeno do crescente aumento nas negociações feitas com ativos digitais que, originalmente, não tinham valor financeiro real, como as moedas de jogos eletrônicos, utilizadas para a aquisição de objetos dentro do jogo. O maior exemplo deste fenômeno está no jogo multiplayer massivo World of Warcraft (WoW), que tem uma moeda interna nomeada “Ouro”. No mundo do jogo de fantasia, este é um meio de trocas, e você também pode obter vários itens e bônus com ele. Em julho de 2017, ele conseguiu ultrapassar o Bolívar, a moeda nacional da Venezuela (MASSAO, 2018). Os desenvolvedores do WoW baniram a troca de ativos do jogo por dinheiro real, então o custo do “ouro” virtual é determinado pela negociação de recursos de terceiros que formam um mercado negro, por meio de processos colaborativos *peer-to-peer* (P2P).

Neste artigo, por meio de uma reflexão teórica sobre o valor dos objetos, a capitalização do desejo e o mercado virtual no século XXI e um estudo de caso do jogo World of Warcraft, abordar-se-á a influência da negociação virtual de ativos P2P não oficial na economia de mercado controlada pelos bancos centrais.

1. O valor intrínseco no desejo humano

Em agosto de 2018, o hacker Martin Marsic se infiltrou nos servidores da *Electronic Arts* e roubou a licença do jogo FIFA 18, com o equivalente em dólares da quantia roubada chegando a 324.000 (GLUKHOVSKIY, 2018). Martin vendeu o dinheiro do jogo no mesmo mercado negro, mas isso não o ajudou a escapar do FBI e ele acabou sendo condenado à prisão.

Conforme aduz Hayek: “a razão do homem por si só torná-lo-ia capaz de construir a sociedade em novos moldes” (1973, p. 4), e, tal frase se concretizou, em especial quando tratamos de jogos que fabricam novos mundos e tem ampla aceitação do público, moldamos uma sociedade que, de acordo com José Antunes: “se relaciona majoritariamente no mundo virtual” (2008, p. 5).

Ainda segundo Antunes, “Um mundo virtual é um ambiente imersivo simulado através de recursos computacionais, destinado a ser habitado e permitir a interação dos seus usuários através de avatares (representações personificadas do usuário dentro do ambiente digital). Possuem o conceito de persistência, isto é, o estado de seus objetos se preserva independente da presença do usuário”. (ANTUNES, 2008, p. 16)

É necessário lembrar que, grandes mundos de jogos, principalmente os jogos de interpretação de personagens online e em massa para multijogadores, chamados de MMORPG,

têm suas próprias economias, em geral, uma economia virtual. Neste artigo, nos concentraremos especificamente nos MMORPGs, ou seja, nos jogos de RPG multiplayer massivos: eles têm grande potencial socioeconômico e estão mais próximos do que podemos de um mundo virtual complexo.

Existe um mercado que fornece um comércio informal entre as economias virtuais dos mundos dos jogos e a economia real. Este mercado, aos olhos do Estado moderno centralizado, pertence à categoria de mercado negro. O fato é que a maioria dos desenvolvedores de jogos restringe essas formas de troca “entre mundos”, ou seja, apenas dentro de sua plataforma e para fins exclusivos de recreação e lazer.

1.1. Como surge valor nos objetos de jogo?

Em 2014, um processo criminal foi iniciado na Bielorrússia pelo roubo de um tanque virtual (BLOKHINA, 2014). O acusado invadiu a conta do proprietário e conseguiu veículos blindados digitais, nos quais o proprietário investiu mais de 1.200.000 rublos bielorrussos¹. Contudo, o sequestrador não vendeu os itens para terceiros, ele começou a jogar para seu prazer, em um veículo blindado recém-adquirido.

A partir desse caso, infere-se que os objetos do jogo são intrinsecamente valiosos para os jogadores, e esse valor é determinado pela própria experiência de jogo. Caso contrário, o sequestrador de tanques teria vendido imediatamente a conta recebida. Mas a experiência de jogo associada a este tanque acabou sendo mais valiosa para ele do que o possível ganho financeiro.

Para Adam Smith: “As coisas que têm o mais alto valor de uso frequentemente têm pouco ou nenhum valor de troca; vice-versa, os bens que têm o mais alto valor de troca muitas vezes têm pouco ou nenhum valor de uso”. (1996, p. 85). Sobre o surgimento do valor de algo, o autor vai além e escreve que:

O preço real de cada coisa — ou seja, o que ela custa à pessoa que deseja adquiri-la — é o trabalho e o incômodo que custa a sua aquisição. O valor real de cada coisa, para a pessoa que a adquiriu e deseja vendê-la ou trocá-la por qualquer outra coisa, é o trabalho e o incômodo que a pessoa pode poupar a si mesma e pode impor a outros. (...) O trabalho foi o primeiro preço, o dinheiro de compra original que foi pago por todas as coisas. (...) e o valor dessa riqueza, para aqueles que a possuem, e desejam trocá-la por novos produtos, é exatamente igual à quantidade de trabalho que essa riqueza lhes dá condições de comprar ou comandar”. (1996, p. 87)

Sobre o aparecimento de valor virtual em objetos de jogos, a primeira hipótese é de que os objetos do jogo contêm a experiência de vitórias de jogabilidade em diferentes escalas. Uma unidade veterana de veículos blindados em um jogo de tanques online é valiosa porque é um acumulador de experiência de jogo vitoriosa. O mesmo se aplica aos MMORPGs de fantasia:

¹De acordo com a cotação do dia 26 de outubro de 2020, o valor é equivalente a R\$ 2.664.720,22.

um personagem de alto nível é atraente porque contém sucesso quantitativo no jogo - na verdade, é expresso principalmente em seu nível.

A segunda hipótese é que, conforme a máxima atribuída a Benjamin Franklin: “tempo de vida custa muito caro”, logo, quando os indivíduos investem tempo no desenvolvimento de objetos de jogo, elas atribuem valor a esses objetos. Esta tese se amplia quando se leva em consideração que, conforme avoca Gabriel Santos: “além do tempo, os jogadores gastam em objetos do jogo e outros recursos vitais como: força, concentração, recurso cognitivo, etc.” (2017, p. 34). Em todos os casos, os jogadores geram valor para os objetos virtuais por meio do engajamento na jogabilidade, assim, os jogos podem ser chamados de máquinas de valor virtual.

O modelo de produção voluntária de Deleuze e Guattari (VINCI, 2018) se encaixa ao considerar que: o jogo é uma máquina voluntária envolvendo outras máquinas voluntárias na forma de jogadores. Com a ajuda deles, ela gera um desejo ainda maior de envolvimento na jogabilidade - e, portanto, um desejo de dotar de valor os objetos que compõem o jogo. As moedas do jogo, neste caso, são apenas uma medida quantitativa do valor dos objetos.

1.2 Capitalização do desejo

À luz da filosofia econômica austríaca, o mercado surge a partir da intenção de manter transações entre duas ou mais pessoas, de modo espontâneo e autônomo, posteriormente sendo regulado e ditado pela lei da oferta e da demanda. Neste sentido, esclarece Ubiratan Iorio que:

O mercado é um processo de permanentes descobertas, o qual, ao amortecer as incertezas, tende sistematicamente a coordenar os planos formulados pelos agentes econômicos. Como as diversas circunstâncias que cercam a ação humana estão ininterruptamente sofrendo mudanças, segue-se que o estado de coordenação plena jamais é alcançado, embora os mercados tendam para ele. (IORIO, 2013)

Levando em conta os jogos que, por si só, geram desejo, presume-se que os desenvolvedores voltados para o mercado buscarão capitalizar isso de maneira a gerar lucro pelos seus desenvolvimentos. Para isso, se o usuário realizar de forma mais eficaz, ele deve alcançar o monopólio de capitalizar o desejo despertado pelo seu produto.

De modo a atingir este fim, conforme os pressupostos da teoria elementar do funcionamento do mercado, age-se em dois *fronts*: criam-se lojas de objetos de jogos oficiais, onde o desejo gerado pelos jogos é convertido em lucro financeiro das compras dos jogadores. Em segundo lugar, por meio da moderação no jogo, suplantam e reprimem as formas de troca que são usadas pelos jogadores que estão tentando extrair lucro não autorizado do seu desejo de jogo.

Portanto, se João, que acabou de receber um salário, comprar uma conta com tanques premium de Mário, de 15 anos, ele corre o risco de ser banido e privado de seus investimentos, bem como da oportunidade de relaxar um pouco mais confortavelmente após o trabalho. Mas a punição pode ser evitada se João comprar tanques premium diretamente dos desenvolvedores. Conforme explica Michael More e Jeannie Novak: “o objetivo do fabricante é fazer com que o jogador que deseja obter o objeto do jogo compre na loja oficial e não vá a recursos de terceiros

e escolha entre centenas de ofertas de diferentes estranhos - muitas vezes os mesmos jogadores simples como ele” (2009, p. 179-180).

2. O mercado virtual

Os recursos virtuais (avatares, *skins*, artefatos, peças e outros itens) dos jogos podem ser comprados, ou trocados, por canais oficiais. Contudo, os jogadores usam formas de troca proibidas pelos fabricantes de jogos, para evitar taxas ou valores mais elevados e isso é precisamente o que forma o mercado negro. É caracterizado pela descentralização - isto é, é um ambiente inicialmente favorável para o surgimento de vias alternativas, não oficiais e não monopolistas de troca de mercadorias.

Mas, como o verdadeiro mercado negro, tem seus próprios mecanismos de centralização. Isso se manifesta, por exemplo, no surgimento de negócios online relativamente grandes, que comercializam ilegalmente objetos de jogos. Eles permitem grandes fluxos de capital através deles próprios e criam um monopólio.

Tal ação está associada a empresas mineradoras em grande escala (acumulando moeda no jogo com o propósito de venda) no *World of Warcraft*. Semelhante à máfia, eles conquistam certas áreas do terreno em mundos virtuais, onde matar monstros pode ser especialmente lucrativo. Se outros jogadores tentarem colocar ouro em tais lugares, seus avatares (personagens jogáveis) podem ser atacados ou mesmo mortos pelos avatares dos trabalhadores da empresa. Esse mercado negro tende a ser um processo de desterritorialização, o que significa que afeta o conteúdo de muitos jogos.

Internet Gaming Entertainment, uma das maiores companhias de negócios em jogos, atualmente, oferece serviços de câmbio em 13 jogos diferentes. As empresas hegemônicas se permitem fazer isso com muito mais cautela: para elas, organizar, digamos, uma loja oficial conjunta com qualquer outra empresa, na maioria das vezes não será lucrativo e até, por assim dizer, inaceitável.

Uma tentativa de cooperação pode ser percebida como uma violação inapropriada das fronteiras estabelecidas. Essas fronteiras são semivisíveis entre as zonas de domínio de empresas individuais. Assim, pelo acordo de bastidores dos centros dominantes, o mercado global da indústria de jogos é dividido em seções separadas. Essa territorialização não existe apenas no plano econômico. É formado principalmente no nível de mundos de jogo individuais - isto é, tecnicamente falando, no nível de vários motores de jogo.

Além disso, essa divisão de zonas de influência não se limita às esferas econômica e técnica. Além deles, existe uma espécie de zoneamento cultural devido ao contexto cultural da humanidade. Líderes produtores de jogos assumem essas zonas e estabelecem seu poder simbólico, projetando mundos de jogos com conteúdo apropriado. Nesse sentido, eles são amparados por leis de propriedade intelectual. Simplificando, temos as zonas culturais dos jogos de fantasia, jogos espaciais ou guerra clássica. A experiência de jogo em cada uma dessas zonas é diferente em forma e conteúdo.

As grandes empresas de jogos os capitalizam de tal forma que jogos específicos ou franquias de jogos ocupam quase completamente essas zonas ou as dividem entre si por convenção - assim como as superpotências dividem informalmente o mundo em várias áreas de influência. Como resultado, existe apenas um ou alguns “jogos populares sobre o espaço”, “jogos populares de fantasia”, etc. na memória do consumidor. O resto, de configuração semelhante, é empurrado para as margens do mercado em processo de monopolização pela satisfação do desejo do consumidor.

Entretanto, conforme esclarece Huerta de Soto (2014), o monopólio apenas pode existir quando o estado, de forma sistemática, impedir por meio da força ou da ameaça de violência, a liberdade de acesso a um determinado mercado ou o livre exercício. Na questão dos jogos virtuais, inexistente ação para o monopólio da produção, onde é evidenciado que:

Se ao longo do processo houver liberdade de entrada nos mercados, então existe livre concorrência. [...] Em um âmbito de plena liberdade empreendedora, existir apenas um ofertante significa que este soube como atender aos desejos dos consumidores de forma mais eficaz e satisfatória do que todos os outros. (SOTO, 2014)

Sobre isso, devemos trazer à baila os pressupostos de Benjamin Tucker (1903) quando este expõe que:

O direito de cooperar é tão inquestionável quanto o direito de competir; o direito de competir inclui o direito de abster-se de competir; frequentemente a cooperação é uma maneira de competir, e a concorrência, em um ponto de vista mais amplo, é um método de cooperar. [...] Ambos direitos constituem um exercício da vontade individual, legítimo, ordenado e não invasivo, dentro da lei social de igualdade na liberdade.

Rothbard (2004) completa que a livre concorrência deve ser interpretada como “liberdade de ação, isto é, liberdade para competir ou não, de acordo com a vontade do indivíduo”. E vai além ao afirmar que “não há nada que seja particularmente repreensível ou contrário à liberdade do consumidor no estabelecimento de um preço de monopólio, nem na atuação de um cartel”.

É assim que o poder é centralizado no espaço cultural e simbólico de todos os jogos em um hipotético multiverso de jogos, que existe como um potencial não realizado e restrito, um fenômeno imaginário. Mas esse universo não se torna menos real a partir disso - dado que, em princípio, estamos falando de um mundo virtual, onde todos os fenômenos existem em pé de igualdade, inclusive em grau de realidade.

A questão do mercado financeiro está diretamente relacionada à paisagem cultural do mercado de experiência de jogo. A diferenciação do mercado financeiro corresponde à forma como se divide o território simbólico de um potencial multiverso de jogo. Todo esse quadro é surpreendentemente remanescente de como as coisas são no mundo material, “real” com o qual estamos familiarizados.

O que ganhamos se adicionarmos o potencial de descentralização e desterritorialização do mercado negro à característica geradora de desejo dos videogames? Um sistema de redistribuição

de capital vem à mente, que em parte depende do envolvimento das pessoas em vários processos de jogo. Em tese, tal sistema pode se tornar a base para uma economia com forte viés libertário e anarquista - já que não requer a participação de grandes centros de poder.

3. Anarquismo do mercado negro

Para modelar esse sistema, vamos nos voltar para a ideologia do agorismo. O agorismo é uma forma de anarquismo de mercado revolucionário. Os adeptos dessa corrente filosófica, consideram a chamada contra economia a principal prática revolucionária. Konkin definiu a contra economia como: “o estudo e/ou prática de toda ação humana pacífica que é proibida pelo Estado” (2006, p. 9).

Por exemplo, o comércio não licenciado é uma bênção para os agoristas. Isto é melhorado pela atualidade quando se tem o comércio não licenciado de armas pessoais para autodefesa, feito por meio de transações criptografadas em criptomoedas. Todos esses são atributos do comércio nos mercados negro e cinza, ao mesmo tempo, por suas propriedades, violam a lógica das economias hegemônicas.

Para o autor, o agorismo ideologiza o mercado não oficial, ressaltando que as formas de troca que são suplantadas pelos centros governantes são mais eficazes para construir sistemas independentes. Desta forma, se todos têm o direito de possuir armas pessoais, os Estados perderão o monopólio da violência e, ao mesmo tempo, tal direito permitirá que os cidadãos garantam sua própria segurança. Neste sentido, as criptomoedas sabotam a emissão de dinheiro pelos bancos nacionais, ao mesmo tempo que permitem a quem quiser emití-lo por conta própria, etc. Este princípio é o principal motivo da contra atividade econômica. Centros de poder locais que se formam no território do mercado negro são terminologicamente não reconhecidos pelos agoristas como parte dele e são chamados de mercado vermelho, que se baseia na coerção, métodos punitivos e expansão agressiva do mercado.

Em seu Novo Manifesto Libertário, Konkin chama a máfia de “exemplo do sujeito do mercado vermelho: por meio da coerção, busca assegurar seu poder de monopólio sobre segmentos do mercado negro” (2006, p. 19).

Aqui, somos confrontados com um grande complexo de problemas associados, em particular, como distinguir a agressão virtual da real: onde traçamos a linha nesta questão define os limites entre os mercados de jogos. A resposta depende se a máfia no WoW ou se as empresas de recompra de moedas de jogos podem ser consideradas agressoras - afinal, elas propositalmente criam interfaces, que devem centralizar os fluxos de capital virtual e monopolizar o mercado.

Supondo que o objetivo final dos agoristas seja a presença de uma ágora desenvolvida - isto é, um sistema de mercado dinamicamente equilibrado que forneça a cada sujeito oportunidades máximas de troca igual com quaisquer outros sujeitos. Nesse caso, seria lógico chamar de agressão qualquer ação que coloque em risco a posição da ágora. Um exemplo são os atos de centralização sistemática de capital que ameaçam a formação de monopólios. Mas isso, de forma alguma, significa que seja necessário o uso da violência física, pelo contrário, será uma

resposta contraproducente e inadequada às ações do “centralizador” do mercado. Entre outras coisas, isso justificará o uso de violência física por parte dele.

Em vez disso, o agorismo propõe a contra economia como medida. Nesse contexto, a proposta é a “criação deliberada de interfaces econômicas, alternativas e competitivas em relação às interfaces do mercado, mas de natureza fundamentalmente descentralizadora” (SCHULMAN, 1999, p. 274). Esse entendimento corresponde ao fato de que na literatura agorista básica, a ágora é considerada um mercado negro que recebeu subjetividade (também chamado por alguns autores de “consciência”).

3.1. Mercado negro de jogos vs monopólio corporativo

O mercado negro de jogos pode ser usado para fins de contra economia contra as corporações de jogos hegemônicas? Uma vez que as territorializações culturais e econômicas do multiverso virtual estão interconectadas, um mercado negro que ignora essas fronteiras também pode construir pontes entre diferentes zonas culturais. Ou seja, em tal mercado, é teoricamente possível trocar um personagem elfo da zona de “jogos de fantasia” por uma nave espacial da zona de “jogos espaciais”.

Além disso, a lógica desse comércio internacional pode ser mais complexa e simbolicamente significativa: por exemplo, é mais conveniente trocar uma nave espacial por algo de igual valor, que também é um transporte, por exemplo, um animal de estimação montável. Este monte é específico para uma determinada área - por exemplo, um deserto. Portanto, ele pode ser trocado por objetos úteis em qualquer deserto - até mesmo em um planeta esquecido, mesmo no meio de um antigo e fabuloso continente. Assim, a troca funciona segundo o princípio de conjuntos simbólicos que se cruzam espontaneamente em diferentes lugares, formando a ágora da experiência de jogo. Logo, os desejos de diferentes jogos se encaixam: seu desejo de ganhar a tão esperada vitória em um mundo de jogo pode ser devido ao desejo de obter um artefato valioso em outro.

O próximo passo em tal cenário seria o surgimento de jogos em que várias zonas culturais se cruzam. Ou seja, no exemplo com desertos, mais cedo ou mais tarde, pode aparecer um desenvolvedor que decide combinar tecnicamente, em um motor especial, todos os desertos virtuais de diferentes mundos de jogo. Assim, ele atualiza uma zona cultural potencial que existe no agregado desses desertos e para a qual há uma demanda na forma de uma totalidade de desejo gerado por novas formas de troca intermunicipais. As motivações para o trabalho deste desenvolvedor podem ser diferentes, incluindo o desejo de capitalizar sobre esse novo desejo.

Mas se um único desenvolvedor se apodera da zona econômica e cultural emergente e a monopoliza, ele corre o risco de se tornar uma nova hegemonia, se conseguir satisfazer plenamente os desejos dos consumidores, conforme esclarece Soto (2014). Uma variante mais interessante do mesmo cenário que poderia minimizar a inexistência de concorrência entre os desenvolvedores, é o lançamento de um projeto de código aberto público (no princípio do código aberto), no qual qualquer pessoa pode investir. A natureza descentralizada deste

método de desenvolvimento poderia reduzir o risco de novos monopólios e, ao mesmo tempo, satisfazer a demanda coletiva por tal projeto.

Acontece que nossos designers de jogos e inovadores estão inseridos no reino de um verdadeiro mercado negro e são forçados a usar formas de troca protegidas e independentes de estados de uma forma ou de outra. Podem ser criptomoedas ou objetos de jogo, que a essa altura já conseguiram se tornar unidades de negociação independentes no mercado negro em rápido desenvolvimento. Por sua vez, isso estimula o surgimento de uma moeda separada no jogo, que opera especificamente em nosso hipotético jogo *Desert-All-Worlds*.

Contudo, podemos ir mais longe e assumir que a jogabilidade em si pode ser uma forma de apoiar o projeto e, portanto, uma forma de obter uma parte dos lucros. Isso se assemelha ao *cold staking* de criptomoedas, que conforme Satoshi: “uma pessoa recebe uma renda passiva simplesmente por manter um determinado ativo digital em sua conta” (2018, p. 76).

3.2. A viabilidade desse sistema

Suponha que, com o tempo, surjam muitos projetos de código aberto, cada um com sua própria economia virtual local. Todas essas economias interagem livremente entre si, em contraste com as economias centralizadas hegemônicas. Ao mesmo tempo, eles estão fortemente associados ao mercado de criptomoedas e tecnologias relacionadas.

Nesse ponto, é provável que os Estados já imponham restrições às economias virtuais em geral: por exemplo, eles proibirão qualquer conversão de dinheiro fiduciário em moedas do jogo. No entanto, isso só prejudicará os centros econômicos, pois assim perderão uma das principais fontes de lucro. Nossa ágora virtual já é autônoma e é capaz de gerar desejos lúdicos em seus mundos independentes e, portanto, criar valor virtual.

Podemos presumir que o sistema econômico emergente será capaz não apenas de atender à demanda dos jogadores por experiência de jogo, mas também de fornecer benefícios reais às pessoas. Ao mesmo tempo, a experiência de jogo pode ser convertida livremente em valores reais e vice-versa. Isso significa que o cidadão pode ganhar seu próprio pão e abrigo, simplesmente jogando no computador. Mas para isso, não precisa aprimorar suas habilidades ao nível de e-desportistas e participar de algum tipo de competição - o simples envolvimento na jogabilidade será suficiente

Considerações Finais

Em um mundo onde existe uma ágora virtual desenvolvida, é possível fazer uma viagem imaginária a uma tumba perigosa cheia de inimigos traiçoeiros, a fim de obter uma relíquia antiga e trocá-la por um mês de aluguel na vida real. Por sua vez, a produção de bens reais pode ser motivada pelo desejo de ingressar na experiência de jogabilidade que os jogos produzem. Digamos que você queira ter acesso a um local secreto em seu jogo favorito e, portanto, cultivar cenouras em seu jardim. Em seguida, você encontra o dono da chave do local de que precisa na ágora e oferece a ele seu produto caseiro ecológico. Ele concorda com a troca e vocês dois ficam felizes.

Podemos imaginar o desenvolvimento posterior de tal sistema, deixando de lado a agressão repressiva por parte dos centros econômicos, políticos e culturais, e chegar a um quadro completamente utópico. A aproximação da experiência de jogo com a real está crescendo a um ritmo gigantesco - esse crescimento já está acontecendo agora, diante dos nossos olhos. As tecnologias de realidade aumentada estão se desenvolvendo, incorporando cenários de jogos à vida real. A realidade e o mundo virtual se fundem em um único metaverso. O princípio estrutural anárquico da organização do mundo virtual estende-se à organização do mundo real, excluindo qualquer poder centralizado.

O próprio viver a vida produz um valor de experiência que se converte gratuitamente em bens necessários à vida. Para sobreviver e até mesmo prosperar, você só precisa viver - e de qualquer forma compartilhar sua experiência de vida com as pessoas ao seu redor. Isso se realiza por meio do registro e reprodução digital de experiências, onde o indivíduo será capaz de compartilhar experiências de vida com outras pessoas no princípio P2P. Para isso, estarão prontos para lhe fornecer comida, abrigo, roupas e muito mais. Porém, tal mundo é possível mesmo com o atual nível de desenvolvimento de tecnologia - afinal, já existem projetos de gamificação e realidade aumentada em desenvolvimento ativo.

Parece uma espécie de forma fantástica de episódio econômico familiar para muitos, em que um motorista dá uma carona gratuita a um caroneiro, desde que ele lhe conte histórias interessantes de sua vida e, geralmente, se mostra um conversador interessante. Apenas no caso da utopia agórica hiper-real supracitada, esse princípio de troca é fundamental e básico, e uma infinidade de mundos virtuais interconectados trazem a diversidade da experiência vivida e transmitida para mais perto do infinito.

Este esboço é utópico, retirou muitas contradições e suavizou os obstáculos inevitáveis ao seu desenvolvimento. No entanto, todos os potenciais necessários para a implementação de tal utopia estão presentes na realidade disponível para nós - afinal, hoje, o hipotético João pode concordar em montar uma cabana na floresta para o Mário, em troca de alguns tanques bombeados em um jogo digital.

Referências

ANTUNES, José. **Mundos virtuais**. Porto: Porto Editora, 2008.

GLUKHOVSKIY, Ivan. **Cidadão sérvio acusado de hackear o site de uma empresa de videogame. Kodkey Russian**. São Petersburgo, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3iCsBII>. Acesso em: 13 ago 2020.

HAYEK, Friedrich. **Law, Legislation and Liberty: A New Statement of the Liberal Principles of Justice and Political Economy**. London: Routledge, 1973.

IORIO, Ubiratan. **A Escola Austríaca, o processo de mercado e a função empresarial**. São Paulo: Instituto Mises Brasil, 2013. Disponível em: <https://www.mises.org.br/ArticlePrint.aspx?id=1534>. Acesso em: 15 ago 2020.

KONKIN III, Samuel Edward. **New Libertarian Manifesto**. Huntington Beach: Kopubco, 2006.

MASSAO, Lucas. Abril Mídia. Moeda de “World of Warcraft” vale 7 vezes mais que dinheiro da Venezuela. **Super Interessante**. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/blog/combo/moeda-de-world-of-warcraft-vale-7-vezes-mais-que-dinheiro-da-venezuela/>. Acesso em: 13 ago 2020.

MOORE, Michael; NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials: Game Industry Career Guide**. Boston: Cengage Learning, 2009.

ROTHBARD, Murray. **Power and Market: government and the economy**. 4. ed. Auburn: Ludwig von Mises Institute, 2006.

SACHS, Jeffrey David; BASCUÑÁN, Felipe Larraín. **Macroeconomia**. Londres: Pearson, 2000.

SANTOS, Gabriel Bõhm dos. **Lendário: os bastidores e a rotina de um jogador profissional de games**. São Paulo: Schwarcz S.A, 2017.

SATOSHI, Stephen. **Cryptocurrency**. Scotts Valley: Createspace Independent Publishing Platform, 2018.

SCHULMAN, Joseph Neil. **Alongside Night**. Nova York: Pulpless.Com, Inc., 1999.

SMITH, Adam. **A Riqueza das Nações**. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

SOTO, Jesús Huerta de. **As definições corretas de monopólio e concorrência: porque a concorrência perfeita é ilógica**. 2014. Disponível em: <https://www.mises.org.br/article/1603/as-definicoes-corretas-de-monopolio-e-concorrenca--e-por-que-a-concorrenca-perfeita-e-ilogica>. Acesso em: 24 out 2020.

TUCKER, Benjamin. **The Attitude of Anarchism Toward Industrial Combinations**. New York: Benj. R. Tucker, 1903. Disponível em: <https://catalog.hathitrust.org/Record/002918433>. Acesso em: 25 out 2020.

VINCI, Fernando Ribeiro Guimarães. Literalidade e metáfora na filosofia de Gilles Deleuze: uma via bergsoniana. **Philosophos** - Revista de Filosofia, v. 23, n. 1, p. 43-74, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/phi.v23i1.43220>.

RECEBIDO: 06 DE SETEMBRO DE 2020.

APROVADO: 29 DE JANEIRO DE 2021.