

# A CONCEPÇÃO GADAMERIANA DE JOGO E SUA APLICABILIDADE NO TRIBUNAL DO JÚRI

## THE GADAMERIAN CONCEPTION OF GAME AND ITS APPLICABILITY IN THE COURT OF THE JURY

*Lídio Modesto da Silva Filho*<sup>1</sup>

**Resumo:** Neste trabalho é abordado o conceito de Hans-Georg Gadamer acerca do jogo e estudos por ele realizados ao longo do tempo. É realizada uma aproximação das diversas formas de jogo definidas por vários filósofos e sua aplicabilidade em áreas para além do pensar filosófico, inclusive sua relação com o formato definido pelo Direito Positivo ao Tribunal do Júri. A abordagem demonstra que melhor que a experiência técnica de busca da verdade pelo direito é a vivência do julgamento como um jogo, cujo método revela um modo de julgar que transcende para um fenômeno que conduz os participantes a uma maior amplitude para a explicação da compreensão que se espera para o julgamento final.

**Palavras-chave:** Jogo. Hermenêutica filosófica. Direito Positivo. Tribunal do Júri.

**Abstract:** In this work the concept of Hans-Georg Gadamer about the game and his studies over time is discussed. An approach is made to the various forms of game defined by various philosophers and their applicability in areas beyond philosophical thinking, including their relation to the format defined by the Positive Right to the Jury Court. The approach demonstrates that rather than the technical experience of truth-seeking by law is the experience of judgment as a game whose method reveals a way of judging that transcends a phenomenon that leads the participants to a greater extent to the explanation of the understanding that is expected for the final judgment.

**Keywords:** Game. Philosophical Hermeneutics. Positive Right. Jury court.

### Introdução

O conhecimento adquirido pela utilização do jogo trata-se de experiência que explicita um produto mais autêntico em razão de vivenciar uma lógica em aberto acerca do objeto em análise, proporcionando maior amplitude para a explicação da compreensão.

A ideia do jogo para além da experiência lúdica é realizada há muito tempo e em várias áreas como na educação, na tecnologia da informação, no conhecimento da arte, na guerra e no direito, onde neste trabalho haverá o recorte para demonstração da utilização do jogo em um Tribunal do Júri.

Hans-Georg Gadamer, em sua obra *Verdade e Método*, publicada em 1960, sintetiza o jogo como modelo estrutural da experiência hermenêutica, cuja funcionalidade

---

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Endereço eletrônico: [lm.17@hotmail.com](mailto:lm.17@hotmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1039-1485>

proporciona para o observador uma metodologia eficaz para a busca da verdade das coisas do mundo.

## **1. O jogo no tempo**

A ideia de jogo na vida humana está em toda a sua história, pois o homem se expressa e se compreende no mundo por meio dele, tendo Johan Huizinga<sup>2</sup> cunhado o termo “*homo ludens*, uma vez que o homem naturalmente joga e nele transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação”. As considerações de Huizinga em relação ao jogo foram experienciadas em áreas do conhecimento da vida humana como na literatura, na poesia, na arte, na linguagem, de modo que sua análise inter-relacionada com um julgamento de plenário de um júri pode revelar um produto que demonstra que a ideia de sentido da ação esposada por Huizinga guarda relação com a teoria gadameriana de utilização do jogo enquanto método de busca da verdade.

O fato de em um primeiro momento se atribuir um caráter lúdico ao jogo, não significa que esteja ligado apenas ao irreal ou que possua valor inferior, pois em verdade é possível que tenha relação com a seriedade de eventos da humanidade e que possa, de fato, extrair o que há de mais essencial e autêntico da experiência da vida humana.

Com o jogo é possível tratar o objeto com mais leveza, com mais entrega na proposta do conhecer. Segundo Luiz Rohden<sup>3</sup> “com o jogo atenuamos a lei inexorável da seriedade da vida com suas necessidades habituais”, o que favorece o conhecer da vida, que por si só é um jogo repleto de possibilidades a serem experienciadas.

O jogo pode ser entendido como um dos elementos inerentes à edificação da cultura e evolução da vida humana, e, tomando a linguagem como exemplo verifica-se que se trata do primeiro instrumento forjado pelo homem para se comunicar e atribuir sentido às coisas do mundo que vivia.

*Gadamer* foi o “fundador de uma corrente de pensamento que põe a compreensão e a interpretação no centro da reflexão filosófica, para além dos âmbitos que tradicionalmente haviam sido designados à hermenêutica”<sup>4</sup>, sendo que suas reflexões

---

<sup>2</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. MONTEIRO, João Paulo (trad.). 8. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2018, p. 4.

<sup>3</sup> ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica filosófica. Entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2002, p. 122.

<sup>4</sup> Entrevista: *Gadamer, el filósofo constructor de puentes*. Francisco Fernández Labastida. Disponível em: <[https://www.istmo.mx/2002/05/27/gadamer\\_el\\_filosofo\\_constructor\\_de\\_puentes/](https://www.istmo.mx/2002/05/27/gadamer_el_filosofo_constructor_de_puentes/)>. Acesso em 14 Fev. 2019.

acerca de sua hermenêutica filosófica foram desenvolvidas a partir de seus estudos em pensadores como Platão, Aristóteles, Kant, Hegel e, finalmente, nas linhas diretivas de seu mestre Martin Heidegger, traduzindo-se em um entrelaçamento do pensamento clássico com os pensamentos modernos.

A noção de jogo como modo e forma do acontecer das experiências da vida humana vem de tempos pretéritos e ainda continua, conforme adiante seguem observações de pensadores ao longo dos tempos e também em outros campos do conhecimento que não o filosófico.

### *1.1. Platão*

O grego Platão nasceu em Atenas e faleceu em 347 a.C., aos 80 anos, tendo legado seus ensinamentos por meio de diálogos e em sua obra *A República* fala a respeito do jogo e sua importância na formação do indivíduo, pois embora haja um caráter lúdico há regras a serem consideradas e esta repetição ocasiona futuramente no ser a ideia de obediência e de respeito aos semelhantes e às leis.

O filósofo ainda compara o jogo jogado com frequência pela criança com a formação de um guerreiro, de um lavrador, de um artesão e até um sapateiro, sinalizando para a necessidade de preparo contínuo da pessoa.

Conecta, Platão, o jogo com a educação, sendo esta um dos pilares da reflexão filosófica deste pensador, juntamente com a ética e a política, indicando aquele como modelo pedagógico ideal de aprendizado e de experientiação que deve ter início na mais tenra idade, o que favorece a formação e instrução de líderes diretivos e políticos de qualidade e virtuosos cidadãos.

As referências ao jogo enquanto meio de aquisição vasta de conhecimento e de edificação do indivíduo está presente nos diálogos de Platão em diversas oportunidades, tendo dito que “os nossos filhos devem logo participar em jogos mais conformes com a lei, pensando que, se eles lhe forem contrários, é impossível que daí se formem homens cumpridores da lei e honestos”<sup>5</sup>.

Em seus diálogos Platão também apresenta identidade do jogo em cultos, rituais e com o que é sagrado sem que, contudo, houvesse desqualificação destes, mas antes eleva aquele às mais altas regiões do espírito<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> PLATÃO. *A República*. PEREIRA, Maria Helena da Rocha (trad.). 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1949, p. 170.

<sup>6</sup> HUIZINGA, Johan. op. cit., p. 23.

Em outra obra do filósofo grego, *As Leis*, este apresenta relações do jogo com ritual, a dança, as festas e a música, demonstrando que a vida deve ser leve e que assim deve ser norteadas a capacitação humana, vivenciada de forma lúdica ainda que no trato de situações que demandem seriedade, porque sem o cômico é impossível aprender o sério quando se almeja a sabedoria<sup>7</sup>.

## *1.2. Johan Huizinga*

Este pensador holandês já no prefácio de sua obra *Homo Ludens* esclarece que o jogo está presente em tudo o que acontece no mundo. Ainda que pudesse ser visto como algo biológico, em razão de todo ser vivo demonstrar um comportamento lúdico desde cedo, Huizinga opta por tomar o jogo como um fenômeno cultural enquanto objeto de seu estudo.

Diz que a ideia de jogo na vida humana está em toda a sua história, pois o homem se expressa e se compreende no mundo por meio dele, tendo Johan Huizinga<sup>8</sup> cunhado o termo *homo ludens*, porque o homem naturalmente joga e nele “transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação”.

Para o Autor, o jogo pode ser entendido como “um dos elementos fundadores da cultura e da racionalização da vida humana”, tanto que Huizinga<sup>9</sup> assevera que “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo”. Trata da evolução do homem exemplificando com a linguagem, atribuindo-lhe o valor de primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar, podendo, desta forma, distinguir, constatar, definir e impor o real sentido coisas do mundo ao seu redor.

A obra aborda de forma profunda o jogo e cria liame com inúmeras áreas de expressão da humanidade como a linguagem, a cultura, a guerra, a poesia, a arte, o conhecimento, mas é sua ligação com o direito que este trabalho tem seu recorte, uma vez que haverá demonstração de que o jogo está umbilicalmente ligado a uma das mais expressivas formas de a justiça lidar com as desgraças do comportamento humano que é o Tribunal do Júri.

---

<sup>7</sup> PLATÃO. *As Leis*. Livro VII, p. 296. Disponível em: <<https://leandromarshall.files.wordpress.com/2012/05/platc3a3o-as-leis.pdf>>. Acesso em 14 Fev. 2019.

<sup>8</sup> HUIZINGA, Johan. op. cit., p. 4.

<sup>9</sup> Ibid., p. 7.

Como delineado em linhas anteriores, ainda que pode o jogo ser visto de súbito como algo que remete a comportamento pueril ou de brincadeira e que o direito e as decisões emanadas de tribunais são dominados por interesses vitais do indivíduo e da sociedade, “o caráter sagrado e sério de uma ação de maneira alguma impede que nela se encontrem qualidades lúdicas”<sup>10</sup>.

Na Grécia o litígio judiciário era considerado uma competição sagrada, com regras fixas e os adversários invocavam a decisão de um árbitro.

Houve tempo em que juízes usavam perucas e vestiam togas, ação esta que remete a um teatro, quando o indivíduo sai da vida comum e vai distribuir a justiça.

Nas ações jurídicas há sempre um desejo de ganhar, gana esta característica de um jogo onde o que se almeja é a vitória.

A competição em todas as searas processuais continuam com o caráter agonístico preservado até os tempos atuais, em que não somente no Tribunais, mas em Fóruns onde as audiências de primeiro grau são realizadas é possível observar inflamados discursos argumentativos utilizados como técnica de prevalência de uma ideia.

O caráter lúdico da atividade judicial é vista também em razão de regras fixas estabelecidas, havendo uma corte, personagens que guardam similitude com jogadores, há um tempo que é considerado, um lugar para que o evento se realize e há a ideia de domínio.

Huizinga ainda compara o julgamento a um jogo de azar<sup>11</sup>, uma competição com uma batalha verbal na disputa por um veredito.

Dentre os elementos utilizados em jogos também podem ser observados na justiça, pois há mesas, papéis, personagens, objetos de sorteios, trapaças e estratégias.

Há um aspecto cultural do jogo que ao longo dos tempos foi usado como elemento de defesa de direitos, como na época em que esquimós faziam um concurso de tambor para a defesa contra ofensas. Caso houvesse ofensa oral ou física a alguém de alguma família, as duas famílias realizavam o concurso de tambor e digladiavam aos sons dos tambores e de músicas ou frases de guerra, sendo que ao final os expectadores decidiam quem vencia, após terem se divertido com os eventos que podiam durar dias.

---

<sup>10</sup> Ibid., p. 87.

<sup>11</sup> HUIZINGA, Johan. op. cit., 92.

J. Huizinga, ao relatar a disputa de tambores pelos esquimós, diz que “a maior importância é o fato de que entre as tribos que as praticavam, estas competições desempenhavam o papel de decisões jurídicas”<sup>12</sup>.

Ao falar sobre o mais conhecido símbolo da justiça, a balança, o Autor a vincula à ideia de uma perpétua oscilação da sorte incerta e que somente muito depois foi ligada à verdade moral e ao equilíbrio entre o bem e o mal.

### *1.3. Ludwig Wittgenstein*

O austríaco Wittgenstein, assim como Gadamer, se propôs a repensar os caminhos da filosofia moderna e ambos lançaram mão da ideia de jogo neste novo trilhar.

O Autor tem por escopo a análise das relações do homem com o mundo, sendo este tudo o que ocorre na vida do indivíduo, e, o mundo e a vida são um só.

Direciona seus estudos na linguagem e a entende como uma limitação da pessoa para aquilo que conhece, daquilo que pode nominar. Seria uma mediadora da realidade da pessoa, delimitada por sua ideia de mundo, da sua cultura.

Para o filósofo a linguagem faz parte das formas de vida das pessoas e de seus agires com base no que conhecem. Considerando isso cunha o termo *jogos de linguagem*, que seriam atividades praticadas no cotidiano popular e destaca similitudes entre a linguagem e o jogo.

Disse, Wittgenstein, em um primeiro momento de seu pensar, quando produziu a obra *Tractatus logico-philosophicus*, única obra publicada pelo filósofo em vida, que “os limites de minha linguagem denotam os limites de meu mundo”<sup>13</sup>.

Nesta fase o Autor propõe a compreensão da relação entre o ser humano e a realidade pela lógica, examinando como se dá a relação entre um complexo articulado que é a linguagem e outro complexo articulado que é o real<sup>14</sup>.

Ao avançar suas observações sobre os jogos de linguagem, em um segundo momento de sua observação sobre o tema, há um rompimento de ideias com a produção das *Investigações Filosóficas* e o *Tractatus*, sendo que agora a linguagem pode ser utilizada de inúmeras formas, dependendo do que pretende quem a profere, pois pode

---

<sup>12</sup> Ibid., p. 97-98.

<sup>13</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. GIANNOTTI, José Arthur (trad.). 8. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1968, p. 111.

<sup>14</sup> MARCONDES, Danilo. *Os Filósofos: os clássicos da filosofia*. PECORARO, Rossano (org.). V. II. P. 310-326. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2013, p. 313.

falar uma verdade, uma mentira, contar história, pedir, exaltar, da mesma forma que no jogo o *gamer* pode realizar um lance com inúmeros objetivos ou estratégias.

Para estar preparado para o jogo, deve o indivíduo aprender regras e segui-las e da mesma forma é o jogo de linguagem, que na segunda filosofia de Wittgenstein é designada como uma nova técnica de análise filosófica, tanto que ao estudar esta fase do pensador a autora Christiane Chauviré afirma que “saber jogar um jogo é uma capacidade que supõe o domínio de uma técnica, consecutiva a uma aprendizagem”<sup>15</sup>.

Nesta nova fase o filósofo entende que os jogos de linguagem não mais servem apenas para relacionar o indivíduo com as coisas apenas para nominá-las, mas ao revés, agora vê a linguagem como uma universalidade de possibilidades para usos diversos e estando disponível para conceber significados de todos os afazeres humanos vinculados a toda a cultura da sociedade, ou seja, abarca e entrelaça, portanto, a significação de uma multiplicidade de formas de vida.

Na primeira filosofia de Wittgenstein – *Tractatus*, na linguagem a utilização da palavra era para que identificasse e descrevesse um objeto e no segundo Wittgenstein – *Investigações Filosóficas*, a palavra é valorada pelo seu uso nos vários jogos de linguagem, os quais concebem a própria linguagem, tanto que o próprio Wittgenstein aduz que “o significado de uma palavra é seu uso na linguagem”<sup>16</sup>.

Nas *Investigações* a linguagem entendida como tendo uma estrutura básica, um forma lógica, desaparece, dissolve-se, fragmenta-se, dando lugar aos jogos de linguagem, múltiplos, multifacetados, irreduzíveis uns aos outros, que se definem como um todo, consistindo de linguagem as atividades a que esta está interligada<sup>17</sup>.

#### *1.4. Martin Heidegger*

Outro filósofo que trabalha a noção de jogo em seu pensar foi o alemão Heidegger, que publicou uma densa obra, inovadora, complexa e crítica da filosofia de sua época, *Ser e Tempo* (1927).

---

<sup>15</sup> CHAUVIRÉ, Christiane. *Wittgenstein*. BORGES, Maria Lúiza X. de A. (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991, p. 91.

<sup>16</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*. ALMEIDA, João José R. L. de (trad.). Disponível em: <<http://www.psicanaliseefilosofia.com.br/textos/InvestigacoesFilosoficas-Original.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

<sup>17</sup> MARCONDES, Danilo. op. cit., p. 317.

Embora Heidegger não tenha tratado explicitamente sobre o tema “jogo” em seu legado, implicitamente é possível observar esta abordagem no desenvolver de sua obra quando analisa a existência humana, determinando que o homem difere-se dos demais seres vivos, pois transcende na medida que detém o poder de fazer escolhas. Denomina este ente de ser-aí, o *Dasein*, aquele que compreende o ser e faz parte do próprio modo de ser do ser humano.

Para Heidegger o *Dasein*, enquanto ente, coloca em jogo seu próprio ser, questiona, busca sentido na existência do próprio ser. E visando-o investiga a sua existência, que não tem como um objeto diante de si mesmo, mas como risco de ganhar-se ou de perder-se. *Dasein* não habita o espaço, ele espacializa, abrindo o espaço que ocupa como ser no mundo, movimentando-se dentro de um período de tempo de sua existência<sup>18</sup>.

Resta claro que a possibilidade de o ente investigar, poder tomar decisões e fazer escolhas, movimentar-se, agir em determinado lugar e em um tempo contabilizado, trata-se de um existir com todas as conotações de um viver jogando.

### *1.5. Na Sociologia*

No campo da Sociologia é abordado o estudo do também alemão Norbert Elias e em sua obra *Introdução à Sociologia* se arvora pelos fenômenos sociais e os problemas da sociedade e as relações dos indivíduos que a compõem, entretanto, não obstante tratar-se de obra intitulada de “introdução”, tem vasto conhecimento a ser perseguido, todavia, o recorte para atender a proposta deste trabalho é a ligação que o Autor faz do jogo com o comportamento das pessoas, conforme o pensar sociológico.

Elias explora a ideia de competição entre duas tribos com diferentes características e conta sobre uma disputa de território entre ambas onde há animais para caça, a qual se torna escassa e ocasiona rivalidade entre os grupos, prejudicando a integração entre os povos.

A situação evolui para constantes confrontos de lutas, inclusive com perdas de guerreiros e seus familiares, sendo que estabelecido o tempo de conflitos torna-se necessária a previsão de antecipação de movimentação do adversário, consubstanciando-se na busca pelo planejamento de estratégias para a sobrevivência, embora ajam sem regras.

---

<sup>18</sup> NUNES, Benedito. *Heidegger & Ser e Tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002, p. 13, 15 e 23.



A busca pelo poder se estabelece e mais o processo social se assemelha a um jogo, afirmando o Autor ser a noção de jogo uma excelente forma de representar o caráter distintivo das formas de organização encontradas no nível de integração que as sociedades humanas representam<sup>19</sup>.

### *1.6. Na Psicologia*

Na área da psicologia há um movimento denominado Psicologia Positiva que direciona sua atenção ao desenvolvimento humano, sendo que no Brasil os profissionais da área Flávio Costa, Andréa Saad e Renata Livramento<sup>20</sup>, criaram um jogo chamado Positive Experience Game – PEG, produto que objetiva o aprendizado das Virtudes e Forças de Caráter de maneira lúdica, instigante e desafiadora, conforme afirmam os autores do game.

Segundo os desenvolvedores do Positive Experience Game os participantes jogam e por meio de atividades e o contato com o material relacionam suas forças de caráter com seus comportamentos, possibilitando a percepção do impacto destes em suas vidas.

De acordo com os criadores é possível a aplicação do jogo em contextos terapêuticos, educacionais, de orientação, de desenvolvimento, em ambientes clínicos, escolares, esportivos, organizacionais e até mesmo em uma simples atividade lúdica familiar.

Pelo que se observa do produto no site dos autores, trata-se realmente de um jogo que envolve um ou mais participantes, possui um tabuleiro, cartas, peças, promove tensões, reflexões, perdas e ganhos, voluntariedade, utilização de espaço, temporalidade, riscos, competição, movimento e regras, traços estes característicos da noção gadameriana de jogo, inclusive com utilização de um game como um método de experiência que visa a consecução de um fim, qual seja, o aprimoramento de indivíduos para que melhorem suas vidas e os tornem mais realizados e felizes.

---

<sup>19</sup> ELIAS, Norbert. *Introdução à Sociologia*. Lisboa: Edições 70, LDA, 2017, p. 86 e 105.

<sup>20</sup> COSTA, Flávio; SAAD, Andréa; LIVRAMENTO, Renata. *Positive Experience Game – PEG*. Disponível em: <<http://www.positiveexperience.com.br/>>. Acesso em: 01 Mar. 2019.

### *1.7. Na Ciência da Computação*

A noção de jogo tem sido utilizada e desempenhado papel fundamental na evolução da Inteligência Artificial (IA), sendo que esta importa da matemática a Teoria dos Jogos criada em 1940<sup>21</sup>.

Os ambientes de jogo tornam-se relevantes mecanismos de treinamento de pessoas por reforço ou por imitação.

No sistema de aprendizado profundo – *Deep Learning* – e em Inteligência Artificial, a teoria dos jogos é importante para habilitação de recursos em ambientes multiagentes, quando diferentes programas de IA interagem ou competem para o alcance de alguma meta.

A maioria dos cenários e interações de múltiplos participantes colaborando ou competindo para a realização de alguma tarefa pode ser gamificada e melhorada com a utilização de técnicas de Inteligência Artificial.

Neste campo tecnológico há uma classificação dos jogos como os simétricos ou assimétricos, os de informação perfeita e imperfeita, os de ambiente corporativo ou não corporativo, os simultâneos ou sequenciais, os de soma zero ou de soma não zero, os baseados no Equilíbrio de Nash e os baseados na teoria do jogo inverso.

Em proposta meramente exemplificativa e sem esgotar os modelos existentes demonstra-se aqui apenas dois modelos, sendo os jogos simétricos aqueles baseados em um ambiente em que cada jogador tem os mesmos objetivos e os resultados dependem apenas das estratégias de cada participante. Nos assimétricos há o exemplo de uma negociação, pois cada parte possui objetivos diferentes. Um exemplo de jogo simétrico é o xadrez e de assimétrico é uma disputa pelo ganho de um contrato.

Outro formato é o de jogos simultâneos ou sequenciais, sendo que os primeiros são aqueles em que cada jogador tem informações sobre as ações anteriores do outro jogador. Um exemplo deste tipo de cenário é o do comércio de valores. Os segundos, os sequenciais, podem ser exemplificados por jogos de tabuleiro.

Como acima declinado, há outros formatos de jogo que são utilizados no aprimoramento e desenvolvimento da área da ciência da computação, com destaque para a Inteligência Artificial, influenciando na busca de estratégias racionais para o encontro de um melhor resultado, demonstrando que a noção de jogo pode ser aplicada não

---

<sup>21</sup> RODRIGUEZ, Jesus. *Game Theory for Data Scientists: The Theoretical Foundations of Multi-Agent AI Systems*. Disponível em: <<https://towardsdatascience.com/game-theory-for-data-scientists-2a3b649809>>. Acesso em 20 Fev. 2019.

somente em jogos de entretenimento, mas que pode ser transposta para outras situações relevantes da sociedade.

## **2. Gadamer e os elementos característicos do jogo**

Reputa-se conveniente trazer o pensamento de Gadamer para um capítulo à parte em razão de o filósofo ter perscrutado sobre o tema realizando uma densa abordagem entre suas próprias elucubrações e a de outros pensadores que lhe sucederam neste trilhar, atribuindo luz ao tema jogo, indicando suas características e revelando a possibilidade de o mesmo ser um modelo de observação e compreensão do todo com maior possibilidade do descobrimento da verdade experienciada que o método tradicional, inclusive indicando que o jogo pode estar em tudo, inclusive no Direito, mais precisamente no Tribunal do Júri.

### *2.1. O jogo de Gadamer*

Embora haja uma escassez de trabalhos produzidos sobre o jogo, na filosofia Gadamer o justifica para utilização como método hermenêutico filosófico e lança mão de uma aplicabilidade metódica observativa em áreas diversas como na arte, no culto, no teatro, na linguagem, com uma valorização do outro, este aqui visto não somente como um texto, um objeto, ou uma pessoa, mas como possibilidade de concepção e compreensão de tudo o que há no mundo.

A hermenêutica tem origem na Grécia e se traduz na arte de interpretar, de compreender, de instaurar sentido e conhecer a verdade sobre o mundo e a forma com que este afeta os homens e seus comportamentos.

Na perspectiva de Gadamer não há negação do valor do conhecimento científico, todavia, há contraposição ao seu absolutismo, de maneira que mister é realizar distinção entre o saber científico do saber hermenêutico, sendo o primeiro um discurso diretamente ontológico, pois segue um modelo matemático, analítico, dialético, sintético, cientificamente verificável, excluindo, no final, a experiência, a liberdade e a contingência humana, buscando uma validade universal do que se pode alcançar por meio dele.

O saber hermenêutico rompe com o método científico, traduzindo-se em um discurso indiretamente ontológico, pois possui amplitude e coerência entre ser e pensar e

baseia-se na sensibilidade humana, sendo que a noção de jogo serve de modelo e indicador a serem aplicados ao conhecimento, conservando e explicitando de modo mais autêntico o acontecer do princípio da experiência hermenêutica.

O professor Luiz Rohden, inclusive, diz que “o jogo pode ser justificado filosoficamente, pois ele mesmo pode ser visto como “transcendental”, na perspectiva de que possibilita mostrar como acontece a compreensão do ser a partir de sua finitude, capaz, concomitantemente, de transcendê-la”<sup>22</sup>.

Conforme alhures dito, Gadamer foi o “fundador de uma corrente de pensamento que põe a compreensão e a interpretação no centro da reflexão filosófica, para além dos âmbitos que tradicionalmente haviam sido designados à hermenêutica”<sup>23</sup>, sendo que suas reflexões acerca de sua hermenêutica filosófica foram desenvolvidas traduzindo-se em um entrelaçamento do pensamento clássico com os pensamentos modernos.

Gadamer entende o jogo como modelo de exercício da hermenêutica enquanto uma experiência real do sujeito<sup>24</sup>, o qual proporciona uma transcendência do indivíduo para uma clarividência entre o que se vive e o que passa a compreender por meio do exercício do próprio jogar, ampliando sua capacidade de conhecer, conduzindo-o a uma modificação de sua percepção pretérita.

## *2.2. Traços característicos do jogo*

Um dos traços característicos do jogo é sua *temporalidade*, pois sempre há um início e é desenrolado até um fim, ocorrendo dentro de uma limitação de tempo, quando traça um caminho e um sentido próprios.

Há que se considerar, ainda, que o jogo é realizado em um *espaço*, como um tabuleiro, uma arena, um palco, um templo, um campo, uma mesa, sendo que Gadamer nomina esta área para o desenvolvimento como o mundo do jogo<sup>25</sup>.

O filósofo atenta para o caráter da *voluntariedade* do jogo, pois os jogadores detêm a *escolha* para participar, possuem a *liberdade* de decidir se participam ou não e, caso ingressem, passam a correr *risco*, outra característica de um jogo.

---

<sup>22</sup> ROHDEN, Luiz. op. cit., p. 128.

<sup>23</sup> Entrevista: *Gadamer, el filósofo constructor de puentes*. Francisco Fernández Labastida. Disponível em: <[https://www.istmo.mx/2002/05/27/gadamer\\_el\\_filosofo\\_constructor\\_de\\_puentes/](https://www.istmo.mx/2002/05/27/gadamer_el_filosofo_constructor_de_puentes/)>. Acesso em 14 Fev. 2019.

<sup>24</sup> GADAMER, Hans-Georg. op. cit., p. 25.

<sup>25</sup> Idem, p. 182.

Diz, Gadamer<sup>26</sup>, que o jogo desenvolve uma *fascinação* e que tal fenômeno acontece porque o jogo se assenhora do jogador, pois o próprio jogo estabelece um enredo atrativo.

O jogo possui *regras* que devem rigorosamente ser observadas e que estas criam um *movimento* característico de cada jogar, cujo movimento se trata de uma espécie de *vaivém* entre os participantes e este embate com o outro gera *tensão*, a qual é ligada à incerteza quanto ao resultado e ainda que determinadas situações sejam vistas com um caráter lúdico, porque em verdade existe a *competição*, são passíveis de aplicabilidade em sérias ações.

O professor Luiz Rohden<sup>27</sup> afirma que as regras que constituem um traço constitutivo do jogo e que são absolutas não permitem discussão, bem como assevera que uma das funções do jogo constitui no *lutar* por alguma coisa e no *representar* por alguma coisa, sendo que este representar significa mostrar algo diferente do que efetivamente é no cotidiano, uma experienciação de diferentes papéis.

Para Gadamer a representação é um jogo e o mundo que ela revela não está posicionado como uma cópia do ser, mas se trata, em verdade, de uma reprodução de algo, como uma *encenação* em um palco<sup>28</sup>.

É de se observar que não obstante haja um cenário indicativo de atividade lúdica, há sempre *seriedade* quando há decisões envolvendo riscos que podem desembocar em vitória ou derrota.

O abordar do jogo enquanto *jogo cultural* revela inúmeras situações vivenciadas pelo ser humano que seja ou que se assemelha a um culto, onde há um indivíduo comumente trajado de forma diferenciada dos demais e que conduz o rito, há os que participam do culto e os que assistem – os espectadores. Esse formato de jogo cultural “constitui uma das formas mais originárias de o ser humano se expressar e se compreender no mundo”<sup>29</sup>.

A figura do espectador tem destaque nas observações de Gadamer, tanto que o vê incluído no âmago da experiência vivida e se trata de uma pertença essencial ao jogo, como se desse significabilidade a um espetáculo<sup>30</sup>.

---

<sup>26</sup> GADAMER, Hans-Georg. op. cit., p. 181.

<sup>27</sup> ROHDEN, Luiz. op. cit., p. 124.

<sup>28</sup> GADAMER, Hans-Georg. loc. cit., p. 224.

<sup>29</sup> ROHDEN, Luiz. loc. cit., p. 117.

<sup>30</sup> GADAMER, Hans-Georg. op. cit., p. 213.

Ao relacionar o jogo ao espetáculo e à encenação, Gadamer aduz que o palco teatral transparece tudo o que há em um jogo, salientando que ninguém sabe com anterioridade o resultado do que se assiste e o que pode ser perdido no decorrer da experiência, o que é próprio da incerteza<sup>31</sup>.

Quando Rohden pormenoriza o pensamento gadameriano, o faz sob o aspecto ampliativo do que se teve o filósofo alemão que desenvolveu a concepção de jogo para alargar a percepção da experiência estética, porque rompe com a ideia restritiva à estética e visualiza o uso do jogo como modelo estrutural que explicita e possibilita, de maneira apropriada, sua aplicabilidade a qualquer campo da experiência humana.

### **3. O direito positivo e a noção gadameriana de jogo no tribunal do júri**

Os julgamentos realizados pelo Tribunal do Júri, evidentemente, seguem a legislação que os regula, entretanto, neles há um entrelaçamento com o que existe na concepção de jogo, pois há decisão por cidadãos comuns, os quais podem até desconhecer totalmente a lei e julgam de acordo com suas vivências, com fundamento naquilo que as experiências que o jogo da vida edificou em suas consciências.

Se não houvesse a busca por um algo mais que a pura lei, casos semelhantes sempre teriam desfechos idênticos, o que comumente não ocorre nos tribunais populares. Por este motivo é que os julgamentos afetos ao Tribunal do Júri ficaram a cargo de cidadãos comuns, que decidem sem o foco da exclusiva busca de soluções em frios códigos, porque todo indivíduo sabe que a vida oferta inúmeras possibilidades, inclusive a de matar seus semelhantes.

#### *3.1. O Direito Positivo e a crítica a esta corrente*

A letra fria do Direito Positivo serve para traçar elementos fundantes do fluxo procedimental de um Tribunal do Júri, delineando a rota a ser seguida, os indivíduos que compõe a corte e o fim colimado sem que, contudo, possa prever acontecimentos ou mensurar atividades que efetivamente podem ocorrer durante uma sessão de julgamento.

A corrente do positivismo jurídico defende que apenas o Direito existente é válido, devendo o investigador se ater a esta experiência que observa o constatável e a realidade

---

<sup>31</sup> Ibid., p. 238.

disposta em uma ordem jurídica, em absoluto desprezo aos juízos de valor que qualquer outra experiência que se embasa em método dedutivo possa dispor.

Em análise do Direito Positivo e do Direito Natural, o jurista Paulo Nader assevera que há absoluto ceticismo e intransigência por parte do positivista, para quem não há nada além da lei. Diz o autor que “o positivismo jurídico se satisfaz plenamente com o ser do Direito Positivo, sem cogitar sobre a forma ideal do Direito, sobre o dever-ser jurídico. Assim, para o positivista a lei assume a condição de único valor”<sup>32</sup>.

Exatamente pelo fato de o Direito Positivo estabelecer uma limitação do olhar para aquilo que se observa é que há críticas a este sistema que reduz o significado humano e o deixa à mercê de regras estatais.

A Justiça que se almeja deve ser alcançada não somente em normas, mas aos seus verdadeiros sentidos e valores, tanto que Nader critica o positivismo asseverando que “os limites concedidos ao Direito foram muito estreitos, acanhados, para conterem toda a grandeza e importância que encerra”<sup>33</sup>.

Ao criticar o uso puro da lei e considerar a possibilidade de sua insuficiência para resolução de casos, Carnelutti<sup>34</sup> afirma que “o direito é mais alguma coisa que a lei; e este direito, que está para além da lei, é precisamente o direito que não se vê”.

### *3.2. Origem*

O formato atual do Tribunal do Júri tem origem na Inglaterra quando, em 1215, foi doutrinado que “ninguém poderá ser detido, preso ou despojado de seus bens, costumes e liberdades, senão em virtude de julgamento de seus pares, segundo as leis do país”<sup>35</sup>.

Há conhecimento da existência de julgamentos similares na Palestina, Grécia e na Roma antiga, sendo que o elemento fundante de análises realizadas pelo povo seria por serem desprovidas de interesses, apresentando-se como justas e imparciais.

---

<sup>32</sup> NADER, Paulo. *Introdução ao Estudo do Direito*. 36 ed. Rio de Janeiro: Forense, 2014, p. 352.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 353.

<sup>34</sup> CARNELUTTI, Francesco. *Balanço do Positivismo Jurídico*. Disponível em: <<http://www.berardo.com.br/cirejus/arquivos/atualidades/Carnelutti.pdf>>. Acesso em: 28.2.2019, p. 27-28.

<sup>35</sup> NUCCI, Guilherme de Souza. *Tribunal do Júri*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2008, p. 41-42.

### *3.3. O Jogo no Júri*

É claro que julgamentos devem seguir a ordem legal e assim o é com os afetos aos Tribunais do Júri, entretanto, para que casos semelhantes sejam decididos de acordo com fatores que a lei não pode dizer, como emoção, motivo real, sentimentos, o calor de um acontecimento, o nível de dor de um indivíduo, dentre outros mais, é que estes são submetidos ao crivo de pessoas comuns, cuja apreciação transcende o que a lei crua e fria pode dispor, sem que a apreciação seja baseada em uma ordem fluxogramatizada e orientada por um código de processo.

Para que o julgamento ocorra há uma preparação para que se efetive. O que acontece é um aglomerado de pessoas em torno de um caso, onde há um Juiz de Direito que preside a Sessão no Tribunal do Júri. Há um Promotor de Justiça para formular a acusação. Há a Defesa do autor do crime. Existe um corpo de sete jurados constituído por representantes da sociedade. O réu também está presente. Funcionários e policiais dão apoio à dinâmica que se desenvolve. O local se assemelha a um teatro, porque há também as pessoas que assistem a exposição no plenário.

O julgamento tem um preparar com sorteios dos jurados, sendo que dentre mais de vinte indivíduos apenas sete participam da sessão. Cada participante tem seu próprio local para que tudo aconteça.

Depois dos preparativos o Juiz anuncia o caso e colhe depoimentos de testemunhas, policiais, peritos e até de vítima, caso não tenha havido morte, mas apenas uma tentativa. Após a acusação feita pelo Promotor se desenvolve e depois a Defesa também faz sua parte, cada qual com sua narrativa. Logo mais os jurados, estando aptos ao julgamento, se dirigem a uma sala secreta sem que, até este momento, tenham trocado uma palavra sequer. Neste recinto votam quesitos, ou seja, perguntas, previamente formuladas pelo Juiz de acordo com o caso em julgamento, sendo que os votos de cada jurado realizado secretamente são a base do veredito do acusado. Os jurados determinam o resultado e o juiz o transforma em uma sentença técnica que é lida em voz alta a todos, que ficam em pé para ouvi-la, quando é revelado o destino do réu.

Este relato sucinto acerca do desenvolvimento do julgamento em um Tribunal do Júri demonstra o quanto este se identifica a um jogo e o motivo pelo qual assim o é também revela o quanto guarda simetria com a proposta metodológica do uso do jogo para aplicabilidade em processos de compreensão de algo e o quanto isso pode ser



enriquecedor, cujo acúmulo de entendimentos se revela mais abrangente que um simples aplicar de método analítico, em razão da natureza dos casos que são de competência do Tribunal do Júri, os crimes dolosos contra a vida.

O algo mais que exsurge de um jurado que assiste a dinâmica do que ocorre em um Tribunal do Júri é absolutamente diferente do que vem de um único juiz que analisa um caso, tanto é verdade esta assertiva que há inúmeras situações de indivíduos que foram absolvidos pelos julgadores leigos e jamais seriam por um magistrado comum, salientando que no júri a decisão dos jurados é sempre soberana.

Ao realizar detido estudo sobre o Tribunal do Júri, a autora Ana Lúcia Schritzmeyer<sup>36</sup> diz que dependendo de como as mortes são contadas, imaginadas e transformadas em imagens a serem julgadas, possíveis usos do poder de matar são socialmente legitimados ou não, transcendendo o valor da situação que ocasionou uma morte para alcançar significações mais amplas.

Continua, a Autora<sup>37</sup>, apresentando o Júri como

um jogo inserido em uma dinâmica de poder capaz de transcender polarizações, permitindo a construção de múltiplas subjetividades e redefinindo experiências sociais, daí poderem ser as sessões de julgamento entendidas como rituais de caráter lúdico e agonístico.

Diz que o “caráter estético do Júri, sua intensidade, fascínio e excitação residem na construção de julgamentos a respeito das circunstâncias que tornam o uso desse poder legítimo ou ilegítimo”<sup>38</sup>.

Pelo que se pode observar o Tribunal do Júri, enquanto jogo, este segue um ritual e facilmente pode ser realizado um paralelo com atividades culturais, não somente pelas regras formais, mas também pelo comportamento dos personagens.

Julgamentos de Tribunal do Júri comumente envolvem paixões, adoração, desvios de razão e de ética, posturas verificáveis em um jogo, em virtude de os jogadores terem fascínio pela atividade lúdica, a qual envolve riscos, trapaças, raciocínio.

O jogo, ao ser iniciado, deve chegar ao fim, entretanto, pode ser interrompido, suspenso, algo possível de acontecer em um Júri, que pode ter uma visita pelos atores do julgamento a um local que fora palco de um crime para dirimir uma dúvida, por exemplo.

---

<sup>36</sup> SCHRITZMEYER, Ana Lúcia Pastore. *Jogo, Ritual e Teatro: um estudo antropológico do Tribunal do Júri*. São Paulo: Terceiro Nome, 2012, p. 49.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 48.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 49.

A incomunicabilidade dos jurados e das testemunhas em um julgamento é outro fator relevante, pois caso perdida corre-se o risco de nulidade do julgamento com a dissolução do Tribunal, assim como em um jogo que tem a regra violada e a partida termina. Esta violação é de natureza terminativa em relação ao júri porque se trata de algo que fere de morte o inafastável sigilo do veredito, assim como em um jogo é descoberta uma trapaça que torna impossível prosseguir em uma partida maculada por algo que seja incorrigível.

Os fatores tempo e espaço, importantes em um jogo, também o são em tribunais, porquanto os atores que são responsáveis por apresentar o caso em plenário, o Defensor e o Promotor de Justiça, possuem lugar para atuar e tempo para seus debates, sendo que caso um destes tenha uma apresentação de sua tese em uma atuação de fraco jogo persuasivo, é como se fosse um desmancha prazeres, pois o auditório tem uma representação desinteressante, o que inviabiliza o jogo. Deve ser registrado que um julgamento em um tribunal não precisa de plateia para que ocorra e que se chegue a um desiderato, entretanto desde os primórdios de julgamentos com a presença de público, como no caso dos esquimós alhures relatado, há interesse de observação popular quando há julgamento de um semelhante, sendo ou não de relevância pública. Em Júri, é como houvesse uma ausência de defesa ao réu ou singela atuação da acusação, ou seja, há um julgamento com ausência de batalha argumentativa.

O Plenário se assemelha a um palco de teatro, um lugar de jogo, pois há efetiva representação de um fato que direciona aos espectadores uma narrativa de um fato trágico dentro de um mundo que os levam a compreender o que se pretende contar, com interesses em vitória de um lado e derrota de outro para, ao final, formularem uma impressão e decidirem o destino de um outro jogador, o réu.

A representação dos principais jogadores de um Júri, defesa e acusação, é um verdadeiro jogo de linguagens com intensa tensão para convencimento de outros que podem absolver ou condenar alguém, pondo fim à competição com a leitura da sentença pelo Juiz de Direito que preside o julgamento.

Há local secreto a ser visitado, momento que é votado cada item do conjunto de perguntas que servem para decidir o caso, recordando que a visita a este outro recinto é temporário e nele ficam apenas até o fim do julgamento secreto e todos retornam ao Plenário. Trata-se de um comportamento que se assemelha a um tabuleiro de jogo, quando há movimentos racionais de peças do jogo para se chegar a um resultado.

A autora Ana Schritzmeyer<sup>39</sup> diz que além do caráter lúdico há, ainda, a ideia de festa em um Júri, pois há uso de vestimentas distintas das usadas no cotidiano, como o Juiz que usa Toga. Jurados usam pelerines. Defesa e Acusação usam becas. Os jurados são pessoas selecionadas para ocuparem um espaço por possuírem notória idoneidade, condições sem as quais não estariam no evento, sendo que de todos os disponíveis, são submetidos a um processo de escolha para formarem o corpo de sete jurados.

A voluntariedade, outro traço característico do jogo, também se faz presente no espetáculo que é um julgamento em um Tribunal, porque o advogado, por exemplo, apenas participa se quiser. O juiz, para presidir um julgamento, apenas está à frente de uma Vara que julga crimes dolosos contra a vida se dela for o titular, cuja opção é apenas sua. Os jurados, por sua vez, podem declinar da convocação, desde que haja plausível justificativa.

O rigorismo das regras jurídicas para o funcionamento de um tribunal não impedem que julgamentos dos júris tenham traços lúdicos, satíricos, de luta, que lancem mão instrumentos metafóricos, mas que ainda assim neles se decidam casos sérios, pois uma situação não exclui a outra, porque o uso conceitual de um jogo é método muito mais abrangente para que a compreensão fática seja alcançada e “o sistema de justiça criminal e o Júri só existem porque há uma credulidade generalizada e compartilhada por todos na validade de seus procedimentos e resultados, ou, ao menos, no fato de que, por enquanto, não há como prescindir deles”<sup>40</sup>.

Todos os locais de vida podem ter a experiência de um jogo sem a perda da seriedade da atividade, tanto que gregos costumavam identificar o jogo com o sagrado, de modo que um templo, uma arena, um palco, um lar, um filme, um teatro, um tribunal do júri, podem servir a experiência lúdica para melhor aproveitamento do conhecer-viver e, como afirmou Marlene Fortuna<sup>41</sup>, “todos eles são mundos transitórios dentro de um mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial”.

## **Conclusão**

Neste trabalho procurou-se, de modo sintético, abordar a funcionalidade e adaptabilidade do jogo segundo a concepção de Hans-Georg Gadamer, para quem tal

---

<sup>39</sup> SCHRITZMEYER, Ana Lúcia Pastore. op. cit., p. 91.

<sup>40</sup> MAGGIE, Yvonne, apud SCHRITZMEYER, Ana Lúcia Pastore, 2012, p. 92.

<sup>41</sup> FORTUNA, Marlene. *A performance da oralidade teatral*. São Paulo: Annablume, 2000, p. 88-89.

modelo de experienciar a vivência proporciona ao observador uma metodologia eficaz para conhecer a verdade das coisas.

Verificar a ideia de jogo para além de uma experiência meramente lúdica ao longo do tempo e segundo observações de vários pensadores e sua aplicabilidade em áreas várias demonstra a real experiência do sujeito que, ao se permitir jogar, transcende para uma clarividência do que vive proporcionando-lhe amplitude de seu conhecimento anterior.

A percepção que se tem do jogo quando aplicado a um julgamento pelo Tribunal do Júri é de que o direito positivo limita-se ao que diz a lei, desprezando juízos outros de valor, tendo a contribuição de Gadamer quanto ao uso do jogo revelado uma possibilidade de um outro ver e um outro pensar, causando um novo discernir do mundo vivido no julgamento.

A vivência do jogo em julgamento de um Júri revela que a experiência na busca da verdade não está adstrita na tecnicidade, mas no fenômeno que conduz todos os participantes a uma nova ressignificação fática por meio da encenação, da tensão, do movimento, da emoção, nas dores, sentimentos estes que transcendem para além da ordem determinista oriunda do direito positivo e que sedimentam um modo de julgar de credulidade irrestrita e de validade em seus procedimentos e resultados.

A grande contribuição da hermenêutica de Gadamer e a relação com um Tribunal do Júri, transpondo suas ideias de jogo para os julgamentos é que mais importante que os regramentos a serem observados é o jogar e se permitir inserir no game e vivenciar o panorama criado, proporcionando experienciar o que efetivamente atribui sentido a certos comportamentos da vida humana.

## **Referências**

CARNELUTTI, F. *Balanço do Positivismo Jurídico*. Disponível em: <<http://www.berardo.com.br/cirejus/arquivos/atualidades/Carnelutti.pdf>>. Acesso em: 28 Fev. 2019.

CHAUVIRÉ, C. *Wittgenstein*. BORGES, Maria Lúiza X. de A. (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

COSTA, F.; SAAD, A.; LIVRAMENTO, R. *Positive Experience Game – PEG*. Disponível em: <<http://www.positiveexperience.com.br/>>. Acesso em: 01 Mar. 2019.

ELIAS, N. *Introdução à Sociologia*. Lisboa: Edições 70, LDA, 2017.

FORTUNA, M. *A performance da oralidade teatral*. São Paulo: Annablume, 2000.

GADAMER, H-G. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. MEURER, Flávio Paulo (trad.). 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. MONTEIRO, João Paulo (trad.). 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.
- MARCONDES, D. *Os Filósofos: os clássicos da filosofia*. PECORARO, Rossano (org.). V. II. P. 310-326. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2013.
- NADER, P. *Introdução ao Estudo do Direito*. 36. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2014.
- NUCCI, G. S. *Tribunal do Júri*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2008.
- NUNES, B. *Heidegger & Ser e Tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- PLATÃO. *A República*. PEREIRA, Maria Helena da Rocha (trad.). 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1949.
- ROHDEN, L. *Hermenêutica filosófica. Entre a linguagem da experiência e a experiência da linguagem*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2002.
- SCHRITZMEYER, A. L. P. *Jogo, Ritual e Teatro: um estudo antropológico do Tribunal do Júri*. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.
- WITTGENSTEIN, L. *Tractatus Logico-Philosophicus*. GIANNOTTI, José Arthur (trad.). 8. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1968.
- \_\_\_\_\_. *Investigações Filosóficas*. ALMEIDA, João José R. L. de (trad.). Disponível em: <<http://www.psicanaliseefilosofia.com.br/textos/InvestigacoesFilosoficas-Original.pdf>>. Acesso em: 18 Fev. 2019.

*Recebido em: 10/06/2020*

*Aprovado em: 03/11/2020*