



UFC

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

FACULDADE DE DIREITO

DEPARTAMENTO DE DIREITO PÚBLICO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIREITO (STRICTO SENSU)

DANIEL ROMERO DA ESCÓSSIA PINHEIRO

**OS JOGOS JURÍDICOS: A INFLUÊNCIA DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS NA
PRODUÇÃO DE VERDADE NO CAMPO JURÍDICO E A LEGITIMAÇÃO DA
ILLUSIO NA ESTRUTURA DO DIREITO COMO JOGO**

FORTALEZA

2025

DANIEL ROMERO DA ESCÓSSIA PINHEIRO

**OS JOGOS JURÍDICOS: A INFLUÊNCIA DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS NA
PRODUÇÃO DE VERDADE NO CAMPO JURÍDICO E A LEGITIMAÇÃO DA
ILLUSIO NA ESTRUTURA DO DIREITO COMO JOGO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Direito Constitucional da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Direito. Área de concentração: Relações Sociais e Pensamento Jurídico

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Rebouças.
Coorientador: Prof. Dr. Ramon Oliveira

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

D11j da Escóssia Pinheiro, Daniel Romero.
OS JOGOS JURÍDICOS : A INFLUÊNCIA DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS NA
PRODUÇÃO DE VERDADE NO CAMPO JURÍDICO E A LEGITIMAÇÃO DA ILLUSIO NA
ESTRUTURA DO DIREITO COMO JOGO / Daniel Romero da Escóssia Pinheiro. – 2025.
105 f.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Direito,
Programa de Pós-Graduação em Direito, Fortaleza, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Sergio Bruno Araújo Rebouças.

Coorientação: Prof. Dr. Ramon Rebouças Nolasco de Oliveira.

1. Campo Jurídico. 2. Regras do Jogo. 3. Capital Simbólico. 4. Poder e Verdade. 5.
Relações jurídicas. I. Título.

DANIEL ROMERO DA ESCÓSSIA PINHEIRO

**OS JOGOS JURÍDICOS: A INFLUÊNCIA DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS NA
PRODUÇÃO DE VERDADE NO CAMPO JURÍDICO E A LEGITIMAÇÃO DA
ILLUSIO NA ESTRUTURA DO DIREITO COMO JOGO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Direito Constitucional da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Direito. Área de concentração: Relações Sociais e Pensamento Jurídico

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Rebouças.
Coorientador: Prof. Dr. Ramon Oliveira.

Aprovada em: 24/02/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Sérgio Bruno Araújo Rebouças (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ramon Rebouças Nolasco de Oliveira (Coorientador)
Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA)

Prof. Dr. David Barbosa de Oliveira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Bárbara Gomes Lupetti Baptista
Universidade Veiga de Almeida (UVA) e Universidade Federal Fluminense (UFF)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de dizer que pensei demasiadamente nestes agradecimentos e não tanto na ideia de fazê-los. Olho, claro, para os meus primeiros agradecimentos realizados na conclusão de meu curso de Direito na UERN e me pergunto, o que mudou? Os anos passaram, é isto, cresci? Tudo mudou e nada mudou e talvez seja por isso que eu começo agradecendo ao passado, à UERN e aos eventos que me levaram a deixar minhas raízes para trás e partir para um novo estado, uma nova casa e um novo desafio chamado UFC.

Tudo mudou porque a jornada sempre muda o aventureiro, independente de suas vitórias ou derrotas, a cada história se constrói uma nova lenda. Assim, agradeço a UFC por me permitir viver este momento e conquistar essa batalha contra mim mesmo. Mas não o fiz sozinho, uma vez que este trabalho foi viabilizado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), cujo apoio financeiro por meio de bolsa (Código de Financiamento 001) foi indispensável para sua realização.

Aos meus guias, agradeço ao meu orientador Prof. Sérgio Rebouças pela confiança em aceitar orientar um trabalho com um tema inusitado, vindo de um aluno desconhecido, com ganância demais e juízo de menos. Agradeço a paciência com meus atrasos e os conselhos transmitidos e espero que, ao final, ler este trabalho também lhe traga o mesmo entretenimento que me trouxe ao escrevê-lo.

Da mesma forma, agradeço mais uma vez ao meu co-orientador Ramon Rebouças, que talvez seja o mais corajoso entre nós, por ter passado pelo tormento de me orientar na graduação e, sabendo de todas as dores de cabeça que estavam por vir, topou me orientar mais uma vez. A sensação de ser orientado por você se assemelha a uma combinação de um abraço amigo e um conselho paterno. O que disse na graduação se mantém, você ainda é o meu maior exemplo do que significa ser professor.

Ao professor Leonardo Sá, alunos e colegas do Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PPGS) meus agradecimentos por todos os ensinamentos, conselhos, aulas, livros, perguntas, inspirações e tanto mais que vocês me deram, sem perceber. Se não fosse pela minha experiência junto a vocês e as aulas do Professor Leonardo, este trabalho e o pesquisador que sou hoje, não existiriam.

Agradeço ao Grupo de Pesquisa em Direito, Sociedade e Crítica (GPDISC), o grupo de pesquisa que tive o prazer de iniciar junto ao meu caro amigo Stéfano Lima. Participar das reuniões sempre foi um divertimento e me empolgava para dar novos passos em minha pesquisa. Claro, o nosso GPBAR após cada encontro, auxiliava as reflexões serem sempre lúdicas.

Não posso me esquecer de agradecer ao Observatório de Práticas Sociojurídicas e em especial ao Núcleo de Pesquisa em Educação Jurídica, Justiça Restaurativa e Socioeducação (NUPEJURES) a Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), em especial ao professor Felipe Castro. Todos os momentos que compartilhei com meus conterrâneos serviram para me lembrar que Mossoró é grande não só na coragem do povo, mas também em sua potência acadêmica.

Agradeço, de coração, à minha família. Nossa distância reforçou nosso carinho, nunca nos senti tão próximos. Desejo diuturnamente sua saúde e espero que saibam que os sacrifícios feitos foram votos de amor, embora não entendam as razões. Agradeço, em especial ao meu Pai, que demonstrou sempre seu carinho por mim, nunca esquecerei quem foi meu primeiro professor.

Agradeço a muitos amigos, talvez seja difícil me lembrar de todos agora. Primeiro a Cloves Mendes, amigo... eu sei bem o quanto foi difícil me ouvir reclamar e o quanto foi divertido poder sempre me dizer “eu avisei”. Você é um amigo e um irmão, estive comigo de forma inseparável e eu sei que isso não irá mudar. Obrigado por tudo, principalmente por aquilo que sabemos que não mereço.

Dedico meus agradecimentos aos meus amigos novos, a Davi Moura, nossas conversas e memes sempre me divertem. Agradeço a Alan Duarte, confio sempre em ti para me surpreender com inteligência e sagacidade, mais uma vez a Stéfano Lima, nossa amizade sempre me pareceu uma ocorrência natural, que sempre estive lá, creio que sempre estará. Agradeço também a João Victor Diniz, sua amizade e gentileza sempre me foram um conforto e uma inspiração.

Agradeço aos meus amigos antigos, sempre presentes Viviane Viana e Caio Viana. Agradeço também aos meus grupos de RPG: A Ordem da Alvorada e A Sombra dos Olhos, em especial aos jogadores Nathália Locatelli, Pedro Mateus, Mateus Alves, Gabriel Veiga, Isaac Matos, Nicole Lemos, Cloves Mendes, Lorenzo e Jabuticaba. Que nossas histórias sejam tão reais quanto os jogos que aqui descrevo.

A todos os outros amigos que não nomeei, antigos ou novos, agradeço. Se eu pudesse nomear todos aqui, talvez a escrita saltasse as páginas e preenchesse meu corpo com todos os nomes daqueles que fazem os esforços e desafios valerem a pena. Destaco, porém, meus agradecimentos a Josenilson Barreto e Samara Damasceno. Vocês estavam no início de tudo.

Dedico, o maior dos agradecimentos a minha namorada, Emanuela Cavalcante, que embora tenha se tornado parte da minha história nos acréscimos deste trabalho, me deu a força para terminá-lo. Quando tive medo, quando esqueci o porque amo o que faço, quando hesitei... foi o seu olhar que me deu coragem, determinação e me lembrou o porque eu faço o que faço. O que está em jogo e por que eu não posso parar. Obrigado, meu amor.

E por último, como nada mudou, agradeço a mim mesmo, Daniel Romero da Escóssia Pinheiro — Isso mesmo, a mim. Com o fim dessa jornada uma nova era está por vir. Um tempo de mudanças. Apesar de tudo, ainda é o homem no espelho que me mostra o caminho à frente. Meu caminho, minha perseverança, minha ambição. Agradeço a ele, embora o tenha por vezes amaldiçoado. Mas agora há muito a se pensar, pois o novo tempo chegou: O meu tempo.

Se isso lhe confunde, se deseja respostas — venha buscá-las.

Porque você não pode me impedir.

“De qualquer forma, você pode ter certeza de uma coisa, um homem precisa fingir para poder continuar vivo.” (Dazai, 1947)

RESUMO

O Direito, embora concebido como um sistema normativo objetivo e racional, revela em sua prática uma complexa rede de interações, disputas e estratégias. Esta dissertação propõe uma abordagem holística e integradora para um estudo do *campo* jurídico como um jogo social estruturado, no qual os agentes jurídicos agem como jogadores que mobilizam recursos simbólicos para influenciar as decisões e a estrutura das normas. O trabalho fez uso de uma revisão bibliográfica com base teórica nos conceitos da sócio-anthropologia estruturalista, como enfoque no emprego dos conceitos criados por Bourdieu, Elias e Goffman dentro da análise das interações sociais como jogos de Huizinga. Por meio da aplicação do conceito-método dos Jogos Jurídicos aqui teorizado nos resultados das análises das pesquisas empíricas de Schritzmeyer, Lupetti Baptista e Nuñez, o estudo investiga como as regras do Jogo Jurídico são contestadas ou legitimadas por agentes dotados de certos *habitus* e acúmulo de capital simbólico inerente ou externo ao *campo* jurídico. A discussão aborda como a influência dos afetos e das trocas simbólicas nas relações interpessoais geram redes de interdependência nos espaços jurídicos e impactam a produção da verdade jurídica. Para se entender a legitimação desta produção de verdade foi utilizada a análise do imaginário jurídico de Durand como forma de avaliar os símbolos evocados como sinais do acúmulo de capital simbólico por indivíduos dotados do *habitus* das elites jurídicas. O estudo conclui que a diferença de acúmulo de capital simbólico gerado pela limitação de certos agentes à participação em alianças e acordos — acessíveis àqueles com certos *habitus* compartilhados —, gerou uma categoria de *outsiders* no *campo* do Direito. Por fim, a pesquisa destaca que, mais do que um espaço de aplicação normativa, o Direito se configura como um *campo* de poder dinâmico, no qual estratégias de resguardo, reputação e alianças desempenham um papel central. Assim, a compreensão do Direito como jogo permite uma nova leitura das relações jurídicas e abre caminhos para investigações futuras sobre a influência dos jogos sociais na estruturação do sistema jurídico contemporâneo.

Palavras-chave: Campo Jurídico; Regras do Jogo; Capital Simbólico; Poder e Verdade; Relações jurídicas.

ABSTRACT

The Law, despite being conceived as an objective and rational normative system, reveals in its practice a complex network of interactions, disputes, and strategies. This dissertation proposes an innovative approach to developing a new method for studying the legal field as a structured social game, in which legal agents act as players who mobilize symbolic resources to influence decisions and the structure of legal norms. The research employs a bibliographic review grounded in the theoretical framework of structuralist socio-anthropology, with a particular focus on the concepts formulated by Bourdieu, Elias, and Goffman, in conjunction with Huizinga's analysis of social interactions as games. By applying the concept-method of *Legal Games* theorized in this study and analyzing the empirical research of Schritzmeyer, Lupetti Baptista, and Nuñez, the study investigates how the rules of the *Legal Game* are either contested or legitimized by agents possessing specific *habitus* and an accumulation of symbolic capital, internal or external to the legal field. The discussion explores how the influence of affections and symbolic exchanges in interpersonal relationships generates networks of interdependence within legal spaces, shaping the production of legal truth. To understand the legitimization of this truth-production process, Durand's analysis of the legal imaginarium was employed as a tool to evaluate the symbols evoked as indicators of the accumulation of symbolic capital by individuals endowed with the *habitus* of juridical elites. The study concludes that the disparity in the accumulation of symbolic capital, resulting from the restricted access of certain agents to alliances and agreements — available only to those with certain shared *habitus* — has led to the emergence of a category of *outsiders* within the legal *field*. Ultimately, the research highlights that, beyond serving as a space for normative application, Law operates as a dynamic field of power, where strategies of self-preservation, reputation-building, and alliance formation play a central role. Thus, interpreting Law as a game provides a novel perspective on legal relations and opens new pathways for future investigations into the influence of social games in shaping the contemporary legal system.

Palavras-chave: Legal Field; Rules of the Game; Symbolic Capital; Power and Truth; Legal Relations.

SUMÁRIO

PRIMEIRO TEMPO: CONCEITOS, MÉTODO E TEORIA

1. INTRODUÇÃO, PROBLEMA E OBJETO.....	12
2. APONTAMENTOS METODOLÓGICOS: <i>CAMPO</i> , <i>REDE</i> E JOGO.....	20
2.1. Explicando o <i>habitus</i> e as bases do pensamento relacional.....	21
2.2. Para além do pensamento teórico.....	28
3. A NECESSIDADE DE UMA ABORDAGEM HOLÍSTICA DO DIREITO.....	33

SEGUNDO TEMPO: JOGOS JURÍDICOS, CÍRCULOS MÁGICOS E VERDADE

4. A ESTRUTURA DOS JOGOS JURÍDICOS DENTRO DO <i>CAMPO</i> DO DIREITO.....	41
4.1. A legitimação dos jogos como estrutura de dominação pela <i>Illusio</i> no <i>campo</i> jurídico.....	49
4.2 O Agonismo como elemento lúdico dentro do <i>campo</i> do jurídico....	54
4.3 Os círculos mágicos e os afetos no jogo.....	59
4.4 A <i>illusio</i> jurídica como capital simbólico.....	64
5. A VITÓRIA NO JOGO COMO PRODUTORA DE VERDADE JURÍDICA.....	69

ACRÉSCIMOS: A COMUNICAÇÃO DOS CAMPOS, O PAPEL DOS JOGADORES E AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS

6. A COMUNICAÇÃO ENTRE OS CAMPOS E DESEQUILÍBRIO NO JOGO...	77
7. OS AFETOS JURÍDICOS NO JOGO.....	81
7.1 O interesse pelo desinteresse.....	84
7.2 O resguardo como estratégia social.....	89
7.3 Quem são os <i>outsiders</i> ?.....	94
8. PODEMOS GARANTIR AS REGRAS DO JOGO?	96
9. FIM DE JOGO: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	98

I - PRIMEIRO TEMPO: CONCEITOS, REGRAS E PEÇAS DO JOGO

1 INTRODUÇÃO, PROBLEMA E OBJETO

A tarefa de iniciar um escrito sobre jogos dentro do Direito exige um nível de franqueza para evitar que o leitor, no fim desta jornada acadêmica, se veja frustrado pelas próprias expectativas. É comum esperar uma resposta incrível após dar início a uma aventura inusitada, porém é necessário aqui fazer uma paráfrase a Foucault¹ e começar nosso trabalho afirmando: O que discutiremos ao longo dos próximos capítulos são constatações possivelmente inexatas, falsas ou errôneas, que apresentamos a títulos de hipótese de trabalho; hipóteses para a construção de nossa pesquisa e de trabalhos futuros.

Hipótese criada a partir do problema que nos acompanhará ao longo deste escrito, que é: Se considerarmos a estrutura jurídica de um processo como análoga a de um jogo, podemos observar a forma como a produção de verdade e os limites da atuação jurídica são influenciados por um sistema de trocas simbólicas e afetos? E, considerando isto, a estrutura de dominação gerada pela imposição da força simbólica e da necessidade de um resguardo estratégico entre os agentes do *campo* jurídico está relacionada a um conjunto de *habitus* e capital simbólico externo ao meio jurídico?

Por isso, pedimos aos leitores um pouco de sua imaginação e, mais do que isso, sua criatividade. Isto porque o estudo dos Jogos Jurídicos, ou seja, não apenas a metáfora do estudo do Direito como um jogo mas a configuração das relações jurídicas como diversos jogos sociais, requer um nível de abstração e criatividade elevado. O nosso espírito acadêmico não pode ser rígido demais, ou então até mesmo as conexões conceituais apresentadas serão perdidas antes de serem apreciadas.

¹ Foucault (2013, p. 17) inicia as conferências que geraram o livro “A verdade e as formas jurídicas” compartilhando sua franqueza e esperando de seus espectadores um pouco de sua indulgência e também, de sua maldade. Apenas por meio das críticas, perguntas e objeções o autor acreditou que poderiam fazer, ao final de tudo, um trabalho em conjunto que levaria a algum progresso. Esperamos que o mesmo ocorra aqui com os frutos das críticas que venham a ser feitas para ou a partir deste escrito.

Portanto, este trabalho foi desenvolvido como desdobramento das pesquisas de interpretação e decisão judicial, da linha de pesquisa de relações sociais e pensamento jurídico da UFC. Partimos da necessidade de encontrar novas abordagens para o estudo das argumentações e fundamentações das decisões e práticas jurídicas, sempre com um viés eclético que poderá ser observado ao longo de todo este escrito.

Devidas considerações feitas, este trabalho é composto de três partes, primeiro tempo, segundo tempo e acréscimos, onde discutiremos a metáfora estrutural do jogo fazendo uso de uma estrutura lúdica como metáfora acadêmica. Primeiramente faremos uma descrição dos termos e conceitos que utilizaremos, explicando seus significados e, principalmente, o significado que estes receberam ao longo deste trabalho, dada as alterações do objeto da pesquisa. De forma que lançamos uso dos conceitos estruturalistas com uma intenção de utilizar conceitos mais abertos como instrumentos para análise de nosso objeto nos moldes que este necessita (Bourdieu, 1992).

Este trabalho de contextualização dos conceitos se dará ao longo dos primeiros capítulos, que englobam a primeira parte ou etapa do trabalho, que nomeamos de “primeiro tempo”. Mais do que apenas um aquecimento, esta etapa da dissertação dará foco a como os conceitos estruturalistas se conectam dentro de nossa abordagem.

Porém (para) além disso, o tema e estilo da pesquisa será explicado e discutido, com enfoque nas dificuldades e qualidades da abordagem escolhida, para que se compreenda o holismo utilizado não como mero ecletismo conveniente, mas como instrumento necessário para entendimento da complexidade do estudo e das bases teóricas utilizadas.

O que desejamos apresentar necessita da compreensão da intenção no uso dos termos, uma vez que estes conceitos são por vezes extremamente operacionais e necessitam de uma aplicação empírica para a justificativa de seu uso. Sem a dimensão empírica para o auxílio da compreensão dos termos e suas intenções, fazemos questão de nos debruçar na discussão teórica como forma de melhor elucidação do nosso problema.

Porque aquilo que buscamos entender são a(s) forma(s) como os limites da atuação jurídica são estruturados pelos resultados de jogos no Direito; jogos que são regidos por meio da força simbólica de práticas discursivas, da modelagem de um

imaginário jurídico e pela criação de um *habitus* que depende da comunicação de diversos *campos* de poder. Afinal, estes os ritos e discursos no *campo* jurídico não apenas refletem uma realidade social, mas também a estrutura, funcionando como instrumentos de legitimação da ordem social vigente (Bourdieu, 2007)

A segunda parte deste trabalho, que compreende os capítulos dentro do nosso segundo estágio, nomeado “Segundo tempo”, dará foco ao uso dos conceitos analisados para teorizar uma estrutura hipotético-metafórica entre os processos jurídicos e os jogos. Em sequência, faremos uso desta metáfora estrutural como abordagem para compreensão do funcionamento das interações dentro do *campo* jurídico.

De certa forma, a elaboração desta hipótese de estrutura tem aspirações de empiria, mas que vem da longa análise bibliográfica e documental realizada em apoio com pesquisas empíricas realizadas por outros pesquisadores, como Lupetti Baptista (2012; 2008), Schritzmeyer (2007) e Nuñez (2018). E, embora carregue nosso próprio estilo de análise, emprega as bases investigativas criadas por Ginzburg (1989) em sua essência e desdobra-se de abordagens já consagradas, como as de Robles (1988) e Moraes da Rosa (2020).

Partindo de Huizinga (2019), assim como alguns destes autores, propomos hipóteses que apontem para quais são as forças que estruturam os Jogos Jurídicos, que justificam sua existência, promovem sua continuidade, validam seus agentes e até mesmo legitimam a quebra de suas próprias regras.

A elaboração dessas hipóteses culmina na discussão dos afetos, na terceira parte do trabalho, nos “acréscimos”, onde traçamos alguns paralelos entre possíveis pontos de instabilidade do Jogo Jurídico com as aproximações sociais e afetivas dos agentes do *campo* jurídico. Debateremos as formas com as quais os agentes utilizam e mascaram seus interesses e relações dentro do processo para atingir seus próprios objetivos.

É necessário compreender que o objeto principal deste trabalho é a construção de um objeto, um método para análise das relações interpessoais do *campo* do Direito, que permita estudar os possíveis vícios na produção da verdade jurídica gerados pelos afetos dos jogadores.

Quando Huizinga (2019) teoriza os jogos como elemento da cultura, parte integral de sua análise está conectada com os processos afetivos dos indivíduos. Conflito, diversão, amizade, rivalidade, etc. Afetos criados ou alterados dentro de

universos semi-fictícios que por vezes dependiam apenas de uma palavra para transportar os indivíduos a um estado de abstração que combina comprometimento com a ilusão e ceticismo.

Todo jogo depende de seus procedimentos para começar, ao serem evocados seus símbolos, se desvenda o réu com o imaginário. Para os autores que discutem os jogos, estas relações lúdicas são caracterizadas por uma suspensão da descrença por um intervalo na vida (Caillois 2017; Huizinga, 2019). Assim são as lutas, duelos, apostas, corridas e os processos.

Seja como for a fórmula escolhida, a evocação dos símbolos transmuta o mundo real e o combina com o cosmo das verdades fictícias, juridicamente ou socialmente fabricadas. Às vezes nada mais que a mera pronúncia de uma palavra secreta que dentro do círculo mágico do Direito dá vida ao *illusio* (Bourdieu, 2011) do jogo. Noutras vezes, uma mera pronúncia carrega um homem ao julgamento público, ao espetáculo da punição, até mesmo à força.

Dentro destes círculos, a sociedade assiste como plateia enquanto os clientes, advogados, promotores, defensores e até mesmo juízes se tornam jogadores, embora os últimos desta lista prefiram ser vistos apenas como árbitros. Afinal, usam de sua imagem de desinteresse para negar o papel de jogador e o ônus de admitir que se quer algo com o processo, que tem “algo em jogo”.

Observamos um pessimismo realista na emblemática indagação de Platão, citado por Huizinga (2017, p.102), que por vezes nos lembra do drama dos homens frente ao poder (do) judiciário: “Os homens são o brinquedo dos deuses”. Os homens se veem como jogadores num mundo complexo demais que joga com eles muito antes deles aprenderem quais são as regras. No *campo* jurídico, há quem possa afirmar que esta frase ainda se mantém real, a diferença é que não se tratam de entes metafísicos, mas de deuses togados.

Johan Huizinga (2017) inverte a frase platônica ao afirmar que atualmente poder-se-ia dizer que os homens é que fazem o mundo de brinquedo, mas apesar do pessimismo que o autor define como menos profundo e mais lamentoso, observamos um narcisismo presente no pensamento, de que o homem agora é o dono do jogo e o mundo seu círculo mágico.

É com o mesmo determinismo trágico que evocamos uma frase de tradição judaica que diz, em termos aproximados: “Os homens fazem planos e Deus ri” (Bernstein, 1908). A frase carrega uma complexidade que transcende os meros

moldes da religiosidade, representando a vulnerabilidade humana. Todos os homens participam do jogo da vida dependendo da vontade dos outros, sempre há alguém acima, sempre há alguém lhe impondo uma visão, um desejo ou uma (falta de) escolha. Propomos então uma reflexão com uma analogia ao Direito, ao processo e à justiça ocidental: “As partes peticionam e o juiz ri”.

O jogo, embora estranho a literatura clássica do Direito em sua forma substantiva, aparecerá frequentemente ao se discutir a essência dos litígios e dos conflitos os quais o Direito se propõe a solucionar. Sempre há algo “em jogo”, como explica Bourdieu (2011; 2014), seja o que for tal coisa, mundana ou não, sua busca frequentemente encontra resistência. Embora estejamos falando de uma prática séria, os conjuntos de atitudes demonstrados pelos agentes jurídicos por vezes foge ao racional e adentra o terreno da passionalidade. Vemos aí que conforme afirma Huizinga (2019), o jogo não é meramente fisiológico ou um reflexo psicológico imbricado em nosso design. O jogo é engajante, excitante e intenso; e isso não pode ser facilmente explicado.

Gregório Robles (1988) compara os jogos a essência da vida social, seus fenômenos representados tanto na cooperação quanto no conflito. O fluxo do poder rege *redes* de interação e cria discursos que moldam o viver do homem socializado. Claro que em primeiro momento, ao se discutir a definição do que pode se entender como jogo, é comum que a primeira descrição seja a de uma atividade exclusivamente lúdica, uma brincadeira de crianças, repleta de risadas e divertimento (Huizinga, 2019).

Os gregos primeiro definiram o jogo pelo uso da palavra “*paidia*”, que inicialmente significou “julgamento”, mas também representava a “emoção” de competir (Huizinga, 2019). Para os gregos em competições, sua visão agonística do mundo colocava para eles todas as relações como embates de forças, que Nietzsche (2019) compreendeu como uma espécie de “rivalidade-amistosa”.

Partindo desta percepção de jogos como intrínsecos às relações sociais (Huizinga, 2019), buscamos usar a metáfora do jogo como conceito estrutural para dos atos e ritos agonísticos que compõem uma rede maior de trocas simbólicas, um macrocosmo social — o *campo* jurídico. No estudo deste *campo*, buscaremos compreender a forma com a qual o espírito agonístico do Direito contido nas trocas simbólicas dos jogos dentro do *campo* regem o fluxo de capital e a construção do imaginário na prática do Direito, moldando as formas jurídicas e a produção de

verdade.

Entender as práticas jurídicas como jogos permite lançar novas indagações acerca da dinâmica contemporânea do processo jurídico como acontecimento social, por meio de novos processos de análise dos elementos, hábitos, símbolos, práticas, conceitos, limites e indivíduos jurídicos. Estas análises requerem um afastamento das noções dogmáticas do direito, substituindo-as por uma ótica socioantropológica. Para tal, ao longo desta pesquisa optamos por adotar uma abordagem holística e nomenclaturas que melhor descrevem estes aspectos jurídicos não-dogmáticos.

O uso dos conceitos da sociologia e antropologia estruturalista e pós estruturalista nos permite criar alicerces de interpretação das dinâmicas jurídicas. Entendemos que não há conflito na conciliação dos trabalhos de autores da sociologia como Bourdieu, Elias, Goffman ou da antropologia como Mauss e Durand, uma vez que as ideias construídas durante o período estruturalista foram criadas com preocupações similares (Bourdieu, 2011).

Nosso estudo do *campo* jurídico está entrelaçado pelas análises das figuras dos atores e jogadores do Direito, como indivíduos integrantes de uma complexa *rede* de dependências (Elias, 1994). Buscamos examinar os indivíduos do *campo* por meio dos símbolos que estes utilizam para justificar sua imersão no jogo, bem como as formas com as quais abstraem a realidade para jogar com as próprias regras que constituem os jogos.

Examinaremos os isomorfismos e metáforas que acompanham as diferentes relações dos atores jurídicos com o *campo*, seja pela ideia de que o Direito é processo ou pela visão do processo como rito, do rito como teatro e da teatralidade como criadora do jogo. Inspirados por trabalhos como o de Oliveira (2014) e Durand (1997), nosso objetivo não é provar que o Direito é um jogo imaginário, mas observar os isomorfismos das práticas jurídicas e a competitividade dos jogos como forma de metáfora para a observação das trocas e acúmulo de capital simbólico que permitem a certos indivíduos burlar regras e validar atitudes não previstas legalmente.

Os indivíduos dotados de maior acúmulo de capital simbólico impõe dentro do *campo* um sistema de dominação que é legitimado pela estrutura que buscamos desvendar. Os diversos *campos* de poder convergem no Direito como terreno intermediário de relações e travam nele conflitos de interesse que terminam por dar molde às formas jurídicas de produção de verdade.

Embora não façamos um estudo Foucaultiano, puxamos da obra do autor

pós-estruturalista elementos de convergência com as teorias de Bourdieu, onde os atores concordam que o fluxo de verdade nos ambientes de domínio é dependente de uma constante tensão por poder de nomear ou definir aquilo que é, ou seja, dizer a verdade (Foucault, 2013; Bourdieu, 2014).

A força simbólica da dominação dentro do *campo* jurídico reforça diversas estruturas de controles nos *campos* adjacentes ao jurídico, criando uma imagem de sobreposição de *campos* e capitais que dependem da apresentação do mesmo padrão de *habitus* entre os indivíduos inseridos em posições de poder.

Desejamos assinalar algumas das formas com as quais estes acúmulos legitimam a criação dos discursos jurídicos dentro e fora das arenas de enfrentamento jurídico e, de certa forma, legitimam a própria existência do Direito como uma ficção com efeitos de verdade, aqui no sentido mais literal de jogo.

Assim, em nossos acréscimos, desejamos problematizar a estrutura proposta para demonstrar o potencial dos conceitos trabalhados para irem além de mera metáfora, tornando-se método. A complexidade dos indivíduos (Morin, 2002) poderá ser observada por lentes menos ortodoxas, por meio de um método que pode ser ajustado melhor as idiossincrasias inerentes aos tipos diferentes de jogos que podem estar contidos dentro de um mesmo *campo*.

Ora, embora o *campo* jurídico já seja um microcosmo (quase) autônomo, segundo Bourdieu (2011; 2011b), às diferentes áreas de atuação jurídica diferem não apenas em procedimento, mas nos símbolos que evocam a sua *illusio*. Os dilemas do Direito Penal e os afetos em jogo não são os mesmos que evocam a competição dentro do Direito da Família. De forma que, apenas com uma observação dogmática é difícil criar uma estrutura ou conceito de análise universal a menos que haja certa flexibilidade de método ou o emprego de conceitos mais abertos.

Em nossa discussão acerca dos afetos como capital no Jogo Jurídico a figura do julgador ganha destaque. Enquanto agentes como promotores, advogados e defensores devem mascarar certos sentimentos e reforçar outros (Calamandrei, 1950), para garantir que pareçam interessados na vitória mas não a custo de esquecerem seu dever com a justiça, os juízes devem incorporar o desinteresse.

Esse desinteresse ou neutralidade é um dos aspectos que estudamos porque ele torna a figura do julgador mais difícil de posicionar no tabuleiro jurídico. Considerando a noção de neutralidade do árbitro, os juízes não são considerados

jogadores ou sujeitos interessados na competição jurídica, não estão dotados de agonismo contra qualquer outro sujeito.

Ocorre, todavia, que seguindo as bases bourdiebianas (2014) e também das pesquisas empíricas que utilizamos como pontos de partida, se observa que a posição do julgador é sempre de interesse pela aparência de desinteresse, para conceder a si mesmo maior flexibilidade sem custo de perda de poder ou influência simbólica.

Presume-se sempre que exista uma dimensão de desconfiança entre os indivíduos socializados, todos têm em certa medida, ciência do próprio cinismo (Goffman, 2012) e podem projetar isso uns nos outros. Essa necessidade de mascarar intenções parte destas projeções, principalmente porque é parte de um processo estratégico para explorar vantagens enraizadas na exposição de certos sentimentos e valores, na criação de alianças e também de reforço de inimizades.

O que desejamos então apresentar e acreditamos que ficará claro ao final da leitura, é exatamente aquilo que consideramos nossa principal preocupação ou objeto. A forma como as interações dos jogadores dentro do Jogo Jurídico são um dos principais elementos de formação do pensamento e resultado dos processos. Uma dimensão que não pode ser atingida ou regulada pelas normas convencionais, porque ela permite que os jogadores criem consensos e acordos que nulificam a eficácia dos instrumentos de manutenção das ditas “regras do jogo”.

A formação das regras em si vem do fluxo do capital simbólico que é gerado por indivíduos pertencentes a *campos* de poder, dotados de certos *habitus* familiarizados, *fachadas* específicas que ditam seu poder de influência dentro das *redes* por meio de processos de ancoragem e reconhecimento. Assim conseguiremos entender o que permite que estes indivíduos ajam com tanta “liberdade” no jogo e porque atitudes que quebram normas podem ser flexibilizadas.

Para então, entendendo de fato o que permite que estes atos sejam aceitos, buscar as hipóteses do porque agir dessa maneira em primeiro lugar. De certa forma, um dos problemas que levantamos é abordado pelas discussões de Morais da Rosa (2020) quando lança sua preocupação aos elementos estratégicos dos relacionamentos jurídicos.

Pretendemos ir além; nossa hipótese difere das obras que determinam que estas estratégias têm foco principal na obtenção de vantagens para alcançar a vitória no jogo. Acreditamos e pretendemos que fique claro, que o Direito é um tipo

de jogo da vida (Robles, 1988), de forma que as estratégias visam vantagens que estão conectadas aos demais aspectos da vida dos jogadores, não apenas ao processo.

A analogia dos círculos mágicos de Huizinga (2019) precisa se expandir para englobar a comunicação e sobreposição dos *campos*, uma vez que existem, em cada processo, diversas relações de dependência que estão ancoradas fora do ambiente jurídico. As relações jurídicas são regidas por uma necessidade de *resguardo* entre os agentes que faz com que o jogo e a vida se misturem. Mesmo após a última peça ser recolhida do tabuleiro e colocada de volta na caixa, os jogadores não esquecem os placares da vida. O jogo continua.

2 APONTAMENTOS METODOLÓGICOS: CAMPO, REDE E JOGO

A alegoria do Jogo dentro do estudo do Direito e suas práticas exige, além de uma descrição histórica dos possíveis processos de construção do Jogo Jurídico, também uma construção teórica. Dentro de nossa discussão principal é necessário realizar uma construção de objeto que será tanto o meio para discussão desta dissertação quanto o seu fim em si.

Pode ser difícil por vezes explicar o que se quer dizer com certos termos, ou como serão utilizadas certas definições quando estas requerem, por si mesmas, o uso de outros termos e conceitos que merecem suas próprias explicações pormenorizadas. O que pretendemos neste momento é, progressivamente, discutir os conceitos que serão apresentados ao longo deste trabalho e tentar clarificar suas definições e importância para nossa pesquisa.

Sendo esta pesquisa eminentemente teórica, não partilhando de um componente necessariamente empírico, que é ínsito a uma pesquisa de campo, nossa construção teórica deste método de análise do direito é tanto objeto final a ser construído como é, também, o objeto que dá origem às perguntas acerca da existência do Jogo Jurídico. Conceito a conceito, tudo ficará claro eventualmente.

Seguindo a linha apresentada no primeiro tópico, o meio para abordarmos o problema da figura “oculta” do juiz como um jogador do jogo jurídico partirá da base teórica de Huizinga (2019) encapsulada pelas noções de *campo* e *Rede*, apresentadas por Bourdieu e Elias. Para tanto, precisamos realizar apontamentos acerca da forma com a qual estes conceitos serão utilizados sem a desvirtuação de

sua noção originária; bem como em quais sentidos estes se alinham, complementam e auxiliam na percepção do Jogo Jurídico.

2.1 Explicando o *habitus* e as bases do pensamento relacional.

Propomos a união destes conceitos não por mero acaso, mas principalmente porque estes conceitos estão alinhados em sua origem e construção, partindo das mesmas bases de uma análise estruturalista da sociedade. Bourdieu (2021) é sintético ao elaborar que na base da criação de seu conceito de *campo*, havia uma proximidade inicial com diversos conceitos que tornaram-se partes de suas próprias teorias. Partindo do conceito de Hexis, o campo elabora-se como um microcosmo social dentro de uma estrutura maior, limitado em extensão pelo alcance de sua influência (Bourdieu, 2014; 2021).

O *campo* é um conceito que foi criado com um fim metodológico, ele foi teorizado para poder examinar certas relações e propor certas teorias dentro de um contexto sociológico. Até mesmo a escolha de seu nome teve alterações para evitar certas confusões de nomenclatura, como o uso do termo “mercado” originalmente (Bourdieu, 2011). É importante manter em mente quando se usam termos e teorias consagradas, que muitas destas foram criadas com um objetivo metodológico específico, não podendo ser tão simplesmente transportadas.

Assim, temos a preocupação de analisar o termo “*campo*” e as implicações do uso da teoria bourdieusiana dentro da nossa pesquisa, porque embora estejamos usando o termo com seu significado e objetivo original, precisamos realizar certos apontamentos para explicar aqui que o *campo* em questão a que se discute, terá, inevitavelmente, diferenças de certas iterações do conceito de Bourdieu.

O *campo* é em essência um conceito metodológico, é um método de análise, ele não é tangível e seu objetivo de estudo são tanto as redes criadas dentro do espaço de influência de um dado *habitus*, que compartilha em seu centro a valorização de certo capital simbólico. Dentro destas redes, a percepção da valorização desse capital se dá por meio da observação de certas relações interpessoais e sistêmicas, formas de estratificação social e práticas que geram tensões de poder perceptíveis (Bourdieu, 2021).

Estes conceitos auxiliares, que são fisicamente perceptíveis e que tem um teor muito menos metafórico, são na verdade conceitos da sociologia trabalhados

por autores estruturalistas da mesma época. A grande diferença está na “dimensão” na qual estes sociólogos decidiram colocar sua preocupação. Assim, enquanto conectados os conceitos de Bourdieu, Elias e Goffman estamos perante três lentes diferentes: Macro, médio e micro.

Assim, para que consigamos ter uma adequada análise dos Jogos Jurídicos, precisamos deixar claro os significados, termos e objetivos metodológicos do uso de cada uma destas lentes e, principalmente, qual o resultado da análise conjunta destas 3 lentes.

A utilização do conceito de *campo*, depende necessariamente da aparição conjunta da definição de *Habitus* e de *Capital Simbólico*, que serão essenciais para as nossas discussões da apresentação do Jogo para o meio social não-jurídico e para a legitimação das práticas jurídicas pelos seus jogadores. É importante cautela, todavia, que conforme Bourdieu, a atitude de tentar compreender os conceitos apresentados por Bourdieu ligando-os a palavra a sua origem,

na intenção de a reduzir ou de a destruir não deixarão de descobrir que por pouco inteligente que seja o modo de conduzir o inquérito, que a sua força teórica reside precisamente na direção da pesquisa por ela designada a qual está na própria origem da superação que tornou possível. (Bourdieu, 2021 p. 60)

Assim é com a forma com a qual Bourdieu apresenta *habitus* e *campo*. Não é de todo diferente a forma como desejamos apresentar o método pelo qual os Jogos Jurídicos podem iluminar aspectos sociológicos ocultos pela análise dogmática do processo, Bourdieu (2021 p. 59) tinha a intenção desde a origem do uso dos termos que lhe consagram de comprovar o potencial e as “capacidades “criadoras”, activas [sic], inventivas, do *Habitus* e do agente”.

Para colocar em evidência todo o potencial ilustrativo desta pesquisa, que culmina na construção de seu próprio objeto, utilizamos o *campo* como um método de macro-observação do Jogo Jurídico da extensão do “Círculo Mágico” da ficção lúdico-jurídica. Damos a definição de *campo* aqui a mesma função de sua origem, a de direcionar a pesquisa para observar os pontos que são interessantes a construção e análise de nosso objeto (Bourdieu, 2021).

campo é essencialmente um “conceito aberto”, sendo não tangível, ele comporta diferentes definições e formas de ser observado, dependendo do objeto da pesquisa em questão. É impossível a aplicação deste de forma isolada, sua

definição precisa ser acompanhada de definições de *habitus*, capital simbólico e *illusio* que estejam alinhadas com a aplicação empírica e com o sistema teórico em questão (Bourdieu; Wacquaint, 1992). Da mesma forma, quando passamos de um plano teórico para um analítico do objeto, o *campo* requer conceitos acessórios para ser descrito e também para alcançar seus objetos.

Antes de nos aprofundarmos no espaço físico-empírico dos *campos*, esclarecemos os aspectos que requerem suas próprias explicações conceituais, *habitus*, capital simbólico e principalmente (no caso da presente pesquisa) de *illusio*.

Embora nomeado com o intuito específico de não confundir-se com termos utilizados pela do mesmo período, o *habitus* tem sua origem teórica na antiga noção filosófica de *hexis* do pensamento aristotélico, sendo retrabalhado por Bourdieu para melhor se adequar a uma análise da antropologia estruturalista (Wacquant, 2007; Bourdieu, 2014). Wacquaint (2007) faz questão de externar a forma como o termo cunhado como um dos aspectos centrais da teoria estruturalista de Bourdieu foi utilizado por diversos autores ao longo do século XX, com sentidos similares.

O *habitus* é uma representação corporificada de um subconsciente (ou inconsciente) atrelado a um certo ambiente, a certas práticas, a certas necessidades. Embora simplória a explicação, é uma forma inicial de ver o conceito, sem necessariamente requerer uma compreensão maior de quais são estes ambientes (campos), práticas (estruturadas) e necessidades (capital). Sendo um termo clássico que ressurgiu na fenomenologia, não é surpreendente saber que este foi trabalhado pelos escritos de Edmund Husserl, Alfred Schutz e Norbert Elias (Wacquaint, 2007). Porém, o que mais importará para nós será a visão deste último.

Colocando agora em termos mais diretos, a renovação do termo feita por Bourdieu pode ser compreendida como uma “interiorização da exterioridade e a exteriorização da interioridade” (Wacquaint, 2007). Tal noção torna-se mediadora para a compreensão da forma como os demais conceitos bourdieusianos trabalham em conjunto e também será chave para entender como a estrutura dos jogos jurídicos afetam os jogadores.

Falando descritivamente, o *habitus* pode ser descrito como:

o modo como a sociedade se torna depositada nas pessoas sob a forma de disposições duráveis, ou capacidades treinadas e propensões estruturadas para pensar, sentir e agir de modos determinados, que então as seguem nas suas respostas criativas aos constrangimentos e solicitações do seu meio social existente. (Wacquaint, 2007, p.66)

Essa disposição quase postural, é uma corporificação de um conhecimento adquirido, é um *haver* (Bourdieu, 2014). Uma postura que se apresenta como uma aglomeração da história individual e grupal sedimentada no corpo, “estrutura social tornada estrutura mental” (Wacquaint, 2007, p. 66). O *habitus* é uma disposição que permite aos indivíduos compreenderem as “regras do jogo” sem necessariamente passar por um processo consciente de racionalização da existência dessas regras na situação social que está inserido (Bourdieu, 2014).

O conceito se distancia um pouco da análise teatral de Goffman (2014), uma vez que para este há um maior foco na escolha consciente da externalização de dado papel ou fachada. Todavia, será uma discussão para se buscar em um momento futuro.

De forma sintética, Wacquaint (2007) estabelece algumas regras acerca da definição do *habitus* de bourdieu, para diferenciá-lo das demais definições existentes nas obras de autores da época ou anteriores. Assim, o *habitus*: “(i) resume não uma aptidão natural mas social que é, por esta mesma razão, variável através do tempo, do lugar e, sobretudo, através das distribuições de poder” (Wacquaint, 2007, p.66). Fica claro que sendo uma aptidão social que se transmuta pelo tempo e lugar, que o *habitus* é uma estrutura de corporificação de noções de um dado *campo*.

Conforme o *campo* se mede pela sua influência, capital comum e tensão de poder, o *habitus* age como as regras invisíveis que fazem os indivíduos que estão inseridos (ou influenciados) por este campo valorizarem certos símbolos e se submeterem a certas práticas e hierarquias. A estrutura existente determina o capital simbólico, que por sua vez determina o que será valorizado, criando a necessidade de um certo *agir* para se alcançar este *haver*. São regras do jogo que ao se emaranhar criam o *campo*.

Diferente do que se pode imaginar, assim como os *campos* se comunicam e sobrepõem, o *habitus* permite uma comunicação entre *campos*, uma vez que os padrões das estruturas são coesos. Ou seja, o *habitus* é “(ii) é *transferível* para vários domínios de prática” (Wacquaint, 2007).

Essa transferência de *habitus* em domínios diferentes de prática, explica a forma como entre domínios diversos há uma padronização estrutural para certos indivíduos que estão inseridos em certos ambientes. Colocando em termos práticos, um homem rico, que está incumbido de um *habitus* conservador compartilha gostos

que são coerentes entre si e os demais membros dos *campos* de sua vivência. Os gostos musicais, desportivos, de alimentação, opiniões políticas e até mesmo suas preferências de escolha matrimoniais. É uma internalização do social que o permite externalizar um estilo de vida que é coerente consigo (Bourdieu, 1984).

Embora o *habitus* esteja enraizado nas estruturas, o próximo aspecto a ser compreendido é que o *habitus*

(iii) é durável mas *não estático ou eterno*; as disposições são socialmente montadas e podem ser corroídas, contrariadas, ou mesmo desmanteladas pela exposição de novas forças externas, como demonstrado, por exemplo, a propósito de situações de migração; (Wacquaint, 2007, p. 67).

A mutabilidade das relações humanas é inegável, embora haja um padrão estrutural para o *habitus* que tende a ser durável, a criação de novas forças dentro ou fora do campo, seja por evento intencional ou ocasional, transforma o *habitus*. Um exemplo que pode ser traçado de forma simples é o emprego de novas tecnologias descobertas, assim como o processo de globalização fez com que algumas dinâmicas sociais fossem diretamente influenciadas por outras.

Dentro do universo jurídico, podemos citar o processo de virtualização dos processos que alterou o *habitus* dos jogadores do jogo jurídico, uma vez que as audiências têm um novo formato digital, que alteraram a forma como as partes se comunicam. As novas dinâmicas exigem novas posturas com novas preocupações, que geram interiorização e exteriorização de novas práticas e posturas.

Pode-se dizer, todavia, que o *habitus*

(iv) (...) é dotado de *inércia incorporada*, na medida que o *habitus* tende a produzir práticas moldadas depois das estruturas sociais que os geraram, e na medida em que cada uma das suas camadas opera como um prisma através do qual as últimas experiências são filtradas e os subsequentes estratos de disposições sobrepostos (daí o peso desproporcionado dos esquemas implantados na infância); (Wacquaint, 2007, p. 67)

De certa forma, essa inércia incorporada significa que o processo de reestruturação do *habitus* é regido pelas estruturas sociais originárias que o geraram, assim a estrutura pode ser vista como estruturada e estruturante. Colocando mais diretamente, a estrutura muda para permanecer (igual).

Por fim, o *habitus* “(v) introduz um *desfasamento*, e por vezes um hiato, entre as determinações passadas que o produziram e as determinações atuais que o interpelam: como “história tornada natureza” (Wacquaint, 2007, p. 67), ou seja, é

possível que o *habitus* se afaste da sua forma anterior quando realiza sua transmutação. Isso ocorre em situações onde a nova norma implica no repúdio do comportamento anterior, como o processo de atualização da moda.

Dentro das muitas descrições que buscam explicar o *habitus*, Bourdieu (2014) admite que este foi criado com objetivos claros dentro de um *modus operandi*, análise do seu objeto de pesquisa. Visando uma cisão com a filosofia intelectualista da ação, o *habitus* se apresenta como um “senso prático”, ou um “senso do jogo”, onde se teoriza a existência de um agir lógico, sem uma lógica consciente (Bourdieu; Wacquant, 1992).

Podemos dizer então que o *habitus* é responsável por garantir uma relativa autonomia às práticas, pois não se limita às determinações externas do presente imediato. Essa autonomia deriva do passado acumulado, que opera como um capital incorporado e estruturante. Dessa forma, o *habitus* permite que a história se reproduza dentro da própria história, assegurando uma continuidade subjacente às transformações e tornando o agente individual um reflexo interiorizado das estruturas sociais (Bourdieu, 1992; 2011).

Mas para que os indivíduos “apresentem” certo *habitus* eles precisam saber, ainda que inconscientemente, em qual *campo* estão inseridos naquele momento. Sabendo que teoricamente o *campo* se define com base no alcance de sua influência, como sabemos o que gera a influência e o que define aquilo que direciona os fluxos de poder? O capital simbólico central do *campo*.

Em todo *campo*, seja num dos *campos* de poder ou num *campo* específico, de nicho, as relações hierárquicas, de poder e as tensões por controle estão sempre atreladas a aquilo que os atores (ou jogadores) desejam obter. Como estrutura estruturante o *habitus* organiza e permite a percepção de certas práticas, como a participação de certos *campos* que são apenas acessíveis a pessoas que já detêm um *habitus* específico. Já como estrutura estruturada, ele funciona como elemento que dá robustez a manutenção do *status quo* do *campo* (Bourdieu, 2007).

Para o sociólogo francês, o que está em jogo é o que ele por vezes chama de “personalidade”, mas que podemos nomear também de “reconhecimento social”. Esse reconhecimento se traduz na “qualidade” da pessoa, que em geral implica na quantidade de poder que o indivíduo tem dentro do *campo* e também sua posição hierárquica (Bourdieu, 2007).

É fácil mentalizar no *campo* econômico ou capitalista que uma das formas de se obter reconhecimento social é o acúmulo do capital financeiro, ou seja, dinheiro. Mas o dinheiro, o papel, a moeda, tudo parte de uma convenção social de que os jogadores vão dar valor a aquele item e que ele significará poder, porque no *campo* do poder capitalista, o seu poder aquisitivo que dita seu valor.

Mas é importante que exercitemos a compreensão de que essa capital pode se apresentar de diversas formas. No campo acadêmico o prestígio (reconhecimento social) vem das titulações, das publicações, dos cargos internos na universidade, etc. Se falamos de um *campo* do futebol, pode ser o desempenho nos jogos. No *campo* artístico, a avaliação dos críticos e também quais indivíduos têm interesse em obter suas obras, que por consequência eleva os valores destas. Capital econômico, artístico, intelectual, desportivo, físico, todos são capital simbólico.

É frequente que o leitor menos cauteloso acredite que capital simbólico é apenas o capital “intelectual” e o capital econômico é uma existência aparte. Mas essa confusão se dá porque, uma vez que o *campo* do poder capitalista ter sua influência integrada a todos os demais *campos* existentes, que de forma quase que auxiliar, o capital econômico aparece com um dos capitais que compõem o capital simbólico de um campo, que produz um *habitus*.

Isso se dá porque, conforme Bourdieu (2007) já descreveu, o *habitus* é estruturante, e um dos primeiros *habitus* e *campo* a qual os indivíduos são expostos dentro de seu processo civilizador, é o econômico, em face de nascer dentro de um grupo social, num certo país, com genitores que já estão inseridos dentro deste *campo*. Antes mesmo dos pais poderem introduzir o filho aos demais *campos*, tudo já estará imediatamente subordinado a sua situação financeira.

O *habitus* então é também uma postura ou conjunto de práticas que é direcionada a possibilitar o acúmulo de certos capitais simbólicos (Bourdieu, 2007), sejam estes concomitantemente econômicos, acadêmicos, artísticos, tudo a depender do capital centralizador do *campo*.

O acúmulo desse capital, é visto como um acúmulo de “qualidade”, que por sua vez é visto como “qualidade” do detentor; isso se dá principalmente quando este capital é compreendido como algo que é fruto de “esforço” ou que não pode ser adquirido com pressa ou “sorte”. Isso torna-se uma forma de distinção para aquele indivíduo, fazendo com que este seja reconhecido e dotado de poder perante os outros (Bourdieu, 2007).

Alcançar esse capital requer uma adesão forte ao *habitus*, porém quando se chega ao pináculo da hierarquia do *campo*, é o momento em que se permite ao indivíduo forjar, alterar o *habitus*. Talvez o aspecto mais importante desta discussão, é a de que os indivíduos que detêm o maior acúmulo de capital ditam o rumo das transformações do *habitus* e do *campo*. Pode-se dizer que estes indivíduos ditam moda, mas em nossos termos: Eles mudam as regras do Jogo.

Considerando a forma como a tríade *campo-habitus-capital* simbólico funciona, a teoria dos campos em seu aspecto teórico funciona por via de um método comparativo (Bourdieu, 2014). Bourdieu criou estes conceitos para ter parâmetros de comparação entre os *campos* diferentes², buscando suas semelhanças e diferenças, ou até mesmo observando o “mesmo” *campo* em diferentes períodos históricos. Trata-se de uma teoria que tem uma grande eficácia para observação de mudanças dentro de uma macro-análise.

É exatamente por estes motivos que utilizamos estes conceitos como parte de nosso projeto metodológico. Porque a definição que Bourdieu deu para *campo* nos permite entender as formas de delimitar o território do que chamamos Jogos Jurídicos, - paralelamente a definição de *habitus* e capital simbólico nos auxilia a entender quais as posturas dos jogadores com base naquilo que eles almejam acumular e quais indivíduos eles desejam impressionar para obter reconhecimento social.

2.2 Para além do pensamento teórico

Um dos problemas de uma análise que se baseia nos conceitos que apresentamos, é apontado pelo próprio Bourdieu (2014). É necessário fazer estes conceitos funcionarem de forma empírica, ou pelo menos, por meio de uma análise pragmática. Se o *campo* é uma “estenografia conceptual de um modo de construção de objeto” que visa comandar as práticas da pesquisa, é certo que este requer complementação.

Para além de uma noção geral da nossa pesquisa sociológica, fazemos uso das bases conceituais de Norbert Elias, Erving Goffman e Johan Huizinga, para

² Bourdieu (2011) tomou como base as homologias estruturais dos diferentes campos, como o campo do poder universitário e o campo do poder religioso por meio da comparação de homologias de relações como professor/intelectual e bispo/teólogo. O mesmo podemos fazer comparando estes campos com o jurídico, mas também o jurídico com os jogos.

compreender como os processos de interdependência dos rituais e práticas individuais ou microsociológicas (*face-to-face*) e grupais ou formativas de categorias geram interdependências que sustentam o *habitus* coletivo dos *campos*, principalmente o jurídico. Sendo os aspectos lúdicos e agonísticos um dos principais elementos a serem analisados que são frequentemente descartados.

Uma das formas com a qual os conceitos de Elias, inclusive o de *habitus* social (Cartier, 2007), são importantes para nossa estratégia metodológica está na inversão de certas ideias comuns, como na vinculação obrigatória apenas daqueles que detém menor capital simbólico com os no centro do *campo* do poder. Mas vemos em Elias que os aspectos estruturantes do *habitus* estão sempre em tensão com sua face estruturada. A corrente de interação que permite a criação de grupos detentores de um certo *habitus* é uma vinculação bilateral.

Embora aqueles detentores de um maior poder de tensão dentro do *campo* possam guiar os caminhos de estruturação de um *campo* e de seu *habitus*, a única forma que este poderão fazer isso é por se manterem fiéis ao *habitus* e ao capital que os levou a tal posição. Da mesma forma, os submissos não podem destruir a corrente que os liga aos dominantes, sem destruir também a ligação da sua rede que os faz participantes daquele *campo*, com seu dado prestígio, mesmo que inferior aos dominantes. Trata-se de uma necessidade de autoafirmação (Elias, 2001).

Comentando acerca da sociedade da corte, numa análise que fazemos observação homologa as contemporâneas, o autor afirma:

Quando um cortesão dizia: Não me importa a *distinction*, a *consideration*, o *valeur*, ou *honeur*, ou como quer que chamem esses símbolos característicos de prestígio e da posição social, então a corrente era rompida (Elias, 2001, p. 132).

Para o reconhecimento daquilo que é valorizado como capital, é necessário um “consenso” e isso cria entre os membros de um grupo social uma relação de dependência, o que fortalece a estrutura. Assim

todos se tornam cada vez mais dependentes dos demais, os de alta categoria social dos socialmente inferiores e mais fracos. Estes últimos tornam-se a tal ponto iguais aos primeiros que eles, os socialmente superiores, sentem vergonha até mesmo de seus inferiores (Elias, 1994, p.189).

Esse tipo de análise realizada por Elias, se dá porque o seu foco de estudo se dava num campo intermediário entre a ampla análise de Bourdieu e de análises menores, ínsitas a microssociologia como a de Goffman. Aplicando, no mesmo modo como faremos, as técnicas da história para analisar os elementos físicos, materiais, arquitetônicos e a forma como estes se transformam em símbolos (e também em capital simbólico materializado). Tudo isso no que Elias chamou de Rede.

Se o *campo* é um conceito abstrato, que visa a criação de uma metodologia e que pode ter sua extensão percebida apenas pelo alcance de sua influência, a Rede é empiricamente perceptível dentro de termos materiais. A palavra rede nos cria uma imagem mental de um emaranhado, em contraponto com noção de *campo* que gera uma ideia de amplitude.

A teoria de Elias (1994) se baseia no fato de que a estrutura social é composta por redes de interdependência entre os indivíduos, que os conectam e formam configurações dinâmicas. Essas configurações, entendidas como estruturas de pessoas mutuamente orientadas e dependentes³, revelam que os grupos e sociedades não são entidades fixas, mas sim sistemas em constante transformação.

Para o autor, não se trata de uma mera associação de pessoas, sua preocupação está naquilo que configura as interdependências. As dinâmicas e práticas onde as ações de um indivíduo repercutem na estrutura como um todo. Por isso que até mesmo algo simples como uma regra de etiqueta configura um formato de instrumento de dominação (Elias, 2001).

Assim como Bourdieu, para Elias o processo de emaranhamento da rede é moldado por processos históricos e sociais. A passagem dos ritos e a ressignificação dos símbolos gera novas configurações que podem estar expostas tanto de forma sutil como externados em elementos materiais como roupas, arquitetura, etiquetas, jogos e suas regras.

Quando falamos do *campo* do Direito e seus Jogos Jurídicos, isso se apresenta desde a tensão entre os jogadores que não podem atuar num vácuo de suas posições, levando sempre em consideração quem está lhe opondo para fazer a

³ "A rede de interdependências entre os seres humanos é o que os liga. Elas formam o nexos do que é aqui chamado configuração, ou seja, uma estrutura de pessoas mutuamente orientadas e dependentes. [...] Muito mais apropriado será conjecturar a imagem de numerosas pessoas interdependentes formando configurações (isto é, grupos ou sociedades de tipos diferentes) entre si. (Elias, 1994, 249)"

nova jogada (Morais da rosa 2020) e também pela cautela gerada na interação com a plateia (opinião pública) (Goffman, 2011).

Num júri, até mesmo a configuração dos participantes que estão lá como meros ouvintes influencia em quais regras serão tensionadas, em quais estratégias serão apresentadas, porque há uma necessidade de manutenção de uma imagem frente a quem observa (Goffman, 2014;2011).

O que ocorre é que para que essas tensões possam ser mediadas e estes sistemas de dominação gerados, se requer um processo civilizatório, criador de *habitus*. O que garante essa regulação é, na visão de Elias, um processo de internalização de vergonha e repulsa a quebra das normas institucionalizadas pelo grupo.

As proibições apoiadas em sanções sociais reproduzem-se no indivíduo como formas de autocontrole. A pressão para restringir seus impulsos e a vergonha sociogenética que os cerca transformam-se tão completamente em hábitos que não podemos resistir a eles mesmo quando estamos sozinhos na esfera privada (Elias, 2001, p. 189).

A necessidade de conformidade com o *habitus* pode ser gerada por diversos sentimentos. Acreditamos que vergonha seja um destes, mas dentro do universo jurídico há uma prevalência do que chamaremos neste trabalho de “resguardo”. Acreditamos que a preocupação do jurista ou do jogador dos Jogos Jurídicos está num resguardo quanto à proteção de sua imagem ou da manutenção das relações interpessoais com os demais jogadores. Isso se dá pelo interesse do jogador em evitar problemas em um confronto futuro, uma vez que no universo dos Jogos Jurídicos, não há uma soma zero⁴ em cada partida.

A manutenção do *habitus* garante o pertencimento ao *campo*, mas acreditamos que uma das formas de análise que mais se aproxima a um estudo

⁴ Jogos de soma zero (Zero-Sum) são jogos onde há uma vitória absoluta e inexistência de “restos” entre os jogos. Como um jogo de Xadrez, nada remanesce de uma partida para outra, falando de forma pragmática. Mas dentro dos campos, mesmo que a atividade do “jogar Xadrez” seja um jogo de soma zero, existe dentro do campo uma recorrência de jogos dos mesmos jogadores que se conhecem e a opção de uma estratégia cria precedentes e jogos mentais (mind games) em preparo das próximas partidas. No Direito, embora um processo tenha uma conclusão, existem diversas dimensões onde este se apresenta como um jogo de não-soma-zero. Em primeiro momento, podemos observar isso por meio da forma como existem termos intermediários de sucesso (Morais da Rosa, 2020), mas também pela forma como existe mais “em jogo” do que apenas a vitória da partida. Os jogadores competem por reconhecimento social da plateia, dos demais membros do judiciário, de seus clientes e também se preocupam com o resguardo que podem precisar ter em evitar um conflito inicial para garantir uma boa impressão futura.

direcionado às estratégias de manutenção do *habitus* e que mais se assemelha ao que propomos é a sociologia dramática de Goffman.

O último grande pilar teórico que usaremos para unir os conceitos da sociologia estruturalista com uma visão histórico-antropológica do jogo como elemento do Direito são as noções de Interação, representação e fachada. Para o objetivo de nosso trabalho, seguimos à risca a definição apresentada por Goffman (2014, p. 23): “A interação (isto é, interação face a face) pode ser definida, em linhas gerais, como a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações um dos outros, quando em presença física imediata.”

Ou seja, o processo de tensão do poder do *campo* ou as relações de dependência descritas pelas Redes serão aqui também vistas como “interações”. No mesmo sentido, as escolhas estratégicas dos jogadores dentro do Jogos Jurídicos são também formas de “interação” assim como definido por Goffman.

Os atores, jogadores e indivíduos, aqui todos sinônimos da mesma coisa, estão gerando interações sempre que presentes uns com os outros. E deles se espera um “desempenho”, que é o ato de influenciar e ser influenciado que está atrelado a uma “representação” (Goffman, 2014).

Essa representação é um curso de ação, um papel, um *habitus* e também uma “fachada”. Ou seja, “Fachada, portanto, é o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação” (Goffman, 2014, p. 29).

Aplicamos o ecletismo da homologia de métodos e conceitos Bourdieusiana (2014) para observar analogamente *habitus* e fachada como a observação do mesmo fenômeno em proporções diferentes. Este equipamento expressivo padronizado, intencional ou inconsciente, definido como Fachada segue o mesmo princípio estruturante da “postura” do *habitus*. Todavia, enquanto Bourdieu direciona o seu conceito como um instrumento mediador, Goffman utiliza as metáforas dramáticas para estudar empiricamente as práticas sociais com um certo tom de cinismo.

A fachada engloba os conceitos estruturantes do *habitus* no âmbito da exteriorização de práticas com a valorização do capital simbólico atrelado a este. Embora ele represente o atuar do ator, já define sua qualidade, seu reconhecimento social e também o prende ao molde daquela postura.

O termo fachada pode ser definido como o valor social positivo que uma pessoa efetivamente reivindica para si mesma através da linha que os outros pressupõem que ela assumiu durante um contato dela. Atributos aprovados e sua relação com a fachada fazem de cada homem seu próprio carcereiro; esta é uma coerção social fundamental, ainda que os homens possam gostar de suas celas (Goffman, 2011 p. 17-18)

O que se pretende é em conjunto com os demais conceitos, exercitar o que Bourdieu (2014) definiu como pensar relacional. Para compreendermos novos aspectos das relações jurídicas que podem estar ocultas a análise tradicional e dogmática dos ritos processuais, optamos pela união da ótica lúdica com as bases da sociologia estrutural.

Precisa-se pensar o Direito em termos de relações, mas também fazendo uso de novos formatos de pensamento que invertam o processo de análise, nos levem aos bastidores do *campo* do Direito. Acreditamos que o pensamento tradicional limita-se a observar aquilo que está exposto, o *habitus* claro, a face da Fachada, a Rede formada, mas não seu processo de estruturação. É necessário compreender a face por detrás da fachada, qual o processo histórico de construção do *habitus*, qual *campo* de poder está influenciando o fluxo de mudanças do Direito, quais independências geraram o emaranhado da Rede.

Mas, o nosso método de observação parte de um caminho diferente, unimos os conceitos estruturalistas dentro da roupagem de nossa própria observação agonística das relações sociais. Se o *campo* é moldado pela tensão do poder, se o que demanda o *habitus* é a força da estrutura e até mesmo nas redes e interações há uma constância de conflito, é porque as relações sociais são essencialmente agônicas.

Portanto, nosso pensar relacionar se conecta ao nascimento do fenômeno do Jogo como uma das primeiras estruturas agonísticas de resolução de conflito, que une ritos, representações, interações, encenações, posturas, dominação e resguardo. É uma ficção, um método de análise assim como proposto pelos autores e seus conceitos, porém que serve ao nosso propósito de uma análise das estratégias de dominação da atuação jurídica, que se assemelha aos jogos pelos seus elementos de constituição, o que será nosso foco de descrição nos próximos capítulos.

3 A NECESSIDADE DE UMA ABORDAGEM HOLÍSTICA DO DIREITO

Tomando como ponto de partida a visão bourdieusiana da relação entre Jogo e *campo*, é relevante destacar que, embora Bourdieu frequentemente compare os dois conceitos e afirme existir uma relação direta entre eles, situando o Jogo como parte integrante do *campo*, ele também estabelece uma diferenciação crucial quanto à sua origem.

O sociólogo define o *campo* como um espaço social estruturado, cuja gênese decorre de um processo histórico cumulativo, marcado por desdobramentos sociais contínuos e não artificiais, ou seja, algo que emerge como resultado de interações e disputas ao longo do tempo. Em contraste, Bourdieu atribui ao Jogo uma gênese intencional, concebido por um *nomoteta* (criador de regras) com normas explícitas e finalidades claras, devendo essas normas ser seguidas pelos participantes para a manutenção do jogo (Bourdieu, 2014; 2011b,).

Contudo, essa distinção entre *campo* e Jogo pode ser enriquecida quando se adota um viés antropológico, que considera o jogo como uma manifestação cultural e uma relação social. Johan Huizinga (2019) defende que o jogo possui um caráter absoluto em relação às regras: sua violação significa o “fim” do jogo, pois quebra a ilusão que sustenta a prática lúdica (Huizinga, 2019).

Entretanto, essa ruptura não elimina completamente a ilusão coletiva que dá sentido ao jogo. Mesmo o jogador que abandona ou é expulso da partida precisa acreditar na ficção do jogo para aceitar a legitimidade de sua exclusão. Essa dinâmica reflete a importância da *illusio*, termo de Bourdieu que descreve o compromisso dos agentes com o jogo social, onde os participantes reconhecem implicitamente as regras e disputam os recursos simbólicos do campo.

Erving Goffman contribui para essa análise ao demonstrar que a interação social, incluindo os jogos, não depende apenas da aplicação literal das regras, mas da manipulação simbólica e estratégica das mesmas. Ele observa que, mesmo em situações de conflito ou tensão interpretativa, os jogadores atuam para preservar a definição da situação, mantendo a continuidade do jogo enquanto espaço de interação ordenada (Goffman, 2014). Essa preservação é sustentada por fachadas que os agentes constroem para legitimar suas ações e influenciar os demais, reforçando o caráter ritualístico e performativo das interações.

A definição do jogo como algo artificial, proposta por Bourdieu, merece, portanto, uma análise crítica. Ao limitar o jogo a uma criação moderna, perde-se de

vista a profundidade histórica e cultural das práticas lúdicas, que, como ele próprio defende em relação ao *campo*, exigem uma compreensão de sua construção histórica para que se possam entender suas formas e funções.

Roger Caillois (2017) reforça esse ponto ao argumentar que os jogos, mesmo entre os animais, possuem elementos estruturados por rituais, hábitos e símbolos reconhecidos socialmente. Para ele, as práticas lúdicas são abstrações que canalizam o agonismo natural dos seres para confrontos indiretos, transformando ficções em realidades simbólicas, permitindo a organização de disputas dentro de limites consensuais.

Essa perspectiva é fundamental para compreender o Direito como um Jogo. O campo jurídico, ao operar como uma arena lúdica, é estruturado por regras formais e informais que permitem disputas simbólicas mediadas por rituais, fachadas e práticas legitimadas. A definição do jogo por uma suposta artificialidade limita-o a uma criação moderna e paradoxalmente renega a importância dada pelo próprio Bourdieu à análise histórica de uma estrutura para que se possa adequadamente compreender sua forma.

Os operadores jurídicos, ao se engajarem nesse jogo, atuam como participantes que preservam a *illusio* do campo, acreditando na legitimidade do sistema, mesmo em situações de conflito interpretativo. Assim, a análise do Direito como Jogo demanda não apenas o estudo de suas regras explícitas, mas também a compreensão de como elas são performadas, manipuladas e legitimadas dentro de redes de interdependência social.

A construção natural destas práticas está intimamente ligada ao conceito de sobrevivência, um instinto inerente a tudo que vive e que encontra raízes comuns com as origens das práticas jurídicas. A necessidade de resolver conflitos para assegurar um convívio social mais harmônico impede o colapso em um estado de caos absoluto.

Assim, é possível ter *agon*, mas não desordem. Nesse contexto, o surgimento do jogo, em suas diversas formas — como rito, culto, lúdico ou agonístico —, demonstra-se fundamental. Ele está estruturado desde as civilizações arcaicas como uma parte essencial das redes de interação social e, assim como no Direito, torna-se elemento central em seus processos de legitimação.

No campo jurídico, assim como nos rituais arcaicos, práticas legitimadoras são marcadas pela observância de rituais que conferem autoridade simbólica e confiança aos participantes. Como aponta Oliveira:

O feiticeiro, o xamã, o juiz, o sacerdote religioso, o cientista, todos eles, precisam passar e cumprir certos ritos para que suas práticas sejam reconhecidas e devem se utilizar de técnicas que ativem campos de significação que geram crença e legitimidade (Oliveira, 2014, p.18).

Essa perspectiva reflete a relação entre o *habitus* de Bourdieu e as fachadas de Goffman. O *habitus* jurídico, como um conjunto de disposições incorporadas, orienta os agentes do Direito a atuar dentro dos limites legitimados pelo campo, utilizando rituais e símbolos que reforçam sua posição e conferem legitimidade às suas ações. A fachada, por sua vez, constitui os elementos visíveis dessas práticas, como o uso da toga pelo juiz ou a linguagem formal nas interações processuais.

Estes símbolos são essenciais para a construção da *illusio* dos Jogos Jurídicos, porque a legitimação do poder do *campo* jurídico sobre os demais requer este aspecto visual que desejamos examinar. É necessário ver para crer (Elias, 2001), do contrário os indivíduos não conferem às figuras do juiz, advogado, promotor, etc. o seu domínio sobre a realidade.

Ainda, Johan Huizinga destaca que o jogo é intrinsecamente ritualístico e cultural, ao afirmar que "Toda atividade cultural não surge do jogo e tampouco conduz a ele, mas decorre de sua natureza lúdica originária" (Huizinga, 2019, p. 15).

Isso sugere que os rituais jurídicos não apenas conferem autoridade aos operadores do Direito, mas também participam da perpetuação da *illusio* jurídica, ou seja, da crença compartilhada no valor e na legitimidade do sistema jurídico. Como Bourdieu aponta, "a *illusio* é estar preso ao jogo, preso pelo jogo, acreditar que o jogo vale a pena ou, para dizê-lo de maneira mais simples, que vale a pena jogar" (Bourdieu, 2014, p. 141).

Portanto, tanto o jogo quanto o Direito dependem da estruturação de redes simbólicas e rituais que sustentam a confiança e a legitimidade. Essas redes permitem a coexistência do **agon**, ou disputa, com a manutenção de uma ordem social que evita o caos, funcionando como mecanismos de estabilização social e política.

A escolha de uma perspectiva holística se justifica porque os conceitos fundamentais que embasam a análise do Direito — como rede (Elias), *habitus* e

illusio (Bourdieu) e fachada (Goffman) — não existem isoladamente⁵. Cada conceito representa uma dimensão específica, mas sua verdadeira riqueza teórica surge da articulação entre eles. Ignorar essa inter-relação seria negligenciar o caráter multifacetado das práticas jurídicas.

Para Chartier (2002) as noções de *habitus* permitem a superação da oposição clássica entre as singularidades subjetivas e as determinações coletivas. Porém, em primeiro momento atribui o conceito de *habitus* social à Norbert Elias⁶, pela forma como este trabalhou a construção de sua definição de *habitus* como parte do sistema de organização da sua chamada “sociedade dos indivíduos”.

Assim como se propõe neste trabalho, a percepção desta organização requer também a análise do *habitus* e do *campo* dentro de um prisma empírico-analítico, em vez de teórico, para que seja possível a compreensão de sua organização de forma palpável. Para tanto, fazemos agora e também ao longo dos demais capítulos, uma análise que segue os moldes metodológicos da micro-história, numa similar à ótica do paradigma indiciário de Ginzburg (1989).

Portanto, a análise que fazemos busca elucidar estes pontos através de uma estratégia metodológica holística, uma vez que há uma harmonia conceitual entre os conceitos apresentados. Principalmente no que tange às ideias estruturalistas, onde os próprios autores por muitas vezes trabalham estes termos em conjunto (Goffman, 2014).

Acreditamos que adotar uma perspectiva holística também implica reconhecer que o Direito está inserido em um contexto social mais amplo, influenciado por forças econômicas, políticas e culturais. O que significa que uma análise dos Jogos Jurídicos deve considerar tanto as práticas internas do *campo* quanto às pressões externas que o moldam, capaz de integrar dimensões históricas, sociais, culturais e

⁵ A conexão destas obras contribui para a o que Bourdieu chamou de o pensar relacional estruturalista. É esta forma de análise que possibilita que trabalhos com o dele e outros que embora sejam diferentes em aparência possam ser trabalhados em conjunto. O autor afirma que o que ocorre com estas teorias se trata de uma gênese baseada em afinidades. “De início confusamente sentidas, e dos pontos de encontro, às mais das vezes descobertos fora de tempo, que importa não descrever como produtos de um empréstimo, pois são o resultado da aplicação separada dos mesmos esquemas” (Bourdieu, 2011, pg. 63-64)

⁶ A atribuição do conceito de *habitus* a Elias, antes da menção a Bourdieu, aparece como um lembrete fortuito de que algumas ideias podem buscar objetivos parecidos, com suas próprias ressalvas, sem gerar conflito ou serem fruto de empréstimo uma da outra. “Não há nada de mais divertido, no trabalho intelectual, que descobrir a mesma ideia, com poucas diferenças de forma, em autores diferentes, sobretudo quando a origem deste encontro é perfeitamente clara. Pensamos neste caso em Baudelaire: ‘Pois bem, acusam-me, a mim, de imitar Poe! Sabe porque traduzi Poe com tanta paciência? Porque ele se parecia comigo’.” (Bourdieu, 2011, p. 63). Muitas vezes, o que se busca é apenas um novo ângulo de observação.

simbólicas para compreender plenamente os mecanismos que sustentam as práticas jurídicas.

O Direito, como *campo* de interações simbólicas, não pode ser reduzido apenas a um conjunto de regras ou estruturas estáticas. A noção de que as regras do jogo foram feitas para serem cumpridas é um reducionismo inocente, quando se observa que o principal objetivo do *campo* é decidir quais regras deverão ser cumpridas e quem as quebrará ou quais serão quebradas (Bourdieu, 2011; 2014)

O Direito é um processo dinâmico, continuamente construído e reconstruído através das interações entre agentes, redes e práticas legitimadoras (Bourdieu, 2011b). Essas interações envolvem não apenas disputas por capital simbólico e poder, mas também o constante ajuste e reafirmação das normas que regem o campo jurídico. A adoção de uma abordagem fragmentada, no entanto, poderia ignorar as relações de interdependência que sustentam o campo jurídico, resultando em uma compreensão limitada e superficial dos processos que legitimam e estruturam suas práticas.

Por exemplo, analisar exclusivamente os rituais jurídicos sem considerar a *illusio* — a crença compartilhada no valor do jogo — enfraqueceria a análise, pois negligenciaria o papel essencial que essa crença desempenha na perpetuação do campo. Da mesma forma, uma abordagem estrutural desconsiderando o *habitus* individual seria incapaz de capturar as nuances e especificidades das práticas jurídicas. O *habitus*, como um conjunto de disposições internalizadas, orienta as ações dos agentes jurídicos em consonância com as normas e expectativas do campo, conectando práticas individuais às estruturas coletivas (Bourdieu, 2011).

Nossa análise parte de um viés lúdico-agonístico que nos permite articular esses conceitos de forma eficiente. Assim como a noção de *campo* em Bourdieu, nossa definição do Direito como Jogo é uma ficção necessária — uma técnica analítica que empregamos como metáfora para realizar as comparações e analogias necessárias à elucidação de nosso ponto. Essa abordagem é consistente com o projeto teórico de Bourdieu, no qual o campo é utilizado como uma construção teórico-metodológica que permite interpretar as relações de poder e as dinâmicas internas de um espaço social determinado (Bourdieu, 2014).

Retornamos, contudo, à necessidade de uma discussão mais crítica sobre a metáfora do jogo. Enquanto Bourdieu considera os jogos como atividades de regras explícitas, organizadas de fora para dentro, defendemos que os jogos — como

interações sociais — carregam consigo tanto regras explícitas quanto regularidades implícitas. Essa dualidade é observável no Direito, onde as leis funcionam como regras formais, enquanto as práticas e rituais jurídicos refletem normas implícitas que orientam o comportamento dos agentes.

Bourdieu aponta essa característica dos campos ao afirmar que:

As sanções são imanes ao jogo, implícitas; as regras estão em jogo e são constantemente repostas em jogo; é uma das propriedades dos campos, que consiste justamente, em que ali se luta para triunfar segundo as regras imanes do jogo. (...) As regras imanes são lembradas por sanções, mas podem permanecer implícitas. Em segundo lugar, a ordem ordinária do cosmos econômico ou burocrático é tal que, ali, não se luta a propósito das regras do jogo. Mas pode haver uma luta para mudar as regras do jogo (pela revolução ou por uma política reformista), que consiste em trapear no jogo e em instaurar uma regularidade tácita que se tornará a regra. O que era, no início, uma trapaça ou uma casuística ou uma escapadela... (Bourdieu, 2014, p. 141-142).

Essa passagem destaca a complexidade das regras do campo e a forma como elas são simultaneamente respeitadas e contestadas pelos agentes. Quando tentamos imaginar um jogo como atividade desportiva, ou apenas sua execução dentro de um espaço hermeticamente fechado de uma atividade impessoal, pode-se achar que apenas se joga com as peças do jogo. Contudo, os jogos são atividades sociais de disputa e interação (Huizinga, 2019), sendo o aspecto social implícito do jogo um elemento de jogo tanto quanto as regras escritas.

Explicamos: com quem se joga, quantas partidas serão realizadas, se há plateia e quem é a plateia, se esta pessoa é alguém com qual o jogador compartilha laços de filiação, se existem outros jogos nos quais este jogador está engajado ou prevê que precisará realizar com os competidores daquela partida. Tudo isso elabora uma gama de regras invisíveis que vão além da *illusio*. O jogador sabe que está jogando, mesmo que esteja imerso no jogo. Ele se perde na medida certa, há sempre um certo grau de cinismo que o lembra que há o “mundo real” fora do “círculo mágico” (Huizinga, 2019; Goffman, 2014).

Assim como uma criança pode “pegar leve” numa partida contra um irmão mais novo, ou ser cruel numa disputa contra um “inimigo” ou oponente que faça parte de uma facção oposta. De forma curiosamente homóloga, há um juiz que evita conflitos com um promotor com o qual trabalha frequentemente nos processos de sua vara, mas que pode ser displicente ou opressor contra um advogado que se apresente como seu opositor.

Tal perspectiva reforça a noção de que as "trapaças" ou "casuísticas" não são desvios excepcionais, mas parte integrante das dinâmicas dos jogos jurídicos, onde cada movimento tático visa reposicionar os jogadores na disputa simbólica por legitimidade e poder. Portanto, a metáfora do jogo não apenas ilumina o caráter agonístico das interações jurídicas, mas também revela como a luta simbólica no campo jurídico é estruturada por normas explícitas e implícitas.

Isso se evidencia de forma mais veemente dentro do contexto exposto pela obra de Alexandre Morais da Rosa (2020;2013), que descreve o processo como um "jogo dinâmico de informação incompleta", onde os jogadores — acusação, defesa e julgador — tomam decisões estratégicas baseadas em informações parciais e dinâmicas. Ele afirma que:

A dinâmica do jogo processual é assimétrica, onde a informação é sempre parcial e vindoura. Cada jogador avalia suas opções táticas a partir das jogadas do oponente, enquanto o resultado final dependerá da sucessão de subjogos e da informação-prova validamente apresentada. (Morais da Rosa, 2013, p. 63).

A teoria dos jogos incorpora no estudo um viés lógico-analítico que se assemelha as estratégias adotadas pelos atores da sociologia dramática de Goffman para a manutenção de suas fachadas, realizando jogos como forma de precauções, farsas, proteção e subterfúgios para proteção da fachada e da cena onde a interação do grupo ocorre (Goffman, 2014).

Uma análise holística é, portanto, indispensável para o pensar relacional que nos permite compreender o Direito como Jogo. Ela permite uma visão integrada que conecta teoria e prática, estrutura e ação, rito e poder, onde, por meio dessa perspectiva abrangente, é possível capturar a totalidade do fenômeno jurídico e revelar como ele funciona como um mecanismo de estabilização e transformação social por meio de imagens e metáforas palpáveis.

SEGUNDO TEMPO: JOGOS JURÍDICOS, VERDADE E INDIFERENÇA

4 A ESTRUTURA DOS JOGOS JURÍDICOS DENTRO DO CAMPO DO DIREITO

As relações jurídicas podem ser entendidas como uma forma de jogo social estruturado, marcado pela tensão entre a competição (agonismo) e a necessidade de cooperação. O Direito, enquanto campo social, opera como um espaço de disputas simbólicas, onde regras explícitas e dinâmicas implícitas se cruzam para legitimar decisões e moldar as interações entre os agentes envolvidos. Esse jogo jurídico assume um caráter teatral, no qual as partes atuam com base em representações, rituais e símbolos.

Morin (2002) destaca que há no homem uma vocação ritualística, uma atração pelo mito que está profundamente enraizada em seu espírito. Essa característica, como observa Huizinga (2017; 2019), se manifesta por meio dos jogos na criação de ficções que este nomeia de círculos mágicos — espaços simbólicos e artificiais onde as regras do mundo real são suspensas e substituídas por normas estabelecidas pelos participantes integrados ao ritual. Esses círculos mágicos, fundamentais para a compreensão do lúdico, funcionam como um campo de abstração onde se experimenta uma realidade paralela, repleta de significados sociais e culturais.

O estudo dos jogos, nessa perspectiva, vai além de uma análise superficial das atividades lúdicas. Ele se conecta a uma análise sociológica e histórica da formação dos hábitos humanos e das práticas sociais. Como aponta Valeanu (2021), essas atividades lúdicas e agonísticas foram a base para a criação de ritos, tradições e redes complexas de interação social.

Huizinga (2019) reforça essa ideia ao afirmar que o jogo não é um intervalo da vida, mas um componente essencial da existência humana. Ele organiza interações, legitima comportamentos e cria um espaço onde o simbólico pode florescer, reforçando a crença na legitimidade do que está em jogo.

Em seus primeiros trabalhos, Huizinga (2017) alertava para o risco de uma decadência dos homens ao *puerilismo*. Essa crítica, inicialmente, parecia apontar para uma visão negativa das tendências caprichosas e lúdicas do ser humano. Contudo, Huizinga rapidamente reconheceu que essas características são elementos constitutivos da natureza humana. Mais do que *Homo Sapiens*, Huizinga

viu no homem o *Homo Ludens* — o ser que joga. Esse reconhecimento não apenas amplia nossa compreensão das atividades lúdicas, mas as coloca no centro das interações humanas e das construções sociais.

A ideia de que o jogo transcende o lúdico infantil para se tornar um elemento estruturante das interações humanas é corroborada por Roger Caillois (2017), que descreve o homem como uma entidade de complexidade multifacetada: *ludens, poeticus, imaginarius, sapiens, faber, demens, juridicus*. Essa multiplicidade não apenas reforça a centralidade do jogo, mas também aponta para sua conexão com dimensões simbólicas, culturais e técnicas da vida em sociedade.

Morin (2000), ao explorar a complexidade humana, argumenta que os homens frequentemente transcendem a racionalidade e a técnica ao se entregarem ao instinto. Eles brincam, dançam, criam mitos e rituais, testemunhando a interseção entre a inteligência empírico-racional e o simbolismo que caracteriza suas práticas.

A leveza, o improviso e a diversão espontânea — dentro do jogo, encontram-se elementos que os gregos denominavam *paidia* — a expressão pura da euforia e do comportamento errático, marcada por decisões caprichosas, excessos desnecessários e sentimentos positivos que refletem a individualidade dos jogadores.

Derivada de termos como *pandíá* (infantilidade), *paidzen* (brincar) e *paígma* (brinquedo), a *paidia* não é apenas uma forma de extravasar emoções; ela também estabelece o contraponto necessário ao *agon* — o espírito de competição que caracteriza os jogos como campos agonísticos. Embora aparentemente opostos, *paidia* e *agon* não são incompatíveis. Eles coexistem em uma tensão produtiva, mostrando que seriedade e leveza podem compor um mesmo fenômeno.

Caillois (2017) atribui o termo *ludus* a esse elemento de leveza e complexidade estruturada, mantendo um contraponto com o *agon*, que representa a competição e o conflito direto. Embora as contendas humanas, em teoria, pudessem ser resolvidas de maneira mais simples, a tendência ao jogo, observável também nos ritos jurídicos, revela o lado caprichoso e simbólico dos jogadores. Essa inclinação para a elaboração e o detalhamento das interações não é apenas uma expressão de criatividade, mas também uma maneira de transformar dificuldades em fontes de engajamento e, paradoxalmente, de prazer.

A complexidade “desnecessária” que caracteriza muitas interações lúdicas e rituais, incluindo os jurídicos, não é um mero excesso; ela desempenha um

papel crucial na definição do tipo de jogo que está sendo jogado. Como destaca Caillois, os jogos podem integrar simultaneamente múltiplas categorias, combinando elementos de *ludus*, *agon*, *alea* (sorte) e *ilinx* (vertigem). No campo jurídico, essa integração é evidente: as disputas judiciais frequentemente combinam a competição agonística entre as partes, a formalidade meticulosa do *ludus* e, em alguns casos, o elemento de aleatoriedade e imprevisibilidade que emerge das decisões judiciais (Caillois, 2017; Huizinga, 2019).

O *ludus*, é esse elemento errático das ações humanas, onde então podemos atribuí-lo uma função que Bourdieu (2014) afirmava ser necessária a gênese de um *campo*⁷, um meio termo entre o pragmatismo racional do inventor e as bobagens do louco infantil. Como o *campo*, jogo exige adesão completa, se o jogador estiver desinteressado, o jogo requer interesse de participar, seja para impor sua vontade ou fazer oposição a outrem (Bourdieu, 2001).

Do *ludus* temos *illusio*, é nesse processo que se dá a forma como a dimensão lúdica que embora gere efeitos reais, parte de um trato ficto, com papéis e práticas dramatizadas, seguindo um sistema de regras próprio (Goffman, 2011).

Essa capacidade dos jogos, inclusive os jurídicos, de unir diferentes dimensões e categorias reflete a natureza multifacetada das interações humanas. O *ludus*, ao estruturar e codificar as disputas, transforma a dificuldade em uma experiência ordenada e compreensível, enquanto o *agon* mantém a tensão necessária para a continuidade do jogo. No tribunal, o *agon* é evidente nas disputas entre advogados e promotores, enquanto a *paidia* pode ser observada nas improvisações e na adaptação às circunstâncias específicas de cada caso.

Acerca do *ludus* como contraponto ao *agon*, Caillois descreve:

Na extremidade oposta, essa exuberância marota e impulsiva é quase inteiramente absorvida, pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária em certos aspectos, mas não em todos, a sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de curvá-la às convenções arbitrárias, imperativas e propositalmente incômodas, de contrariá-la sempre mais, erguendo diante dela obstáculos mais e mais embaraçosos para que lhe seja cada vez mais difícil chegar ao resultado desejado. Este permanece perfeitamente inútil, exigindo mesmo assim uma quantidade maior de esforços, de paciência, de destreza ou de engenhosidade. *Ludus* é o nome que dou a este segundo componente (Caillois, 2017, p. 47)

⁷ Wacquant nos permite fazer conclusões similares acerca da gênese de um *habitus* específico, quando afirma que “o *habitus* não é um mecanismo auto-suficiente para a geração da ação: opera como uma mola que necessita de um gatilho externo” (Wacquant, 2007, p. 69), gerado pelo campo onde está inserido, por práticas se acumulem a fazer-lhe ter sentido.

Essa coexistência, longe de ser um paradoxo, é uma representação da complexidade do ser humano, que reflete sua tendência a ir além da lógica técnica e racional. Os homens criam mitos e rituais porque esses comportamentos são fundamentais para sua natureza (Morin, 2000). Essas atividades não negam a realidade; ao contrário, elas reconfiguram a percepção do mundo e criam novas lógicas a partir do caos.

O jogo e a festa não são meros intervalos da vida cotidiana; são abstrações que integram o mundo em uma nova perspectiva, operando como instrumentos de organização simbólica. Essa relação entre o lúdico e o simbólico é evidente nas atividades que não têm como principal objetivo a vitória, como jogos infantis ou celebrações. Nesses contextos, o jogo é abstração e afastamento da realidade, mas não com o intuito de negá-la. Em vez disso, o jogo reconfigura a realidade, oferecendo uma nova ótica, uma "lógica no caos".

Bourdieu (2014) ao realizar a comparação entre *campo* e Jogo, pretendia realizar uma reflexão que entendemos que o processo de transformação dos jogos conseguiu fazer, ainda que na ótica do autor seja uma comparação metodológica e não prática. Isto é, de uma gênese e transformação de *campo* por meio da junção “de tudo um pouco”, onde o jogo jurídico se transformou combinando elementos emprestados de estágios anteriores, a verdadeira construção de um quebra-cabeças.

Essa qualidade transformadora do jogo, como aponta Huizinga (2019), conecta-se profundamente às raízes antropológicas do ser humano, permitindo que o simbólico e o lúdico se integrem à vida social de maneira essencial. Por isso jogos não podem ser reduzidos a uma ilusão ou infantilidade, a o mundo fictício que eles criam com consequências definitivamente muito reais, estão conectados profundamente com as raízes antropológicas do homem, de sua natureza. No campo jurídico, essa dualidade se manifesta na tensão entre a formalidade rigorosa dos procedimentos e a dimensão teatral das interações processuais. (Morin, 2000; Huizinga, 2019).

A aparente contradição entre a seriedade dos objetivos e a frivolidade do método é o que faz do jogo em essência uma atividade irracional, embora essa seja uma perfeita alusão a qualidade humana de ser mais do que apenas um ser racional (Huizinga, 2019). Ainda que o progresso das sociedades possa mascarar o lúdico

presente nas relações, há uma necessidade de abstração das relações sociais que torna o jogo indissociável à sociedade, tão quanto o próprio direito é indissociável desta, como talvez a maior das ilusões já criadas.

Esse teatro dos conflitos que torna o direito divertido pode parecer uma visão irreverente da seriedade jurídica, mas assim como se pode observar no rosto de competidores de diversos esportes mesmo que estes afirmam estar se divertido, podemos encontrar sorrisos satisfeitos nos atores jurídicos enquanto estes estão travando disputas furiosas por causas sérias (Schritzmeyer 2007). A imprevisibilidade do direito, combinado com sua teatralidade e agonismo natural torna-o um jogo que engloba os mais diversos tipos de jogos existentes.

A toga do juiz, o uso de uma linguagem quase litúrgica e a coreografia das audiências são performativos por excelência, lembrando os rituais de sociedades arcaicas, nos quais a autoridade e a legitimidade eram simbolicamente representadas e reconhecidas. Mesmo nas sociedades modernas, onde o progresso técnico parece obscurecer o papel do lúdico, o jogo permanece indissociável das relações sociais (Huizinga, 2019). A teatralidade do Direito, como jogo simbólico repleto de afetos, é um reflexo dessa persistência do lúdico nas estruturas sociais (Schritzmeyer; 2002).

Os rituais jurídicos reforçam essa lógica lúdica ao criar uma fachada que sustenta a legitimidade do campo. Goffman (2014) descreve esses rituais como performances cuidadosamente organizadas, nas quais os agentes assumem papéis que reforçam a *illusio*. No Direito, essa *illusio* é o que permite que decisões jurídicas, muitas vezes baseadas em abstrações ou formalismos, sejam aceitas como legítimas, mesmo quando desconectadas da realidade material.

No campo jurídico, a dualidade entre o fictício e o real, entre o racional e o simbólico, é central. O Direito, como construção social, compartilha dessa natureza dual. Ele opera rituais dentro de uma rede de interações onde regras explícitas e regularidades implícitas coexistem.

Essa crença transforma o jogo jurídico em um mecanismo de resolução de conflitos que não apenas reflete a realidade social, mas também a molda. Tais rituais, ao codificarem interações e ao estabelecerem normas de comportamento, definem o *habitus* do campo jurídico por meio do fortalecimento da *illusio*.

Quando observamos os elementos ritualísticos contemporâneos, vemos que eles não se distanciam completamente das práticas de outrora. Como observa

Huizinga (2019), o bater de um martelo que sela uma decisão judicial não é tão diferente do gesto de um martelo arremessado para demarcar terras, práticas que remetem aos rituais fundadores das primeiras organizações sociais. Essa conexão entre passado e presente ilustra como o jogo jurídico preserva aspectos ritualísticos e simbólicos, que podemos chamar de sua historicidade (Bourdieu, 2011; 2014)

Em certo ponto, pode-se atribuir isso à elasticidade dos textos e símbolos jurídicos, a análise deles permite a percepção de uma *historicização da norma* operada pelo processo de interpretação destes (Bourdieu, 2011). Esse monopólio do passado é parte daquilo que gera a separação entre aqueles inseridos no *campo* jurídico, ativamente jogadores, e sua plateia, Aquilo que Bourdieu (2011, p. 221) chama de “cisão social entre os profanos e os profissionais”. Os jogos são adaptados a novas circunstâncias, onde o progresso dos *campos* que tangenciam e influenciam o *campo* Jurídico demonstram novas possibilidades, muitas vezes pela ressignificação de práticas ou símbolos antigos.

A *illusio*, nesse contexto, transcende um simples comprometimento emocional, assumindo o papel de elemento essencial na construção e manutenção de um “jogo simbólico” (Bourdieu, 2001). No *campo* jurídico, essa crença compartilhada pelos agentes confere sentido às interações e disputas. Advogados e clientes, por vezes, se veem como jogadores em um tabuleiro, onde lançar os dados — na forma de argumentos e teorias — é uma tentativa de alcançar o momento certo, o público adequado ou tocar o sentimento de um magistrado ou jurado. Essa imprevisibilidade, característica dos jogos, reforça a tensão agonística que permeia o processo.

O processo judicial é, em essência, uma competição. Quando definido dentro de um campo de regras específicas, ele se torna um jogo agonístico, no qual os riscos e consequências são profundamente reais. A vertigem sentida pelas partes diante da possibilidade de derrota não é menos intensa do que a emoção experimentada em atividades extremas como o *bungee-jump*.

No entanto, no jogo jurídico, não há rede de segurança. A “queda”, aqui, pode significar não apenas derrota, mas também um destino cruel, especialmente para aqueles cuja vida depende do resultado processual (Stark, 1996). Esse cenário permite compreender como os jogos jurídicos integram elementos que vão além do agonismo: eles se constroem também a partir da teatralidade e do convencimento.

Os advogados ou “arautos”, os jogadores como preferimos designar neste

trabalho, assumem o papel de protagonistas na narrativa jurídica. Esses jogadores moldam histórias, apresentam argumentos cuidadosamente elaborados e, em alguns casos, ousam dizer aquilo que sabem que será mais aceito, utilizando os meios disponíveis para convencer as partes julgadoras e alcançar a vitória (Huizinga, 2019). Essa dimensão teatral, essencial ao Jogo Jurídico, transforma o tribunal em um palco onde o simbolismo e a performance são tão importantes quanto o conteúdo técnico.

Embora Huizinga tenha, inicialmente, sugerido que o caráter lúdico das interações sociais estava em decadência, o Direito moderno demonstra justamente o contrário. O campo jurídico não apenas mantém seu caráter lúdico, mas o torna mais complexo e abrangente, integrando aspectos de outros jogos. Se no passado os julgamentos ocorriam por meio de duelos, combates ou provas de força, hoje temos um teatro de combates estruturado por um sistema semi-aleatório, projetado para garantir uma suposta equidade. Nesse sistema, a intensidade e a excitação das disputas permanecem, enquanto os rituais e símbolos do passado são ressignificados para atender às demandas do presente.

Embora o jogo permita uma abstração da realidade, seus resultados são inegavelmente concretos e permanentes. Como observa Huizinga (2019), mesmo um jogo que exista apenas pelo ato de jogar carrega consigo aspectos sociais, psicológicos e conceituais que podem resultar em mudanças sociais significativas. O Direito, como jogo simbólico, reflete essa dualidade ao combinar abstração e consequência, legitimidade simbólica e impacto real.

O espetáculo jurídico pode ser visto, dentro daquilo que engloba nossa metáfora metodológica, uma representação dramática das relações sociais. Apesar do processo decisório e da burocracia do Direito moderno, esses elementos são desdobramentos de rituais e cultos antigos.

No passado, o julgamento era tão ritualístico quanto uma missa, e o juiz ocupava a posição de um ser que proferia verdades absolutas, agindo como mediador entre os homens e os deuses. Esse instinto lúdico e simbólico conecta o Direito moderno às manifestações mais antigas da vontade humana, onde o jogo jurídico assume uma dimensão sagrada.

Esse caráter sagrado é particularmente evidente nos rituais e símbolos processuais, que os membros do judiciário tratam com uma seriedade quase religiosa, impondo aos indivíduos de fora do *campo* a mesma seriedade obrigatória.

Os atos e normas processuais, para esses agentes, formam uma camada simbólica que eleva suas práticas a um estado de crença. O ator jurídico faz as vezes de Platão e afirma: "é preciso tratar com seriedade o que é sério".

O simbolismo dos atos jurídicos é o que dá sentido às relações sociais no *campo* jurídico. Sem eles, essas relações seriam vazias ou desprovidas de significado e são estes processos de interação que nos permitem compreender as redes de indivíduos (Kim, 2003).

Os ritos, como observa Goffman (2014), criam estabilidade nas interações humanas, permitindo a repetição e a transmissão dessas práticas. Toda a vida social está fundamentada em rituais que atribuem papéis aos indivíduos, obrigando-os a vestir máscaras e erguer fachadas, conferindo legitimidade às suas ações e ao sistema como um todo.

Esses ritos, embora muitas vezes invisíveis, são instrumentos eficazes de controle da interação social. Nos processos judiciais, assim como em festas ou esportes coletivos, os rituais garantem a constância e a transmissão cultural de valores. Douglas, conforme citado por Langon (2012), observa que esses sistemas de jogo são universalmente reconhecidos como parte das estruturas sociais, seja nas civilizações arcaicas ou nas contemporâneas. Essa institucionalização ocorre porque a sociedade absorve os rituais e os normaliza, transformando-os em elementos indispensáveis do cotidiano.

Os Jogos Jurídicos, assim como os rituais, são processos de enfrentamento e proteção, pacificação e dominação, que criam uma fluidez constante no cotidiano. Esses elementos se manifestam tanto nos pequenos gestos, como formas de cumprimento e estratégias de deferência, quanto nos grandes atos, como as sessões de julgamento.

Nas cortes europeias e nos tribunais contemporâneos, a organização das cadeiras, a cortesia das partes com os juízes e as fórmulas de deferência perpetuam hábitos que fortalecem a ilusão do jogo (Morin, 2002). Essa perpetuação simbólica mantém o Direito como um campo lúdico e agonístico, essencial à organização social.

Considerando a estrutura da "ilusão" jurídica, observamos que ela não é uma negação da realidade; é uma reconstrução simbólica que legitima a ordem social e regula os conflitos. As regras e práticas do campo jurídico não são estáticas; elas estão constantemente "postas em jogo" pelos agentes que disputam posições e

recursos no campo (Bourdieu, 2014).

Essa dinâmica reflete a complexidade do Direito como um jogo agonístico, onde o jogo não é apenas uma metáfora, mas uma estrutura funcional. O Direito, enquanto jogo social, opera como um espaço agonístico no qual regras explícitas e dinâmicas implícitas estruturam as interações entre os agentes.

Assim, o Direito exemplifica como os homens utilizam o simbólico e o lúdico para construir sistemas de poder e organização social. Por meio de seus rituais e normas, ele se apresenta como um jogo cuja lógica interna reconstrói a realidade social, mantendo sua indissociabilidade da própria sociedade. Nesse sentido, o Jogo Jurídico é uma *estrutura* e não uma mera *agregação* mecânica de regras.

4.1 A legitimação dos Jogos como estrutura de dominação pela *Illusio* no campo Jurídico

Dentro do estudo dos campos, uma das discussões centrais é a definição do que “está em jogo” dentro de um dado campo social. Já estabelecemos que um dos principais aspectos para definir isso é o conhecimento do capital simbólico daquele campo, o que se almeja acumular para se atingir reconhecimento social e consequentemente dominação.

Mas aquilo que legitima, e dá sentido ao reconhecimento de algo como digno de valorização como capital simbólico, que garante o interesse de que algo que se disputa no *campo* “vale a pena”, é um conceito menos discutido de Bourdieu, a *illusio*. Para formularmos algumas hipóteses acerca daquilo que pode representar a força simbólica do dentro e fora do *campo* do Direito, é importante discutir aquilo que é a *illusio* no Direito.

Illusio, é, de forma simples, levar o jogo a sério. Uma palavra que deriva do *ludus* (jogo), que por sua vez deriva de outras mais que aqui discutimos, mas que refere-se ao elemento que pode parecer contraditório à diversão, que é a seriedade (do jogo) (Oliveira, 2007; Huizinga, 2019;). A *illusio* ocorre quando um jogo ganha as proporções de não mais se apresentar como um jogo. Quando certas práticas que são lúdicas se escondem sob este véu da seriedade, quando aquilo que está em jogo é reconhecido como importante o suficiente para se deixar imerso completamente, em acreditar na fantasia (Bourdieu, 1992; Huizinga, 2019).

Quando há a união completa das estruturas mentais reforçadas pelas trocas simbólicas em conjunto com as estruturas objetivas do espaço social criadas pelas normas, regras e ritos, se gera uma relação de encantamento com um jogo. Nega-se aquilo como jogo, pois se acredita merecer persegui-los (Bourdieu, 1992). A conexão dos símbolos com jogos reforça noções dominadoras de obrigação e dever, que quando faz aquela atividade ter função culturalmente reconhecida, a atividade lúdica torna-se necessária e o jogo se oculta (Schrizmeyer, 2001).

Um exemplo, como Schrizmeyer dá destaque, podem ser as sessões do Júri:

As sessões de Júri, por terem a função, culturalmente reconhecida, de fazerem parte de uma instituição de controle da criminalidade, sendo elas, inclusive, legalmente ritualizadas, ligam-se a noções de obrigação e dever. Consequentemente, tornam-se necessárias, não ocorrendo somente quando interessa a seus participantes, tampouco, podendo ser 'facilmente' adidas ou suspensas. Esse caráter obrigatório das sessões, todavia, não significa que juízes, promotores, advogados e até jurados lá estejam apenas para cumprir uma obrigação. Seguir a carreira no Júri e ser jurado voluntário implica, ao menos de início, escolhas baseadas em algum tipo de prazer (Schrizmeyer, 2001, p11)

Certamente, como os demais conceitos de Bourdieu, a *Illusio* foi criada com um objetivo operacional, visando uma proposta de pesquisa empírica específica, de forma que ele não é exaustivamente definido (Oliveira, 2005). Discute-se a *illusio* em conjunto a obra de Durand (1997), porque acreditamos que aquilo que gera nos jogadores e plateia a sensação de que algo valioso está em jogo e de que vale a pena se submeter às tensões dominadoras dos Jogos Jurídicos dentro do *campo* jurídico são os símbolos que carregam seu próprio capital simbólico transcendental ao *campo* jurídico.

A força de convencimento gerada pelos símbolos jurídicos, nos remete à máxima cunhada por Mauss (2003, p. 158): "A sociedade sempre paga a si mesma com a falsa moeda de seu sonho", uma vez que a estrutura do *campo* jurídico e seus jogos depende da valorização de ficções e fabricações, similar a natureza do próprio estado (Bourdieu, 2014). Essas "moedas de sonho" são construções que integram crenças coletivas, narrativas culturais e rituais. São as moedas nas quais se barganham as regras do jogo jurídico, sobre e sob as mesas.

Pode-se atribuir, por um lado, que a força destas moedas, os símbolos, está conectada à nossa condição humana. Dentre as diversas nomeações filogenéticas dadas aos homens, seja *sapiens*, *faber*, *symbolicum*, ou no nosso caso específico,

ludus, os homens se orientam por fantasias construídas sobre símbolos e práticas simbólicas (Oliveira, 2007; Caillois 2017). Aqui, ao nosso ver, o *ludus* humano engloba os símbolos e as práticas das demais definições dentro de uma mesma ordem de interação.

Claro, é uma tarefa difícil falar de natureza humana de forma independente da cultura, principalmente considerando que a nossa definição de homem não é a do ser biológico, mas do indivíduo socializado. Sem esse processo socializador, o homem é supostamente um ser incompleto, sem orientação que seria fornecida por sistemas de símbolos significantes, que estão arraigados na cultura.

É a incompletude da aparelhagem biológica que transforma o homem em um animal maleável. Sua memória genética — isto é, seus instintos — é mínima quando comparada a de outras espécies e isto o torna dependente de símbolos culturais, pré-requisitos de sua existência biológica, psicológica e social (Oliveira, 2007, p. 523).

O hábito dos jogos antecede e transcende a “mera” construção cultural, conectando-se com os instintos do humano como espécie (Caillois, 2017; Huizinga, 2019). Embora possamos atribuir a incompletude e a suscetibilidade humana a *illusio*, é fato que “a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas”, embora seja também “essa intensidade, nessa absorção, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e característica primordial do jogo” (Huizinga, 2019, p.3).

Eles são a forma mais básica com a qual diversos dos símbolos de dominação estruturalmente definidos serão introduzidos na vida dos homens em sua infância e serão reconhecidos quando os formatos lúdicos se repetirem, reforçando sua presença, e transformando-se em ferramenta construtora da própria cultura (Huizinga, 2019).

O processo de corporificação da dominação no *campo* jurídico dentro e por meio dos Jogos Jurídicos se dá pela suscetibilidade dos corpos ao simbólico e à cultura. Nossa psiquê não cria essas fantasias, mas permite que elas existam. Acreditamos, assim como Durand (1997) que o engrandecimento da imagem da coisa jurídica se dá pela forma como a cultura e seus símbolos invasivamente nos marcam com seus elementos imaginários (Oliveira, 2007).

Por isso a presença dos símbolos como elemento de jogo dentro do direito se faz por essa necessidade de imersão dos indivíduos na abstração de que os

juulgadores são super-seres, dotados de uma sabedoria elevada e que o direito se legitima na sua sacralidade implícita (Durand, 1997). Tsetekov (2020, p. 62) nomeia o direito assim como o “jogo de Deus”:

Os processos legais são um jogo, mas é o jogo de Deus. O juiz se disfarça com trajes sacerdotais. Ele é um servo do culto da deusa Têmis. Ele explica seus direitos em um recitativo rápido, ou anuncia decisões judiciais como um sacristão recitando um saltério, ou um xamã recitando um feitiço. Ele se retira para a câmara do conselho como um sacerdote para o altar. O segredo da sala de conferências é sagrado e inviolável. Por quê? Porque há um sacramento semelhante à Eucaristia: a união da lei e da consciência do juiz, que se converte em justiça. A imposição da prisão é um banimento simbólico do paraíso, com a sentença de morte como um sacrifício ritual (tradução nossa).

A utilização dos símbolos é essencial ao funcionamento dos jogos e da prática jurídica, é por meio deles que se pode suscitar os sentimentos de uma “presença concreta daquilo que é simbolizado” (Morin, 1992, p. 148), são eles que dotam o jogo desse aprofundamento e permitem, também, um afastamento dos jogadores da realidade ou dureza da situação. Huizinga (2019, p. 24) aponta que a atmosfera de jogo permite que o jogador possa se “entregar de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode passar para segundo plano”, e este processo pode se dar pela elevação, temor, respeito ou divertimento.

O processo de instrumentalização do jogo numa esquematização de normas, regras, práticas e discursos apenas aproxima-o do jogo quando enrijece sua separação com a vida cotidiana. Como Durand (1997) analisa, a presença de símbolos como cetros, martelos, e demais isomorfismos garantem a influência destes super-seres jurídicos aos que se submetem a sua vontade, por sua vez solidificando um dos principais elementos do jogo.

Há nos Jogos Jurídicos, assim como nas demais categorias de atividades lúdicas, *illusio* por meio da manipulação de certas imagens, uma imaginação daquilo que poderia, ou deveria, ser real. Há uma captação de valor imaginário-simbólico que pode ser observada, certo que “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo” (Huizinga, 2019, p.5).

Para que exista um jogo, algumas delimitações são indispensáveis, ainda que não todas ao mesmo tempo. Essas delimitações constituem uma fundação básica que organiza o espaço e as percepções dos participantes. No jogo, como no Direito, o uso de símbolos é essencial para criar uma delimitação espacial e de percepção.

Há, portanto, um *campo* — no sentido literal, sociológico e simbólico — onde o jogo acontece, e os participantes precisam abstrair, suspender a descrença em relação aos eventos que ali se desenrolam.

Essa suspensão é análoga, novamente, à *illusio*, na qual os agentes reconhecem implicitamente as regras do jogo — um *habitus* — e atribuem valor — ou capital simbólico — àquilo que está em disputa: reconhecimento social. No caso do Direito, essa crença é construída e sustentada por rituais que conferem legitimidade às decisões e práticas jurídicas.

Robles (1988) discorre que existem diversos tipos de regras no jogo do direito, algumas que vão tratar de atos que são necessários, ou seja, constitutivos do jogo. Outras são regras de comportamento, que utilizam as bases das regras necessárias para limitar o que pode ou não ser feito. Assim, a regra determina-se como algo que se relaciona com ação humana, ou seja, as leis e regras dos códigos, numa analogia, se relacionam com as ações dos jogadores.

Historicamente, o Direito fazia uso do divino ou mágico para legitimar suas ações, mas, com as mudanças das dinâmicas sociais, a razão tornou-se a nova divindade. Ainda assim, os elementos clássicos da liturgia permanecem: o tribunal erige-se como um templo da racionalidade, um espaço delimitado que funciona como tabuleiro para o jogo jurídico.

As limitações físicas contribuem para a construção da *illusio*, afinal “todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea” (Huizinga, 2019, p.12). O que o campo jurídico faz para se manter como um campo influente do poder é o que Huizinga (2019, p. 12) define como a criação de “mundos temporários dentro do habitual” que se elevam por estarem “dedicados à prática de uma atividade especial”. Reconhece-se o isomorfismo destes círculos mágicos, seja o tabuleiro, a arena, a mesa de jogo ou palco, tela, templo, o tribunal como um todo, a sessão do Júri, a sala de audiências, o gabinete do juiz (Huizinga, 2019).

Essa transição para uma esfera do imaginário é também o que dá força ao poder transformador da atuação jurídica, que opera sob a lógica de “fazer a verdade”. Nesse modelo, a legitimidade de uma decisão jurídica não está necessariamente vinculada ao conteúdo material da realidade, mas sim ao seu alinhamento momentâneo com as regras do *campo*. Assim, a decisão jurídica adquire autonomia simbólica, capaz de modificar a realidade a partir de formalismos.

Por exemplo, é possível alterar a propriedade de um bem, como uma casa, por meio de um simples ato processual ou decisão judicial, mesmo que os fatos tangíveis não sustentem essa alteração. Da mesma forma, conceitos fundamentais, como o de família, podem ser expandidos ou reduzidos para se adaptarem às demandas de uma situação social específica, demonstrando como a realidade jurídica está à mercê da construção humana.

Essa capacidade de absorção do jogo (Huizinga, 2019, p. 10) pode devorar o jogador a qualquer momento, é o momento onde se obtém *illusio*. Mesmo cientes de que se trata de uma ficção, os agentes do campo jurídico aceitam a ilusão como necessária para a continuidade do jogo. A noção de "ficção jurídica" é amplamente reconhecida nos manuais jurídicos, indicando como certas construções e normas existem apenas dentro dos limites desse campo imaginário.

Elas existem porque são necessárias, são respeitadas porque constituem regras, e são alteradas porque o *campo* permite a transformação. Afinal, reiteramos que os Jogos Jurídicos não são meras práticas desportivas num vácuo hipotético de competitividade, as regras do jogo se tensionam pelos rumos dados pelas forças de dominação internas e pela influência dos *campos* de poder externos que estão sobrepostos ao *campo* jurídico como uma densa malha de Redes interdependentes.

É fato, portanto, que essa dinâmica revela como o Direito opera simultaneamente como realidade objetiva e construção simbólica. Ele se sustenta na crença coletiva de que suas normas, mesmo enquanto ficções, são legítimas e possuem força suficiente para moldar a realidade social. Essa crença — ou *illusio* — é o que mantém o Jogo Jurídico em movimento, garantindo sua continuidade e renovação.

4.2 O Agonismo como elemento lúdico dentro do *campo* do jurídico.

O jogo antecede o homem. Não é excessivamente pessimista considerar o mundo como “som e fúria” antes do advento organizacional da cultura. O processo civilizador alterou a nossa vivência como espécie para uma vida dentro de estruturas. Mas a forma como e pelo que se deu esse processo é amplamente discutida.

Para Huizinga (2019), o surgimento da civilização se dá e desenvolve por meio do jogo e no jogo, onde o jogar não é um subproduto ou elemento da cultura,

mas um elemento constitutivo da cultura e do processo civilizatório. Há, para algo ser elemento de gênese, a obrigatoriedade da preceder sua criação, ou seja, não poderia o jogo criar a civilização se este for criação desta, como pensaria Bourdieu.

A hipótese lúdica, é reforçada pela evidência que reforçamos de que o jogo é elemento natural ao comportamento animal. São instintos, hábitos e rituais advindos da necessidade de sobrevivência, de gerenciamento de conflito (Caillois, 2017). onde da competição agonística se teve como subproduto as formas jurídicas, artísticas, religiosas, etc (Huizinga, 2019).

Se a metáfora dos jogos nos permite explicar que eles “são, na verdade, campos, e em que a regra do jogo está em jogo no jogo, em que a estrutura global das relações de força muda” (Bourdieu, 2014, p 144), é em detrimento de sua função intrinsecamente agonística. Se na *illusio* o *ludus* ilude pela iluminação, o *agon* cria o desejo de se lutar “por alguma coisa”, pela “representação”, pelo “reconhecimento”, tudo aquilo que está conectado ao capital simbólico. Luta-se para punir ou por penitência, pelo material e imaterial, pela representação de um conceito, pela versão da história e pela própria realidade (Huizinga, 2019).

Se nos propusermos uma abordagem histórica, — deixando claro aqui que nossa preocupação está na historicidade dos jogos e não na sua história como atividade —, além da etimologia apresentada no tópico anterior de nossa discussão, podemos nos aprofundar nas associações daquilo que se compreende como jogo. É importante a cautela em examinar os jogos e compreendê-los como aquilo que eles eram realmente, para evitar o risco de anacronismos, até porque a forma como entendemos o que eles eram muda pelo fato destas definições não terem mudado (Bourdieu, 2014).

Passando então por completo da discussão daquilo que é *ludus* para os elementos do *agon*, é nos gregos que podemos observar homologamente o papel agonístico como definidor do jogo. O que para Nietzsche (2019) representava um forte impulso político, não aniquilador mas sim mediador, demonstrava que na cultura grega justiça, conflito e jogo eram realidades análogas. O jogo era sinônimo e era um dos métodos de aplicação destes conceitos, mas que por vezes se apresentava de forma diferente a depender dos objetivos da ação.

Esse processo civilizatório de existência pela resistência, muito se assemelha às proposições bourdieusianas sobre a gênese dos *campos*. Para os gregos estes elementos culturais estavam em constante combinação e, às vezes, confusão; sua

iconografia religiosa por vezes confundia a representação da justiça *Dikê* com a figura da vingança *Nemesis* (Huizinga, 2019). Da mesma forma, eles entendiam que embora da guerra vingativa não se tivesse criação, da guerra lúdica se permitia conciliação⁸. O fascínio pelos jogos de conflito apareciam ao homem grego sob a face dupla de Éris, a deusa da discórdia.

Para a vida helênica⁹ “Todas as atividades do entendimento, da seriedade da vida, da necessidade e mesmo do perigo são concebidas como um jogo” (Nietzsche, 1995). O agonismo aparece como a função integradora essencial do *illusio*, de fazer o jogar “valer a pena”.

Assim, a “má Éris” era a luta de aniquilação, o jogo destrutivo da vingança do inimigo. Enquanto a “boa Éris” é o jogo produtor de interação, é a luta integradora que permite a organização social pelo conflito (Nietzsche, 2019; 1995). Em Mota (2021) a rivalidade amigável do *agon* da boa Éris pode ser vista como modelo civilizatório onde as escolhas do homem se submetem a necessidade de regras limitadoras. A criação da ordem e sua manutenção dependem de o Jogo ser competitivo, mas não ao ponto da autodestruição, a resolução de conflitos não pode implicar em destruição mútua.

Esse espírito desportivo permite aos homens gostar dos atos, beber da euforia do jogo, mesmo que este represente atos sangrentos ou perigosos. Esse constante esforço para superar o outro é viciante, mesmo que seja necessário racionalidade para agir durante um processo. O temor da “má Éris” demonstra que há uma tendência de que as decisões sejam tomadas além dos limites da razão.

A *Illusio* cria o engajamento e a suspensão necessária para que a competição

⁸ A necessidade de justiça e a aplicação de regras nos procedimentos lúdicos conferem uma dimensão de seriedade ao jogo, inserindo tanto o Direito quanto o processo jurídico na esfera do agonismo e do ritual. Desde a tradição grega, as disputas jurídicas eram equiparadas a outras categorias de competição pública, como os conflitos nacionais e militares, compartilhando o mesmo peso simbólico de provas de força ou sabedoria. O termo *agon*, nesse contexto, é especialmente relevante, pois, além de remeter à competição, também significa uma disputa conduzida pela presença de um juiz. Essa origem etimológica reflete a historicidade do termo, no qual o “julgamento em tribunal” já figurava como uma de suas definições mais literais (Huizinga, 2019).

⁹ A ótica helênica da vida pode ser bem descrita pela ótica de Heráclito acerca da luta dos conceitos opostos, em que o conflito é que gera a harmonia do jogo social. Para Heráclito, a guerra (*pólemos*) seria o “pai e o rei de todas as coisas”, onde as pessoas encontram suas prioridades, avaliam seus reais valores, eliminam obstáculos. É na guerra que as vontades se criam e se destroem, dando luz ao novo que há de inevitavelmente entrar em choque com seu contrário (Chauí, 2002). A noção de que a “guerra é a comunidade” torna visível que é na luta dos contrários que se encontra a harmonia, fugindo da noção de harmonia como a inexistência do conflito. Trazendo um novo conceito de luta e jogo como constante movimento, em que o conflito não acaba, sem um derradeiro vencedor, numa aniquilação completa, com o fim de todos os conflitos, que seria o fim do social.

continue dentro do *campo*, que os jogos existam assimilando um *habitus* civilizatório repleto de decoro. Isto é possível pela existência desse *agon* ontológico, um eterno conflito da vida com a vida, da síntese de força e resistência que representa a competição. Este caráter agonístico ontológico do jogo integrado às relações humanas, é muitas vezes descrito como uma metáfora para a vida. O jogo engloba tensão, tática, dissabor, alegria, êxtase, tudo que está presente no tribunal tanto quanto numa partida de futebol (Robles, 1988).

Para Huizinga (2019) sem essa noção de competitividade não haveria base estável para o convívio social. O autor argumenta que a competitividade desempenha um papel fundamental na manutenção do convívio social, uma vez que a civilização depende de um certo elemento lúdico. Ou seja, a verdadeira civilização pressupõe a capacidade de autocontrole e de limitação das próprias tendências, permitindo que os indivíduos compreendam que suas ações ocorrem dentro de certos limites livremente aceitos.

Entendemos que isso se traduz ao Direito pela constante tensão que há no Jogo Jurídico de tensionar, mas não romper, seus limites. O elemento de resguardo que os jogadores apresentam para não quebrar (demais) as regras do jogo.

Esse cuidado é uma das principais teses deste trabalho, que é a manutenção do Jogo Jurídico pelo equilíbrio gerado pela necessidade de “resguardo”. De forma muito tímida até o presente momento, discutimos as noções de resguardo dentro do *campo* jurídico pela necessidade de limites, normas, regras. A metáfora do jogo nos aparece, junto de toda a sua historicidade, para esclarecer o equilíbrio das forças do *campo* pelo resguardo de seus jogadores.

O argumento de que o Direito e o processo têm como função devolver a paz à sociedade por meio da resolução de conflitos não se sustenta na realidade. O processo, principalmente o penal, existe pela vitória¹⁰, nele a guerra se resolve, mas não pela paz. Se busca um fechamento, alguém tem algo “em jogo” e quer saber se derrotou seu oponente, o inocente quer vencer, produzir a liberdade de provar sua verdade enquanto a acusação o atacará até conseguir sua condenação (Huizinga, 2019; Morais da Rosa, 2015).

O Direito age como organizador, sua função de extinguir conflitos não é em

¹⁰ Esse intervalo proposto pelo jogo jurídico traz excitação que pode gerar efeitos sociais onde indivíduos possam se sentir impulsionados a resolver todos os seus litígios juridicamente, ajuizando mais ações pelo puro prazer de levar a questão à luta (Morais da Rosa, 2015).

aparência glamurosa, extasiante ou divertida em conceito, todavia ela se reveste de métodos e práticas lúdicas. O Direito é sério, mas isso não o impede de ser jogo, pois o próprio jogo engloba essa contradição, ele diverte os jogadores mesmo que não traga deles riso sem negar a seriedade dos resultados que podem ser obtidos dele (Huizinga, 2019).

Se o agonismo é conflito, mas nele é necessário o cultivo da dita boa Éris para se evitar destruição¹¹. No *campo* joga-se para nomear e discutir quais regras podem ser quebradas e até mesmo quais as regras que vão ser mudadas, nada disso é feito de forma contrária ao *habitus* jurídico (Bourdieu, 2014). Mesmo os dominados não optam por simplesmente renegar o capital simbólico porque eles entendem — ainda que inconscientemente — que a destruição do *campo* implicaria na quebra completa com aquilo que dota os indivíduos de seu reconhecimento social individual (Bourdieu, 2007) .

Na obra de Huizinga (2019) o termo utilizado para simbolizar esse fenômeno é o *fair play*, ou o jogo limpo. Para ele, a civilização pode ser entendida como uma estrutura de jogos governados por certas regras. A fidelidade a estas regras aponta para um certo espírito desportivo humano, que o autor afirma ser nossa capacidade de *fair play*. As regras do jogo se popularizam e jogar torna-se o natural, a tal ponto que se levanta a questão de se em certo momento a humanidade começou a jogar jogos chamados “processo” ou “governo” de forma tão imersa que não consegue mais parar (Tsetekov 2020).

A existência de limites impostos por regras — principalmente as implícitas — é o que mantém a sacralidade dos procedimentos, tornando aquilo que pode parecer irracional ou ridículo em válido. Até mesmo o impensável como um julgamento é decidido pelo toque aleatório de uma pessoa vendada numa sala ampla (Huizinga, 2019), ou o livre convencimento motivado pelos valores de um julgador certo de que está fazendo o certo — para si.

O *fair play* conecta os limites antagônicos do *ludus* com o *agon*¹². O intervalo

¹¹ Numa visão mais extremista, Moraes da Rosa (2013, p. 66) analisa o *agon* jurídico com mais intensidade: “A guerra processual busca o confronto e a vitória, muitas vezes sem levar em conta os custos e os recursos necessários. Essa tensão entre segurança coletiva e direitos individuais reflete a natureza agonística do processo penal”. Acreditamos que embora a guerra processual exista visando a vitória, pode-se perder num reducionismo de acreditar que a guerra processual para os seus jogadores tem como único objetivo a vitória *no processo*, quando as dimensões de jogo ultrapassam as esferas do processo, pois englobam outros capitais simbólicos em jogo. Capitais que só podem ser observados na análise das redes de interdependência dos jogadores.

¹² Essa junção auxilia a delimitação do que pode ser compreendido como jogo, algo que engloba tanto a diversão juvenil quanto a competição adulta. Para o Huizinga (2019), o Jogo tem elementos

entre a diversão e pantomima com a luta voraz, que em seu equilíbrio delimita o espaço físico e simbólico do Jogo Jurídico. Espaço que chamaremos, assim como Huizinga (2019), de “círculo mágico”.

A *agon* apresentado aqui como elemento presente nos Jogos Jurídicos configurados no interior de atuação prática e nas interações das redes observáveis do *campo* do Direito, quando unido ao *ludus*, cria a suspensão de realidade que permite o controle da realidade nestes espaços sagrados, nos círculos mágicos. Estes círculos são os ambientes físicos e simbólicos onde a dominação dos símbolos ocorre, onde eles são apresentados e trocados entre os participantes do *campo* e sua plateia, são espaços físicos e imaginários, que assim como o *campo* teorizado, pode se estender até os limites da influência de seus signos.

São nestes círculos que observamos como o *agon* faz o processo jurídico apresentar-se como uma guerra travada por novos meios, não físicos, extremamente mais agressivos: os sociais. Troca-se a belicosidade da espada pelos argumentos jurídicos meticulosamente planejados, as insistentes formas de deliberadamente ganhar vantagem contra o oponente encenando e atacando o oponente das mais variadas formas inventivas, insultuosas e socialmente aceitas (Huizinga, 2019).

4.3 Os círculos mágicos e os afetos no Jogo

O olhar socioantropológico reconhece o fator cooperativo do Direito como parte de seu caráter ritual como uma abstração da luta e ao mesmo tempo um teatro de conflitos onde os jogadores e seus arautos — em geral os advogados — buscam convencer o juiz de sua verdade (Huizinga, 2019). Assim o estudo dos Jogos Jurídicos, com a metáfora do Direito como jogo requer uma análise das teorias que também buscam modular o Direito num sistema de ganhos, afetos e relações onde processo que vai além das trincheiras clássicas dos litígios normativos.

Uma das formas de explicar os efeitos da junção do *ludus* com o *agon*¹³

que auxiliam as pessoas a lidar com situações através da abstração, sendo elemento de cultura comum a todos os povos, ainda que com suas particularidades. A construção da palavra “jogo” ou “jogar” é uma das características que propõe uma possível representação da noção do conceito de jogar por um determinado povo ou grupo de indivíduos.

¹³ Enquanto o agonismo permite os jogadores exercerem sua agência mediante a participação de lutas simbólicas, o lúdico garante um nível de abstração que permite as dimensões do jogo de criar seu próprio campo e práticas (Bourdieu, 1983).

que equilibra as redes de interdependência do *campo* jurídico é por intermédio de um conceito integrador, o “círculo mágico”. Se concordamos com a Oliveira (2007), *campo* é um conceito operacional que requer flexibilidade em definição por trabalhar em cima da compreensão de um processo dinâmico de configuração. É, também, uma afirmação acerca da impossibilidade da definição de um conceito se não pela sua forma sistêmica, pela forma com a qual se coloca em perspectiva (Bourdieu; Wacquant, 1992).

Isso torna, como comentamos anteriormente, por vezes complexo trabalhar o conceito de *campo* dentro de uma discussão teórica, sem o auxílio de formas de conectar os aspectos analíticos, materiais de um dado *campo* com sua dimensão simbólica. Por este motivo que a definição de Huizinga nos parece útil como forma de elaboração de uma imagem teórica do *campo* jurídico¹⁴, principalmente dentro do nosso contexto de análise dos Jogos Jurídicos.

Estes círculos mágicos são concomitantemente o espaço físico de enfrentamento e também o simbólico. Eles representaram com maior ou menor flexibilidade figuras mitológicas ou metafóricas que eram normalizadas como representações ritualísticas limitadas pelo senso prático das atividades lúdicas. Ainda que se desejasse combater sob o escudo de Athena ou sob o olhar dos deuses, representando a verdade e a justiça, era necessário se conformar com um círculo na lama na frente de um escombros de estátua já desfigurada.

Por vezes, estes círculos mágicos de enfrentamento eram exatamente o espaço físico imaginado, porém eram sacralizados pelo valor simbólico dado a eles (Durand, 1997), como no exemplo de Ágora. O espaço de discussão grego de nada tinha de fisicamente especial, mas estar nele implicava na submissão às regras do jogo, ao respeito ao *habitus*, o investimento na *illusio* de que aquele local significava algo. Mais do que isso, de que ali era o local onde aquilo que era dito valia a pena ser ouvido.

Como nos espaços jurídicos, são palcos onde “acontece a guerra de informações, estratégias e táticas, com o objetivo de vencer”. Na ágora dos

¹⁴ O que nos falta — vamos admiti-lo com franqueza — são modelos conceituais e uma visão global mediante os quais possamos tornar compreensível, no pensamento, aquilo que vivenciamos diariamente na realidade, mediante os quais possamos compreender de que modo um grande número de indivíduos compõe entre si algo maior e diferente de uma coleção de indivíduos isolados: como é que eles formam uma “sociedade” e como sucede a essa sociedade poder modificar-se de maneiras específicas, ter uma história que segue um curso não pretendido ou planejado por qualquer dos indivíduos que a compõem (Elias, 1994 p.14)

processos jurídicos é lugar no qual “a incerteza inerente ao jogo torna cada partida única, enquanto padrões táticos se formam a partir da repetição e adaptação das estratégias” (Morais da Rosa, 2013, p. 72).

Os círculos mágicos que se constroem no *campo* Jurídico e que permitem a existência dos jogos são redes tecidas por afetos, simbolicamente falando, e são padrões estruturais reconstruídos arquetonicamente quando observamos sua dimensão física. Estes afetos são desenvolvidos durante o jogo e para os jogos. O homem desenvolve sua identidade por meio do Jogo, ele explora o mundo e desenvolve sua capacidade de se determinar com base na criação de regras (Valeanu, 2021).

O espaço físico é por vezes subestimado quando adentramos a discussão de influência de estruturas simbólicas. Mas a forma mais eficiente de utilizar os isomorfismos ritualísticos em prol do fortalecimento da imagem do círculo mágico, de torna-lo realmente relevante é por meio de dispositivos de ancoragem que funcionam mantendo os indivíduos orientados de uma determinada forma quando sujeito a eles (Kim, 2003).

Estes dispositivos aparecem como formas de manutenção do engajamento, ou como optamos por nomear uniformemente, da *illusio*. Conduto, este processo pode ser visto como uma tática ilusória de má-fé, que leva a *illusio* forçadamente, atribui um falso valor aos atos ou membros do grupo (Kim, 2003.)

Para Oliveira (2014), a esfera jurídica é construída em cima de dogmas que se revestem de axiomas legitimadores, que auxiliam na validação de seus julgamentos. Acreditamos que um dos principais processos de ancoragem que leva a construção destes axiomas está relacionado a forma como os círculos mágicos se apresentam dentro do espaço físico do universo lúdico dos jogos.

O processo de demarcação do espaço do jogo é um dos primeiros pontos de partida para a imposição das regras e limitações básicas às quais os jogadores estarão sujeitos. Isso é especialmente verdadeiro sob o ponto de vista físico — se não há espaço adequado ao jogo ele não pode ocorrer —, ao observar o “campo” o jogador saberá qual “postura” tomar, rapidamente entenderá até mesmo quais jogadas não poderá fazer. Ou seja, “a compreensão do espaço de jogo ensina aos jogadores através da predominância do campo visual, o que podem e o que não podem realizar, antes mesmo de se iniciar o jogo” (Retondar, 2013, p.68).

Sem um processo de ancoragem dos jogadores ao círculo mágico do jogo,

eles rapidamente se tornam desinteressados, podem quebrar as regras ou até mesmo se negar a respeitar a imposição dos membros do *campo* que desejam por “algo em jogo”. Numa metáfora adequada a realidade jurídica, Retondar exemplifica:

Se tenho um enorme campo de futebol e quer reunir um grupo de crianças para brincar-jogar de pique e, se eu não demarcar esse espaço de jogo dentro do grande espaço que é o campo, corre-se o risco da brincadeira não acontecer por conta da dispersão do grupo em função de um espaço que facilita a dispersão ao invés da reunião. Poderei iniciar a atividade e minutos depois algumas crianças poderão estar tão longe uma das outras que inviabiliza até mesmo o ato de identificação delas entre si, que dirá atravessar todo um campo para tocar ou fugir do toque (Retondar, 2013, p.68)

Sem os elementos que permitem aos indivíduos a identificação deles entre si, não podemos falar da existência de uma interação legítima, quiçá Rede, *campo* ou Jogo. Dentro do universo lúdico, assim como nas demais interações sociais, a identificação é a prova da eficácia da carga simbólica das intenções imaginárias. Em Oliveira (2014), a transformação do Juiz de Direito em “figura mitológica” não se dá apenas pela aprovação de um concurso ou conclusão de graduação; estes ritos modernos não são suficientes para gerar a identificação dos outros indivíduos de que o Juiz é poderoso.

para assegurar o apoio da carga simbólica das intenções imaginárias, as instituições jurídicas, ainda, mantêm reminiscências nas vestes dos profissionais do direito, na arquitetura dos seus espaços e na preservação de imagens que ativam os arquétipos do imaginário e culminam por auxiliar na legitimação do poder Oliveira, 2014, p. 131)

As arenas jurídicas são construídas para auxiliar na produção destes símbolos. O exemplo do Júri demonstra como até mesmo o isolamento artificial é utilizado como forma de elevar a tensão do Jogo e transmitir o caráter simbólico da obrigatoriedade e seriedade do jogo (Schritzmeyer, 2007). Até mesmo para alguém que voluntariamente participa de um Júri, no momento que se cria a imersão na esfera do mundo do jogo, há uma conversão de todos em jogadores (Schritzmeyer, 2002).

O espaço físico do jogo suscita o aguçamento da percepção visual em vias de possíveis antecipações e ajustes de ponto de vista de todos os demais sentidos. Ao olhar para o espaço do jogo, o jogador se imagina dentro dele realizando jogadas. E tal antecipação é fundamental para informar, do ponto de vista da abstração, o modo como o próprio indivíduo deverá se relacionar nesse espaço em específico. (...) A vivência do espaço do jogo, além de aguçar a percepção visual e os demais

sentidos, incita o indivíduo à capacidade de abstração e de antecipação de possíveis acontecimentos (Retondar, 2013. p. 69).

Não se pode mais ausentar do círculo mágico, até porque há regras táticas e escritas sobre os momentos onde cada participante pode atuar, falar, realizar os plenários, pausas (Schritzmeyer, 2007). A saída do círculo pode até mesmo impugnar a sessão, tornar o jogador naquilo que todos repudiam, o indivíduo que quebra a ilusão.

Tais delimitações são muito nítidas nos plenários do Júri, pois neles há locais proibidos, isolados, fechados e secretos, bem como outros liminares e aqueles por onde transitam os que não fazem parte do jogo. O mundo das sessões é temporário, regrado e quem quer que o observe afeta-se com isso. O espaço dos tribunais, portanto, parece confirmar uma qualidade lúdica do próprio Direito e, especialmente, do moderno processo jurídico, que é a de terem como espaço privilegiado de ocorrência (Schritzmeyer, 2007).

A estrutura física destes círculos mágicos e seus rituais de interação é parte daquilo que é crucial na manutenção da ordem dentro dos Jogos Jurídicos do campo do Direito. Mesmo que a plateia, que no caso do Júri também é participante como jogadora, esteja confusa ou não entenda perfeitamente o porque algumas regras, explícitas ou implícitas, os limitam e dominam, a *illusio* gerada pelos símbolos reforça a fé coletiva na prática exatamente por causa da força simbólica destes rituais de interação (Kim, 2002).

A dominação dos símbolos observada na forma como os jogadores “leigos” se permitem submeter às normas jurídicas implícitas que não conhecem — ou explícitas que simplesmente desconhecem ou não compreendem — nos permite “acreditar que o espaço do jogo pode ser objeto de intervenção quando se altera o espaço inicial do jogo” (Retondar, 2013, p. 70). Geram-se novos efeitos de subordinação nos jogadores que aparentam estar contentes em submeter-se a um processo kafkiano, sem demonstrar a resistência do Senhor K.

Pois cada espaço estará informando aos indivíduos os procedimentos mínimos de como se relacionar nele. O espaço, nesse caso, noção é algo inerte e sem vida; ele significa, ele informa, ele induz, ele facilita isto ou aquilo, ele possibilita ou impossibilita (Retondar, 2013, p. 70).

Kim (2002) entende que estes rituais têm a capacidade de moldar os interesses e expectativas dos indivíduos, ainda que por meio de uma influência

implícita. A predominância destas estruturas, em geral heróicas, são analisadas por Oliveira (2014) em sua predominância por meio dos gestos posturas que reforçam metáforas axiomáticas de ascensão moral dos jogadores do jogo jurídico.

Assim,

Todo espaço físico é um espaço de sentidos quando apropriado pelos humanos. Se o espaço do jogo é fundamental por garantir uma identidade do próprio jogo e, conseqüentemente, capaz de informar para os indivíduos os procedimentos mínimos que terão que ter, bem como os cuidados e as possibilidades de projeção, de superação e de autossuperação dentro dessa realidade. Tal funcionalidade do espaço do jogo é apropriada simbolicamente, passando a significar não mais como um espaço informativo, mas como um território, um lugar de produção de sentidos. O espaço do jogo é também um espaço simbólico (Retondar, 2013, p. 71).

Isto cria uma fixação dos indivíduos com o respeito aos limites do círculo mágico e retroativamente expande gradativamente a zona de influência do círculo mágico. Quando os jogadores e plateia se veem incapazes de se ausentar do círculo, este ganha magnitude e tamanho — similar a como um *campo* se expande até o alcance de sua influência. Quanto mais houver pessoas ouvindo a música, crescerá o número de dançarinos no salão e salões para todos dançarem.

4.4 A illusio jurídica como capital simbólico

Percorrer, ainda que de forma sumária, alguns dos passos trilhados pela doutrina jurídica é um exercício necessário para compreender o *campo* jurídico como uma estrutura dotada de sua própria historicidade. A atual configuração do Direito não pode ser dissociada dos processos históricos que moldaram suas práticas e estruturas. Está na origem dos processos de molde das práticas a gênese da *illusio* do *campo*, dos territórios simbólicos dos círculos mágicos.

O Direito, em sua forma contemporânea, é resultado de transformações que concentram poder simbólico, acumulado e legitimado pela assimilação de elementos culturais, sociais e políticos que orbitavam ao seu redor (Bourdieu, 2011). Esse processo de estruturação não ocorreu de maneira aleatória; ao contrário, é fruto de disputas e negociações que garantiram ao Direito seu lugar como um campo de poder, no qual o jogo jurídico tornou-se possível.

Os alicerces psíquicos que sustentam o mito e a magia, como observados por Morin (2002, p. 42), permitem a atualização dos rituais e sua incorporação nas

instituições racionais modernas. Esses símbolos, embora muitas vezes sutis, circundam silenciosamente todo o aparato jurídico, estruturando-o de forma simbólica e funcional.

Embora a ciência jurídica moderna insista em dissociar-se das práticas e crenças mitológicas, traços simbólicos e rituais ainda permeiam suas práticas. A sequência dos passos metodológicos em uma pesquisa científica, o rigor dos experimentos laboratoriais, ou mesmo os atos de uma audiência judicial ou de um tribunal do júri, revelam uma estrutura ritualística que ultrapassa a mera repetição mecânica.

Nessas esferas, os agentes — sejam eles químicos, físicos ou juristas — seguem protocolos que possuem significações simbólicas, ainda que mascaradas pelo véu da racionalidade. Esses ritos, ao invés de serem apenas instrumentos técnicos, funcionam como mecanismos de validação e legitimação, semelhantes aos rituais que caracterizam as mitologias ou práticas religiosas (Oliveira, 2014).

Para Oliveira (2014), o senso comum persiste em sua crença no poder do desejo, contrariando a lógica da ciência moderna. E, de fato, este desejo — a vontade de saber, de poder e de alcançar a verdade — é tão presente nos ambientes científicos e jurídicos quanto nas práticas mágicas, mitológicas e religiosas. Essa continuidade simbólica entre esferas que parecem opostas revela que, apesar de sua aparente secularização, o Direito e a ciência mantêm elementos ritualísticos que funcionam como fontes de poder e capital simbólico.

No campo jurídico, essa dimensão ritualística é ainda mais evidente, pois reforça a *illusio* que sustenta a crença na autoridade e legitimidade das decisões jurídicas, transformando o processo em um jogo simbólico estruturado pela tradição e pelo desejo coletivo de ordem e justiça. As transformações e adaptações das contendas lúdicas em forma de resolução de conflito evidenciam este processo. Se observa na luta que torna-se julgamento ou na transformação da vidência do oráculo em entendimento jurídico (Huizinga, 2019).

As transformações no campo jurídico foram impulsionadas por mudanças nas práticas destinadas a legitimar o Direito perante a sociedade. Ao mesmo tempo, buscava-se conferir ao *campo* um capital científico baseado no conceito, ou símbolo, da verdade. Nesse sentido, uma das principais tecnologias desenvolvidas foi a construção das decisões jurídicas, que operam como instrumentos de validação e legitimação do sistema.

Essas decisões, corporificadas em documentos formais — o *decisum* —, representam uma das grandes bases do Jogo Jurídico moderno. Como uma espécie de "tabuleta sagrada", o papel que consagra a decisão jurídica possui um caráter simbólico profundo, sendo percebido como um objeto que porta a verdade e que organiza a crença na legitimidade do Direito.

Essa crença é essencial para a *illusio*, gerando o ancoramento dos agentes no campo jurídico, porque embora o poder de nomeação seja uma das figuras centrais da efetivação do poder do *campo* jurídico,

quando as palavras não bastam é comum aos humanos se apropriarem de objetos, de gestos e de outras manifestações para poder dizer aquilo que só pode ser dito de maneira indireta e representativa (Retondar, 2013, p. 72).

Embora a gênese do Direito possa ser entendida, em certa medida, como um reflexo dos costumes e ritos mitológicos que regiam as sociedades primitivas, sua eficácia sempre dependeu da crença na autoridade dos julgadores e na força dos símbolos que utilizavam.

No contexto do mundo ocidental, observa-se uma progressividade no uso da racionalidade e da formalidade como meios para garantir o respeito e a adesão ao conteúdo jurídico, especialmente diante das rápidas e complexas mudanças sociais (Ferraz Júnior, 2007). Essa transição histórica demonstra a ressignificação dos rituais e símbolos jurídicos para atender às demandas de uma sociedade cada vez mais pautada pela racionalidade e pela técnica.

Os símbolos e arquétipos presentes no Direito, quando analisados sob a perspectiva do regime imaginário, desempenham um papel essencial na legitimação das práticas jurídicas, operando como guias e conselheiros no inconsciente coletivo. Esses elementos, como as figuras de deusas, espadas, martelos, arquiteturas palacianas, vestes sacerdotais, atos rituais e palavras específicas, não ocupam o *campo* jurídico por acaso. Eles ativam arquétipos profundos, dialogando diretamente com o inconsciente coletivo e preenchendo lacunas que a racionalidade, por si só, é incapaz de satisfazer (Oliveira, 2014).

Estes símbolos carregam uma carga de capital simbólico que transcende seu caráter meramente estético ou funcional, conferindo ao *campo* jurídico a legitimidade necessária para operar enquanto espaço de poder e autoridade. A repetição dos

símbolos, ao mobilizarem emoções e associações inconscientes, reforçam essa *illusio*, conferindo ao sistema jurídico a aparência de ordem, neutralidade e justiça.

A racionalidade moderna, por mais que tenha buscado se desvencilhar de práticas arcaicas e mitológicas, não conseguiu eliminar a presença do simbólico. Pelo contrário, reconfigurou-o para atender às demandas de um mundo técnico e racionalizado. Nesse processo, o Direito incorporou esses arquétipos em novos formatos, mantendo a conexão com tradições mais antigas.

O martelo do juiz, por exemplo, não é apenas um instrumento funcional; ele remete simbolicamente ao ato de decisão final e irrevogável, ecoando as práticas de delimitação e imposição de autoridade dos tempos remotos. Do mesmo modo, a arquitetura monumental dos tribunais não é apenas um espaço físico para a resolução de conflitos, mas também um símbolo de poder e permanência, projetando a ideia de que a justiça é uma força maior, quase divina (Oliveira, 2014; Durand, 1997).

Assim, esses símbolos não apenas legitimam as decisões jurídicas, mas também estruturam o *campo* jurídico como um espaço simbólico que se sustenta por meio de rituais e práticas performativas. A toga do juiz, as palavras proferidas em latim, os atos rituais de juramento e leitura de sentenças são exemplos de como o Direito combina elementos do racional e do imaginário para consolidar sua autoridade.

Esses rituais reforçam a crença de que as decisões jurídicas não são apenas produtos de normas humanas, mas também de um sistema transcendente que organiza a sociedade e regula as interações humanas. Nesse movimento, a ciência jurídica incorporou um influxo de pragmatismo que buscou ampliar sua escala de atuação e consolidar-se como um sistema de controle e organização das relações sociais.

Esse projeto consistiu, inicialmente, na dessacralização de certos símbolos tradicionais, que, posteriormente, foram ressignificados para atender às novas exigências do *campo*. Na visão de Ferraz Junior (2007), se desejava dominar a natureza ameaçadora tecnicamente; entendemos que o que ocorreu foi um processo de dominação, de violência simbólica.

Esses símbolos, ainda que dessacralizados em sua forma, continuam a exercer um papel central na estrutura social e na legitimação do campo jurídico. Eles elevam o conceito do Direito, tanto por meio da positivação do saber e sua

dogmatização racional, quanto pela evocação de elementos antropológicos profundamente enraizados.

Durand (1997, p. 143) destaca que amuletos, talismãs, cetros e vestes são objetos que conjugam poder político e religioso, sendo essenciais para a legitimação simbólica do poder. Essa concepção dialoga diretamente com a visão bourdieusiana de capital simbólico, no qual esses elementos conferem ao campo jurídico sua autoridade social e sua legitimidade enquanto espaço de poder.

Essa "dominação técnica" implicou não apenas a reestruturação das práticas jurídicas, mas também a criação de novas tecnologias simbólicas capazes de sustentar a *illusio* no campo jurídico. O controle dessa *illusio*, tornou-se um objetivo central dos operadores do Direito. Essa crença, fundamentada na eficácia dos símbolos e rituais jurídicos, configura-se como um capital simbólico essencial para aqueles que desejam ocupar posições de poder no *campo*.

Essa transformação dotou a ciência jurídica de uma aura de perfeição, reforçando sua associação com a busca pela verdade e pela justiça, em uma posição que não pode ser contestada pela simples descrença. Essa autoridade se baseia na tríade do saber, da lógica e da boa técnica, conferindo ao julgador uma posição que transcende a mera figura sacralizada do passado.

O juiz contemporâneo, ao mesmo tempo em que mantém vestígios dessa sacralidade, adota a imagem de um ente desinteressado nos processos, atuando apenas em prol da justiça, na busca pela verdade e no rigor técnico de suas decisões. Essa transmutação dos antigos símbolos sagrados em métodos e técnicas não eliminou a dimensão simbólica do Direito, mas a reconfigurou.

A prática de julgar tornou-se também a arte de impor racionalidade às situações empíricas do cotidiano, submetendo-as às regras do Direito por meio de enunciados técnicos e dogmas positivados. No entanto, essa evolução da ciência jurídica não ocorreu de forma aleatória. Trata-se de um processo cuidadosamente moldado, no qual a dogmatização do Direito enquanto ciência positivada depende fundamentalmente do auxílio de símbolos. A influência do Direito Romano, por exemplo, reforça o caráter analítico e idealizado do Direito, sustentado pela força de sua tradição histórica (Ferraz Júnior, 2007).

O juiz, como figura central do *campo* jurídico, encarna este já citado "cidadão mítico", único capaz de compreender a lógica do Direito, criar o saber e proclamar a verdade. Esse simbolismo agiganta os magistrados, investindo-os de uma grandeza

que Durand (1997) descreve como esquizomórfica-heróica. A presença desses "seres" nos tribunais, tratados quase como solo sagrado, a audição de suas palavras de comando e a submissão às suas sentenças criam uma experiência imersiva, quase teatral, que envolve os agentes e os participantes do campo jurídico em um jogo simbólico. Os submerge num oceano imaginário de dominação.

A dogmatização e positivação do Direito, portanto, ocorrem por meio de sua ressignificação simbólica, mantendo uma aparência de racionalidade enquanto preservam traços de sua origem mítico-ritualística. Apesar da modernização do campo jurídico e da divisão dos poderes, o jurista ainda desempenha um papel central: ele aplica, interpreta e molda o Direito, adaptando-o às necessidades do caso concreto. Essa prática de interpretação — que pode tanto criar quanto quebrar as regras — evidencia o dinamismo do campo jurídico, no qual as tensões e disputas pelo capital simbólico mantêm o jogo jurídico em constante movimento.

Ao integrar esses arquétipos e símbolos às suas práticas, o Direito reafirma seu papel como um jogo simbólico onde a *illusio* é constantemente renovada, garantindo que os agentes do campo jurídico continuem investindo no sistema e reconhecendo sua legitimidade. Dessa forma, o uso desses elementos não apenas conecta o Direito às suas raízes históricas, mas também o posiciona como uma das mais elaboradas construções humanas para lidar com as complexidades sociais e a necessidade de ordem.

5 O PROBLEMA DA VITÓRIA COMO PRODUTORA DE VERDADE JURÍDICA

Considerando as discussões desenvolvidas até aqui, propomos compreender o Direito como um campo que opera uma mutação da realidade por meio de trocas simbólicas. Em outras palavras, o Direito não apenas interpreta a realidade, mas a transforma, utilizando-se de ficções estruturadas em rituais, normas e discursos legitimados.

O Direito faz verdades por meio de ficções, não no sentido de enganar (embora consiga), mas no de reorganizar os fatos e dar-lhes novos significados e efeitos sociais. No *campo* jurídico, essas ficções possuem o poder de gerar alterações concretas de ordem material ou social, mesmo que, por vezes, estejam em aparente contradição com os fatos empíricos. Essas práticas e discursos, fundados em capitais e rituais simbólicos, são os instrumentos por meio dos quais o

Direito concede força a certas narrativas, produzindo efeitos de verdade.

Entre os capitais que estruturam as interações sociais no *campo* jurídico, destaca-se o que podemos denominar de "Capital de Verdade". Esse capital é construído e disputado no Jogo Jurídico, representando a capacidade de moldar e validar discursos que serão aceitos como verdadeiros dentro e fora do *campo*.

Normas, precedentes, jurisprudências e outros elementos legais podem ser compreendidos como formas desse capital, funcionando como mercadorias simbólicas que, embora intangíveis, possuem impacto real nas dinâmicas sociais. Como observa Posner (1986), esses elementos são subprodutos dos argumentos e das decisões judiciais, acumulados e valorizados em um sistema que opera com base na confiança no discurso técnico e na autoridade das regras.

O "Capital de Verdade" é, portanto, uma moeda simbólica central no Jogo Jurídico, sendo disputado por advogados, magistrados e demais agentes do *campo*. Sua obtenção depende não apenas do domínio técnico das normas, mas também da habilidade retórica e performativa. A crença compartilhada na subjetividade da realidade e na eficácia das ficções jurídicas é o que sustenta a legitimidade do sistema, permitindo que ele opere como uma máquina de produção de verdades. Além disso, o "Capital de Verdade" transcende o *campo* jurídico, afetando diretamente outros campos sociais conectados, como o político, o econômico e o midiático, reforçando a interdependência entre as esferas sociais.

Esse processo de produção de verdades no Direito evidencia como o campo jurídico opera não apenas como uma arena de disputas técnicas, mas também como um espaço de construção simbólica. O Direito é um campo que mobiliza narrativas, símbolos e rituais para transformar abstrações em normas e decisões concretas. Essas dinâmicas reforçam o caráter performativo do Direito, onde a teatralidade das disputas e a formalidade dos rituais garantem a legitimidade das decisões e das verdades produzidas.

Dito isso, embora a produção de verdades se baseie na crença das trocas simbólicas, isto não significa que o jogo jurídico esteja isento de tecnicismo; muito pelo contrário. É precisamente pelo uso do discurso técnico-jurídico que os juristas conseguem ocultar seus interesses e manter uma aparência de neutralidade (Foucault, 2008). O discurso jurídico é uma prática que não apenas organiza as relações de poder, mas também as dissimula. Como observa Foucault, o discurso deve ser analisado como um jogo estratégico, que envolve ação, reação e

dominação, funcionando como uma prática polêmica em que se travam combates e se impõem regras:

Teria então chegado o momento de considerar esses fatos de discurso, não mais simplesmente sob seu aspecto linguístico, mas, de certa forma [...] como jogos (*games*), jogos estratégicos, de ação e de reação, de pergunta e de resposta, de dominação e de esquiva, como também de luta (Foucault, 2013, p. 19).

Nesse contexto, o discurso técnico-jurídico opera como uma ferramenta de poder, permitindo que aqueles que detêm controle sobre o *campo* jurídico manipulem as regras do jogo sem romperem a ilusão de legitimidade. Foucault afirma que o discurso, mesmo o de verdade, é construído por procedimentos retóricos que buscam produzir efeitos concretos, como decisões e vitórias:

O problema é de reintroduzir a retórica, o orador, a luta do discurso no interior do campo da análise [...] para estudar o discurso, mesmo o discurso de verdade, como procedimentos retóricos, maneiras de vencer, de produzir acontecimentos, de produzir decisões, de produzir batalhas, de produzir vitórias. (Foucault, 2013, p. 138)

Assim, no *campo* jurídico, a utilização estratégica das regras, da retórica e da técnica permitem que os Jogadores assegurem resultados favoráveis, enquanto mantém a ilusão de que a justiça está sendo alcançada. Esse domínio não se baseia apenas na aplicação das normas, mas na capacidade de mobilizar o discurso de maneira estratégica para reforçar relações de poder.

O próprio ato de falar torna-se um exercício do poder, a nomeação das coisas dentro do processo jurídico, do preenchimento das lacunas dos conflitos com uma realidade feita de formas jurídicas é parte daquilo que está em jogo no *campo* jurídico (Foucault, 2013; Bourdieu, 2014). Para alguns indivíduos, como Juízes, talvez a vontade de moldar a realidade à sua visão de mundo seja, mais do que qualquer outro aspecto, a forma de capital mais valioso (Posner, 1986).

Pode-se afirmar que o campo jurídico é também um campo de luta simbólica pela criação da verdade. A propriedade de uma terra, a definição de quem merece ser punido ou absolvido, a interpretação de normas — tudo isso é disputado como se fossem peças de um tabuleiro estratégico. Essa luta, no entanto, não é apenas racional ou técnica; ela também possui um caráter teatral e agonístico que mobiliza emoções e expectativas, tanto das partes diretamente envolvidas quanto da plateia.

Nesse sentido, o Direito revela-se como um campo que, embora busque a

verdade e a justiça, mantém em si um paradoxo fundamental: ele é, ao mesmo tempo, espetáculo e competição. Essa característica evidencia que o Direito, além de cumprir seu papel funcional na resolução de conflitos, opera também como uma forma de entretenimento social.

Historicamente, os julgamentos sempre apresentaram características que favorecem a existência de plateias. Desde os combates judiciais na Idade Média até os modernos julgamentos transmitidos pela mídia, o Direito foi moldado para permitir que o público participe, ainda que passivamente, das disputas.

Esse caráter teatral é fundamental para a *illusio*, pois reforça a crença na legitimidade do sistema. Como observa Huizinga (2019), o julgamento é simultaneamente competição e espetáculo, onde a vitória daquele por quem se torce, ou a derrota daquele que se odeia, é um fator de engajamento. Para muitos, o prazer do jogo jurídico não está apenas em vencer, mas em ver o adversário ser derrotado, evidenciando um componente agonístico central (*Calamandrei, 1950*).

As leis, criadas para os vivos, existem para garantir a convivência social e o respeito à vida, mas isso só é possível por meio da criação de regras mínimas que regulam as disputas e garantem a continuidade do jogo jurídico. A substituição do choque das espadas pela polêmica dos argumentos não eliminou o caráter agonístico do Direito, mas apenas transformou as ferramentas do embate.

Se antes a força do Direito podia ser encontrada na ponta da espada, agora ela está na ponta da língua, na retórica persuasiva de quem convence o juiz de sua verdade e confirma seu discurso. Nesse sentido, o advogado torna-se o novo duelista, utilizando a palavra como arma para conquistar a vitória (*Calamandrei, 1950*). O debate judicial, assim, pode ser reconhecido como uma nova forma de esgrima. Tão simbólico e representativo quanto os duelos e desafios das sociedades primitivas, ele preserva valores e nomenclaturas de um passado em que o embate físico era a regra.

Acreditava-se que Deus julgava os campos de batalha, agora os juízes assumem o papel de deuses dos campos da lei, determinando o destino das partes com base em seu julgamento. As dinâmicas processuais, com suas regras, gestos e rituais, mimetizam as antigas batalhas, evidenciando como o Direito moderno mantém um elo simbólico com suas origens. A "dança" gerada pelos atos processuais, como as alegações e os embates orais, demonstra uma continuidade dos valores agonísticos, reforçando a teatralidade do jogo jurídico (*Calamandrei,*

1950).

O *campo* jurídico continua a ser um espaço onde a performance, o convencimento e o espetáculo coexistem com a busca pela verdade e pela justiça, reforçando sua posição como uma das arenas mais complexas da sociedade. O papel desta performance é similar a introdução do tecnicismo apresentado pela ótica de Foucault (2008); é capaz de gerar processos eufemizantes dos atos de criação e manipulação da verdade por meio dos discursos e práticas jurídicas (Durand, 1997).

No direito, essa atuação de justiceiro que, ao invés de usar a espada para separar, utiliza seu poder para manter unido, pode ser visualizada nas ocasiões em que uma demanda judicial, iniciada na forma de litígio inconciliável, transforma-se e resulta num acordo homologado pelo magistrado. (Oliveira, 2014)

O poder persuasivo e eufemizador das formas simbólicas que o Direito usa dentro das práticas do *campo* supostamente não tem um fim de mera falsidade ou retórica, embora Neves (2005) faça alusão ao fato da ambivalência do recurso simbólico como tendo possível resultado de gerar cinismo das elites. O simbólico presente no Jogo Jurídico é por vezes a força de afirmação dos institutos jurídicos, sem compromisso com o real.

O real então torna-se um produto de fórmulas simbólicas à mercê dos juristas. Becker (2012, p 126) observa que esta configuração do direito gera a percepção do mundo jurídico como uma realidade composta de “form(ul)as eternas que atribuem uma forma útil (jurídica) à realidade amorfa do mundo dos fatos”.

A forma como o Direito oscila entre a performance e a rigidez formalista como estrutura de ancoragem das interações do *campo*, pode comprovar as preocupações de Neves. O uso de um termo inadequado, um erro de escrita, a confusão de homônimos, o conflito subjetivo de normas e seus significados pode levar a derrota numa demanda. Da mesma forma “O caráter conotativo de declarações, discursos, atos e textos simbólicos “nem sempre serve a manutenção do *status quo*” das carências, injustiças ou do preenchimento das lacunas jurídicas com discursos escusos de verdade (Neves, 2005, p. 5).

A dimensão simbólica do normativo pode exatamente servir à superação de determinado instituto jurídico caracterizado por um alto grau de ineficácia normativo-jurídica serve tanto ao encobrimento dessa realidade e mesmo à manipulação política para usos contrários à concretização e

efetivação das respectivas normas, quanto a uma ampla realização do modelo normativo no futuro. A força simbólica de atos, textos, declarações e discursos de caráter normativo serve tanto à manutenção da falta de direitos quanto à mobilização pela construção e realização dos mesmos (Neves, 2005, p. 5).

É nessa dualidade que reside o poder simbólico do Direito, um campo em que a tensão entre crítica e legitimação se apresenta constantemente, especialmente nas discussões judiciais, onde as antíteses e contraposições são parte essencial do processo. O Direito, portanto, ancorado em imagens e símbolos, ganha força e poder simbólico, tornando seus atos e declarações amplamente aceitos, mesmo diante de críticas ao Judiciário e seus agentes.

Nesse contexto, o simbolismo das imagens e gestos jurídicos não é apenas decorativo, mas funcional, estruturando as interações e garantindo a continuidade da ordem simbólica que sustenta o poder do Direito. Pode-se afirmar que há uma constante luta de discursos pela criação da verdade no *campo* jurídico.

Quem é o legítimo proprietário de uma terra? Quem deve ser punido por uma transgressão? Essas questões demonstram que o Direito não é apenas um sistema normativo técnico, mas também um espaço de competição simbólica.

O Jogo Jurídico, embora carregue características de seriedade e busca pela justiça, também revela um de seus paradoxos mais intrigantes: ele é, em certo nível, um espetáculo construído para envolver e entreter a plateia. Historicamente, os julgamentos foram desenhados de modo a permitir a presença de espectadores, reforçando seu caráter teatral. Seja nos combates judiciais medievais ou nos tribunais modernos, o espetáculo jurídico sempre se apresentou como uma narrativa performática onde verdades são disputadas, discursos são confrontados e vencedores são consagrados.

São pelos Jogos Jurídicos que observamos a configuração de uma prática discursiva que é essencialmente estratégica. No direito se estabelecem discursos e estes são discutidos, mas não com um objetivo real de se chegar à verdade, mas para vencê-la. Em toda partida a grande tensão não é sobre qual a verdade dos fatos, observam-se os litigantes e se não se indaga “o que ocorreu”, mas se reconhece que é um jogo. Diz-se “quem perderá, quem vencerá?” (Foucault, 2013, p. 136).

Foucault (2013) aponta essa relação entre disputa, poder e discurso que observamos no *campo* Jurídico, enfatizando que o discurso jurídico é, em si mesmo,

uma prática polêmica e estratégica. Por meio dela se travam combates e se estabelecem regras que definem os limites do que pode ser dito. Noutros termos, o Direito pode ser entendido como uma arena de disputas em que não se busca apenas a verdade, mas onde diferentes discursos competem para prevalecer, influenciando e moldando a realidade jurídica e social.

As leis, feitas para os homens vivos, devem ser respeitadas para garantir a ordem social. A transição histórica do choque das espadas para o embate dos argumentos não eliminou o caráter competitivo do Direito, mas o transformou em uma esgrima discursiva.

Como observa Calamandrei (1950), se antes a força do Direito estava na ponta da espada, agora está na ponta da língua — na habilidade retórica de convencer o juiz e consolidar a verdade do discurso. Essa substituição da violência física pela disputa argumentativa não aboliu a teatralidade do *campo* jurídico; pelo contrário, reforçou seu caráter simbólico.

O debate judiciário pode, assim, ser reconhecido como uma nova forma de duelo, carregado de simbolismo e representatividade, tanto quanto os combates dos certames primitivos. Se antes se acreditava que Deus julgava os campos de batalha, hoje os juízes assumem o papel de "deuses" no tabuleiro jurídico.

Isso porque as hierarquias sociais (e jurídicas) não se perpetuam apenas pela imposição direta do poder, mas também por mecanismos simbólicos que legitimam as desigualdades ao apresentá-las como naturais. No campo jurídico, esse processo se manifesta na forma como decisões judiciais e normas são estruturadas para reforçar uma ordem já estabelecida, com novos atores e símbolos tomando lugares que eram preexistentes (Bourdieu, 2007).

Esse paralelo se manifesta nas performances processuais dos litigantes, cujos gestos e discursos mimetizam as origens dos confrontos armados. Foucault sugere que essa teatralidade está intrinsecamente ligada à produção de verdades e à legitimação do poder no *campo* jurídico. O problema da vitória como produtora de verdade está na forma como ocorre a luta dos discursos, principalmente os discursos de verdade. O poder simbólico do Direito aparece nos jogos como estratégia retórica, “maneira de vencer, de produzir acontecimentos, de produzir decisões, de produzir batalhas, de produzir vitórias” (Foucault, 2013, p. 138).

O discurso não se limita a ser uma mera troca de argumentos, mas constitui um enfrentamento onde elementos como verdade, poder e autoridade estão

intrinsecamente conectados. É esse o ponto que deseja-se problematizar e entender ao longo desta obra, discutir os elementos que constituíram progressivamente a configuração do cenário que permite este discurso como estratégia, não como busca da verdade, mas um discurso como exercício de poder que visa a vitória dentro do jogo (Foucault, 2013).

Nos pareceu assim que o estudo dos Jogos Jurídicos apresentou novas formas de localizar tanto a emergência de novas formas de subjetividade quanto apontar para as bases que legitimaram as práticas judiciais. Como Foucault, (2013) desejamos propor também uma hipótese sobre a história da verdade pois sabemos que dentro do campo Jurídico a verdade se forma, nele e para ele as regras do jogo são definidas e redefinidas.

São por meio destas regras do jogo e da carga de capital simbólico atrelado ao imaginário comum, que subjetividades, saberes e domínios podem ser estabelecidos. Nossa preocupação é alertar que no *campo* jurídico a verdade não apenas se forma, com ela se joga.

III - ACRÉSCIMOS: A COMUNICAÇÃO DOS CAMPOS, O PAPEL DOS JOGADORES E AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS

1. A COMUNICAÇÃO ENTRE OS CAMPOS E DESEQUILÍBRIO NO JOGO

Até aqui, estruturamos nossa análise do Direito como jogo observando seus elementos fundamentais: as regras, os espaços, os símbolos e os capitais que regulam suas dinâmicas internas. De forma que neste breves acréscimos buscaremos complementar nossa discussão com alguns dos nossos achados teóricos e, sem querer cair numa falácia cientificista, propostas hipotéticas.

O que buscamos nesta etapa final não é uma repetição das análises sobre os símbolos e estruturas materiais do Direito, como feito por autores como Oliveira (2014) e Durand (1997), mas sim um deslocamento de foco para os processos relacionais e as trocas simbólicas que permeiam o *campo* jurídico. Como aponta Bourdieu (2014), compreender o fenômeno social (e também o jurídico) exige um pensamento relacional, onde as interações entre os agentes devem ser observadas não apenas como eventos isolados, mas como parte de um sistema dinâmico de trocas e influências.

Contudo, conforme avançamos na compreensão desse fenômeno, torna-se evidente que a simples análise estrutural não é suficiente para capturar toda a complexidade do Jogo Jurídico. A metáfora do jogo, ao mesmo tempo que ilumina certas dinâmicas do Direito, pode obscurecer um aspecto fundamental: as relações interpessoais que se desenrolam entre os jogadores e que exercem influência direta sobre o funcionamento do campo jurídico.

Pode parecer tardio afirmar isto agora, após toda a nossa digressão argumentativa — mas o Direito não é um jogo —, embora ele se comporte como um. Sabemos certamente que quando adentramos uma disputa jurídica, não se trata de uma brincadeira, não é um jogo. Mas por outro lado sabemos das regras e daquilo que está em jogo, são atos lúdicos da vida real, não diremos que é um jogo, mas jogamos mesmo assim (Robles, 2009).

Diferente dos jogos comuns, o Direito como jogo pertence a vida (Robles, 2009) e talvez por isso permita a quebra de tantos parâmetros que Huizinga (2019) definiu para os jogos culturais. Sua imprevisibilidade é fruto do caráter que o autor holandês definiria como não-jogo. E talvez seja exatamente isso que o Direito é, um jogo sujo, não-jogo, com todos os elementos dos jogos mas maculado pelos jogadores.

Talvez se os jogos jurídicos não fossem compostos por indivíduos reais e seus personagens, oscilando entre si, sujeitos a emoções, interesses e interações

complexas, sua estrutura poderia ser previsível e quase mecanicista. No entanto, a complexidade humana introduz uma variável incontrolável (Morin, 2002) no sistema. Advogados, juízes, promotores e demais agentes não atuam apenas com base em racionalidade instrumental, mas são afetados por suas experiências, histórias, redes de relações e trocas simbólicas que transcendem, e às vezes deformam tecnicidade do Direito.

Talvez fruto da inesgotável vontade de verdade dos indivíduos (Foucault, 2013), estes jogos estão no coração da produção dos discursos, aqui inevitavelmente jurídicos e políticos, que elaboram sistemas de exclusão daqueles que não detém o capital, o reconhecimento, uma posição no *campo*. Se põe em jogo poder e desejo, o poder de determinar, nomear, definir (Bourdieu, 2011; 2014) e também o poder de *dizer* (Foucault, 2014).

Portanto, ao tratar o Direito como um jogo, devemos considerar que a competição jurídica não ocorre em um vácuo. As interações entre advogados, juízes, promotores e demais agentes do campo jurídico não são meramente regulamentadas pelas normas processuais, mas por um conjunto de relações interpessoais que afetam a forma como as regras do jogo são aplicadas.

Assim, não basta observar os símbolos e normas jurídicas em si, mas sim a maneira como esses elementos são utilizados pelos jogadores para estabelecer limites, negociar posições e exercer poder dentro do campo jurídico. Podemos então propor indagações finais: Se o Direito se estrutura como um jogo, ele pode ser verdadeiramente considerado um jogo justo?

A esta pergunta, creio que já chegamos a conclusões preliminares. Mas, e se exatamente pelo seu caráter injusto a sua configuração por definição seja, ou deva ser, marcada por assimetrias e desequilíbrios que colocam em xeque a ideia de que a justiça, ou o acesso a ela, deve ser aplicada de forma equânime?

O Direito, enquanto campo autônomo, mantém uma relação dialética com os demais campos sociais. Segundo Bourdieu (2014), nenhum *campo* existe isoladamente; há sempre um fluxo de capitais simbólicos entre eles, e os indivíduos carregam consigo diversos *habitus* destes diferentes *campos* que podem ser análogos ou conflitantes.

O *campo* jurídico, em particular, opera tanto como um espaço de disputa interna entre os agentes que nele atuam quanto como um *campo* que interage diretamente com outras esferas, como a política, a economia e a academia. Essa

comunicação entre os *campos* não ocorre apenas de forma institucional, mas também por meio das *relações* dos próprios agentes que transitam entre diferentes espaços sociais, carregando consigo *habitus* e capitais simbólicos adquiridos em suas interações.

A significação prática da lei não se determina realmente senão na confrontação entre diferentes corpos animados de interesses específicos divergentes (magistrados, advogados, notários, etc.), eles próprios divididos em grupos diferentes animados de interesses divergentes, e até mesmo opostos, em função sobretudo da sua posição na hierarquia interna do corpo, que corresponde sempre de maneira bastante estrita à posição da sua clientela na hierarquia social (Bourdieu, 2011, p. 227)

Bourdieu (2014) destaca que o *campo* jurídico é um local de concorrência onde se busca o monopólio da produção do Direito. Essa disputa não é apenas técnica ou doutrinária, mas envolve a disputa por capitais simbólicos que conferem autoridade aos agentes do campo. Dessa forma, a posição dos jogadores é determinada não apenas por seu conhecimento jurídico, mas também por sua capacidade de mobilizar capitais simbólicos oriundos de outros campos.

Assim, o *campo* jurídico, como um microcosmo autônomo dentro de um macrocosmo social, opera por meio de relações internas próprias, ainda que seus agentes atuem em diferentes esferas e sejam influenciados por outros campos. Isso está sempre presente em Bourdieu (2011b) quando examinado o *campo* político e de forma análoga, o *campo* jurídico, pois os *campos* são universos relativamente autônomos no interior do espaço social, embora tenham sua própria forma de luta pela dominação, estão conectados pelos demais hábitos compartilhados.

Isso se dá porque, conforme Elias (2008), a tendência dos indivíduos em criarem suas próprias redes, fortalece as conexões daqueles dotados dos mesmos ideais, personagens, relações e valores, permite a eles, ao adentrar um novo espaço, ou *campo*, adquirir um novo papel. A posição hierárquica dentro de outros *campos* do poder de um dado indivíduo, o fará ter uma posição vantajosa imediatamente, quando entrar num *campo* novo, porque os outros membros de posições hierarquicamente elevadas vão reconhecer estes elementos familiares nele.

Afinal, os operadores do Direito são, antes de tudo, indivíduos dotados de *habitus*, que acumulam experiências e referências de diferentes espaços sociais. Assim, suas decisões e estratégias não são fruto apenas de competências técnicas ou dogmáticas, mas de uma constante troca simbólica com outros campos. Isso

significa que a interpretação do Direito não se dá apenas em um espaço isolado, mas resulta de um jogo complexo de interações que afetam a tomada de decisões.

A preocupação dos indivíduos com os interesses de suas próprias posições sociais, no sentido mais generalizado, ou suas posições dentro do jogo de poder dos demais *campos* aos quais estão inseridos, é parte daquilo que potencializa o interesse dos agentes no Jogo, sua *illusio*. Os indivíduos precisam demonstrar deferência a diversos hábitos (*habitus*) específicos para serem aceitos naquele ambiente e terem acesso ao Jogo Jurídico do qual os leigos estão excluídos.

Isso porque aquilo que está em jogo no Direito é exatamente essa capacidade de impor sua visão legítima na interpretação do Direito, de nomear limites de influência que afetam as demais relações sociais dos outros *campos* (Bourdieu, 2011b).

Se aqui nos preocupamos em entender quais as regras do *campo* jurídico, não podemos esquecer que é do Direito que as regras de diversos outros *campos* são criadas. A lei como mediadora de relações torna ela valiosa, é potência discursiva e o seu controle ainda mais precioso. As bases dos demais *campos* podem ser vistas como criações de suas próprias *fictio juris* (Bourdieu, 2014), aqui no sentido de fabricadas juridicamente.

Há um certo movimento pendular, o fluxo do capital simbólico não é unilateral, é como uma maré oscilante, pulsos biológicos de um complexo sistema vascular simbólico, ou talvez até rizomático. Esse capital flutua em espaços de detentores de saberes já estabelecidos, ditos especialistas, que por vezes atuam num movimento inverso ao de criadores de interpretação. Eles regulam e proíbem ela, regulam as proposições lógicas, a definição da verdade e falsidade, são espaços em que se espera que “todo sujeito falante sabe do que fala” (Pêcheux, 2015, p. 31).

O Direito, ao isolar-se da vida cotidiana por meio de seus ritos e regras, cria um espaço de autolegitimação onde suas decisões são aceitas não pelo seu conteúdo, mas pela autoridade simbólica de quem as profere. Isso significa que o Direito não é apenas um reflexo das normas que o estruturam, mas um campo dinâmico, no qual as regras do jogo podem ser modificadas pelos agentes que detêm maior capital simbólico.

Essa maleabilidade é essencial para compreender como as decisões jurídicas não são apenas resultado de uma interpretação objetiva das leis, mas de

disputas estratégicas nas quais os jogadores buscam consolidar sua posição e influenciar o resultado das partidas.

Desse processo observamos que um dos aspectos centrais dessa comunicação entre os *campo*: A forma como os limites do Jogo Jurídico são negociados e redefinidos constantemente. Como já debatemos, as regras do jogo não são estáticas; elas podem ser contestadas, reinterpretadas e, em alguns casos, até mesmo contornadas (Bourdieu, 2014).

Isso significa que, no *campo* jurídico, há sempre uma disputa sobre quais regras serão respeitadas, quais serão flexibilizadas e quais serão estrategicamente ignoradas. Indagamos então como se estruturam os *backdoors* jurídicos, os atalhos e brechas que permitem aos jogadores mais experientes encontrar maneiras de influenciar as decisões sem necessariamente transgredir as regras explícitas?

OS AFETOS JURÍDICOS NO JOGO

Dar a seriedade que se espera ao processo jurídico exige dos atores do *campo* uma resiliência emocional grande. Segundo Bourdieu (2007, p. 54) Esta capacidade de resistir a afetos, assim como nos demais jogos culturais, que seria a expectativa platônica de “seriedade sem espírito de sério, seriedade no jogo que pressupõe sempre um joggo sério”, talvez seja apenas possível àqueles que prolongaram “no mínimo, até tarde e, às vezes, durante toda a vida, a relação com o mundo da infância”. O que talvez fosse uma proposta que corrobora com as preocupações do puerilismo dos homens de Huizinga (2017).

A única alternativa seria uma capacidade de demonstrar ou incorporar o desinteresse pelo interesse, onde

A situação judicial funciona como *lugar neutro*, que opera uma verdadeira *neutralização* das coisas em jogo por meio da *des-realização* e da distanciação implicadas na transformação de defrontação directa dos interessados em diálogo entre mediadores. os agentes especializados, enquanto terceiros - indiferentes ao que está directamente em jogo (o que não quer dizer desinteressados) e preparados para aprenderem as realidades escaldantes do presente atendo-se a textos antigos e a precedentes confirmados - introduzem, mesmo sem querer nem saber, uma distância neutralizando a qual, no caso dos magistrados é pelo menos uma espécie de imperativo da função que está inscrita no âmago do *habitus* (Bourdieu, 2011. 237).

Para Huizinga, esse des-interesse é o que garante os procedimentos

lúdicos. Mesmo que a vitória implique em desgraça, o desinteresse garante que durante os procedimentos do jogo as emoções e atos dos jogadores possam estar sob controle, que haja um semblante de legitimidade que não pode ser visto quando da ficção e teatro se parte para a barbárie.

Se deseja que o jogo seja sério, que todos devam demonstrar o devido *fair play*, a melhor maneira para que os membros do *campo* jurídico consigam participar dos jogos sem se deixarem arrastar pelo jogo ao ponto de esquecerem que se trata de um jogo (Bourdieu, 2007, p. 2009). É claro que no des-regulado e des-interessado Jogo Jurídico, estamos diante muitas vezes de um certo fanatismo pelo jogo— ou fetichismo pela vitória — dos jogadores “profissionais”. Por certo, quem vem ao jogo não tem o interesse imediato de vencer a qualquer preço (Bourdieu, 2007, p. 209), porém está disposto.

Esses sentimentos de afastamento estão conectados com a dimensão teatral do Direito. Podemos observar ela especialmente nos julgamentos, que muitas vezes assumem ares de espetáculo. Advogados, promotores e magistrados utilizam gestos e entonações cuidadosamente planejados para convencer a audiência e reforçar a legitimidade de seus discursos.

Por vezes, os afetos, esses amores e vícios, amizades e inimizades, fixações e obsessões, são teatro e estratégia do dia-a-dia jurídico. Observa-se na postura de um advogado, quando este adentra o tribunal e reconhece as peças do tabuleiro (Cliente, vítima, testemunhas, documentos), os demais jogadores envolvidos (promotor, juiz, servidores) e seu comportamento, tom de voz, se alteram. Quando é por eles que se consegue o convencimento e a vitória, através da dramatização dos fatos e de seus afetos (ou desafetos) com os demais jogadores (Calamandrei, 1950).

Para Calamandrei (1950), em alguns casos, a performance pode ser mais relevante do que o próprio conteúdo jurídico. Advogados renomados muitas vezes são capazes de influenciar julgamentos simplesmente pela força de sua presença e pelo prestígio acumulado em sua carreira.

Como analisa Huizinga:

A pompa e a teatralidade são componentes naturais do jogo, especialmente quando este envolve disputas públicas. Os jogadores podem ser

excepcionalmente extravagantes em seus atos, pois a intensidade e a emoção fazem parte da essência do jogo (*Huizinga, 2019, p. 112*).

Em sua pesquisa, Schritzmeyer concluiu de forma similar, acerca das suas análises dos Júris de São Paulo:

Por mais menções que os arguidores façam a provas técnico-científicas e por mais que utilizem um jargão jurídico, o cerne de suas argumentações baseia-se em sentimentos que, esses sim, serão julgados como motivações legítimas ou ilegítimas para condenar ou absolver os réus. Por isso, não raras vezes, observamos o caráter secundário dos debates sobre se o réu matou ou não a vítima, passando para o primeiro plano a avaliação de quais emoções estavam envolvidas na morte - amor, ciúme, vingança, indignação, frustração, medo, rancor, proteção, etc. - e o quão elas legítima ou não o ato de matar (Schritzmeyer, 2001, p. 190).

Agora que já temos uma maior certeza quanto à verdadeira dinâmica do jogo no *campo* jurídico, entendemos que embora existam regras e normas explícitas e implícitas, tudo nele pode ser flexibilizado pelo discurso correto. Para alguns, poderia-se entender que estes jogos “viciados” pelo conluio entre jogadores e julgadores por meio dos afetos e estratégias, tornaria as interações jurídicas uma fraude performática (Morais da Rosa, 2020).

Parece paradoxal que uma das dificuldades atuais de uma busca por equidade no acesso à justiça se deva pela dificuldade de se “viver entre a lei e a justiça” (Lupetti, 2012, p. 259), que na maior parte das vezes não parecem significar ou apontar para a mesma direção. Essa necessidade da crença num sistema que vive em oposição é a sina da jurisdição contemporânea.

Em sua pesquisa, Lupetti encontra sinais do mesmo problema:

Os dados de campo aqui explicitados revelam, portanto, que a imparcialidade se configura como crença fundante do sistema, embora, empiricamente, inatingível e utópica. Enquanto crença, se não for propagada, o sistema não sobrevive. O que a torna estruturante do sistema é o fato de que, sem a crença na imparcialidade, o sistema não sobrevive (Lupetti, 2012, p. 259).

Talvez, a inexistência dessa imparcialidade seja parte do processo no qual o Direito aparenta ter perdido seu caráter lúdico. Aceitando que os jogadores “pulam a cerca” para refazer as regras quando necessário, deixa-se a crença da imparcialidade para aqueles que estão fora do *campo* e abraça os afetos e estratégias do Jogo. Essa união das irracionaisidade dos afetos com as escolhas

estratégicas pelo capital é parte do paradoxo dos jogos, onde mesmo contradições aparentes possam ser aceitas (Stark, 1996).

O fato é que a legitimação do *campo*, os processos internos de fixação do *habitus* e toda a violência simbólica gerada pela dominação das formas jurídicas não é direcionada verdadeiramente aos Jogadores, pelo menos não aos experientes. A legitimação do *campo* é apenas para aqueles que assistem, assim como o teatro só precisa encantar quem está fora do palco, por trás todos sabem quem está por trás da maquiagem de anjo ou demônio, por vezes, podem até mesmo inverter os papéis sem que o público perceba.

A dramatização do Direito, aliada à ilusão de neutralidade da comunicação jurídica, faz com que a justiça seja percebida como uma entidade autônoma, mesmo quando influenciada por interesses externos. Os *campos* estão em constante comunicação e os atores podem até ser céticos quanto a isso, atuando como se suas redes não estivessem gerando diversas interligações de interações que tornam as audiências e os processos jogos por interesses alheios ao jurídico.

Goffman (2011) acredita que a repetição destas encenações podem gerar um processo de auto engano, onde eventualmente os jogadores vão realmente acreditar que jogam pela justiça e não por si mesmos. Temos nossas dúvidas. Nos próximos tópicos discutiremos algumas das formas como esse ceticismo se mantém como forma de mascarar os afetos, onde os agentes jurídicos podem até se demonstrar passionais, mas nunca irracionais ou ingênuos, agindo conforme os seus interesses.

2.1 O interesse pelo desinteresse.

Huizinga (2019) por vezes descreve o jogo como atividade desinteressada, na qual não há um interesse que vai além dos atos constitutivos do jogo em si. Embora o autor não esconda que há sempre interesse naquilo que está em jogo, o Direito é o jogo da vida (Robles, 2017), onde os atos do jogo e seus resultados são os atos da vida e suas consequências. Portanto, como se falar de algo mais sério e interessado?

O campo jurídico, assim como outros campos de poder, opera por meio de um paradoxo fundamental: o interesse pelo desinteresse. Bourdieu (2014) destaca que aqueles que atuam dentro do sistema jurídico precisam construir uma imagem de

neutralidade e imparcialidade, mascarando seus interesses próprios sob o véu do bem comum e da justiça objetiva.

Essa dinâmica faz com que os juristas, magistrados e advogados atuem dentro de um *habitus* específico, que exige a incorporação das regras do jogo jurídico de forma quase inconsciente. A legitimidade do Direito, nesse sentido, está atrelada à sua capacidade de se apresentar como um campo autônomo, regido por normas próprias e não contaminado por interesses individuais ou políticos.

No teatro jurídico, advogados, promotores e juízes desempenham papéis cuidadosamente construídos para reforçar sua autoridade e credibilidade dentro do jogo. A performance desses agentes é essencial para a manutenção da *illusio* do campo jurídico, pois suas escolhas, gestos e discursos não apenas refletem o domínio técnico do Direito, mas também exercem uma função simbólica, legitimando sua posição no jogo. Eles não apenas aplicam normas, mas encenam a própria *essência da justiça*, dramatizando suas decisões para que sejam compreendidas como atos de verdade e imparcialidade.

Nesse contexto, é comum que esses atores busquem demonstrar o peso de suas decisões e o caráter inescapável de suas escolhas. Advogados e promotores frequentemente enfatizam a carga emocional que carregam, a severidade das consequências e a necessidade de agir “em nome da justiça”, distanciando-se de interesses individuais e apresentando-se como meros instrumentos do Direito. A pompa e a teatralidade aparecem, em verdade, como elementos formadores de uma expectativa na presença de um “desinteresse pela vitória”, substituído por uma imagem de “comprometimento com a justiça”.

Essa expectativa se manifesta, por exemplo, na forma como advogados e promotores mantêm uma relação simultaneamente antagônica e cordial. É comum que, antes de uma audiência, esses profissionais troquem cumprimentos amigáveis, compartilhem conversas triviais e demonstrem uma camaradagem que pode parecer contraditória ao olhar dos leigos.

Essa construção da autoridade jurídica por meio da performance do desinteresse não é uma escolha individual dos operadores do Direito, mas sim uma necessidade imposta pelo próprio funcionamento do *campo*. Isso é especialmente verdadeiro para os juízes, porque se espera do advogado e do promotor que ajam com passionalidade, eles precisam ter comprometimento com a justiça, mas tem o direito de agir abertamente com seus afetos. Em alguns casos, é até romantizado

pela plateia como algo positivo. Mas no caso dos juízes qualquer forma de interesse é visto como um vício de julgamento.

O Juiz não pode ser visto como um indivíduo fanático ou viciado por vitórias (Morais da rosa, 2015), e embora muitas vezes os juízes tomem suas decisões como forma de impor sua visão ao mundo (Posner, 1986), sua imagem só se mantém enquanto está atrelada a um conceito de neutralidade absoluta. A imposição do desinteresse como critério de legitimidade funciona, portanto, como um mecanismo simbólico que define quem pode ou não jogar dentro do campo jurídico. Aqueles que melhor dominam esse jogo, ou seja, que conseguem apresentar seus interesses como universais e neutros, consolidam sua posição e reforçam sua autoridade dentro do sistema.

Conforme já estabelecemos, a figura do magistrado precisa ser uma de afastamento do mundano e de elevação moral. Dizer isso parece não implicar nenhuma contradição, mas o fato é que o vigor moral deveria resultar de uma aproximação maior com os elementos cotidianos, uma compreensão totalizadora da vida dos homens.

Todavia, para assegurar um grau de intocabilidade, o julgador precisa, enquanto maestro das questões sociais, ser um ente desinteressado. O desinteresse do árbitro é a qualidade que mais reforça a criação de um jogo, porque ele precisa ser uma forma de abstração de uma situação de conflito que seria eminentemente direto (Huizinga, 2019). Mas o fato é que os julgadores, para fazer triunfar seus interesses, precisam alimentar um certo aspecto de desinteresse, ainda que seu sucesso seja dependente da força do público e universal (Bourdieu, 2014) como também dos demais *campos* do poder que os dominam.

Em teoria, mesmo dentro de uma percepção agonística do processo, não se haveria confiança nos julgamentos os indivíduos não se convencessem de o julgador não têm partido dentro da partida, se eles desejassem um ganho pessoal ou de uma das partes, ninguém aceitaria sua decisão. Embora saibamos, que essa crença é dos leigos e não dos indivíduos do *campo*. É uma ingenuidade idealista querer a todo custo que as coisas puras sejam o produto de atos puros. (...) as coisas mais puras podem ter seu princípio nas pulsões absolutamente impuras” (Bourdieu, 2014, p. 445).

A maior pureza dos jogos jurídicos é o comprometimento com as regras, uma “lealdade” com o jogo (Huizinga, 2019), ele deve sublimar seu desejo pessoal

(Bourdieu, 2014) de ganhar, caso exista, para obedecer às regras do desinteresse. Lupetti (2007, p. 259), citando a ótica de Friede, nos trás que para o autor. “O bom julgador é sempre aquele que consegue deixar sua formação política, suas opiniões e convicções pessoais em segundo plano e colocar a cima destas a preservação da ordem jurídica.”.

Para não se deixar controlar pelas fortes emoções, o juiz deve encontrar um ponto de equilíbrio, não podendo se deixar manipular, mas também sem tornar-se uma máquina sem compaixão. O caminho correto estaria em não reprimir as emoções, mas ter consciência de sua existência (Cotte, 2018). Esse desinteresse é aparente, assim como no jogo, há um interesse em parecer desinteressado (Bourdieu, 2014), para que se possa argumentar a legitimidade do discurso sob um pretexto de imparcialidade. O que ocorre é que há no julgador um desejo velado de fazer seu interesse prevalecer.

Os juízes ainda são pessoas como as outras, dependendo de como mantenham sua atuação são glorificados ou são anulados, que “entraram num jogo que é não é fácil de entrar, em que cada vez é mais difícil de entrar; mesmo nesse jogo são obrigados a jogar segunda as regras, que são regras de desinteresse” (Bourdieu, 2014, p. 445). Há o interesse em seguir as regras implícitas do desinteresse para manter a conformidade com o seu papel no *campo*, sua atuação dentro do jogo.

Devido a isso, os magistrados, apesar de não conseguirem ser absolutamente imparciais, têm de sustentar esta impossibilidade empírica de atuação imparcial criando outras categorias – similares e retóricas – para justificar o distanciamento de suas práticas judiciais cotidianas do ideal sublimado da imparcialidade. Nesse sentido, manuseiam outras categorias para definir aquilo que fazem em seu cotidiano (Lupetti, 2012, p. 259).

A realidade que se oculta é a de que os juristas têm interesse no público. pela utilização do acúmulo do poder simbólico transmutados no teatro dos jogos jurídicos, se legitima uma “agressividade executiva codificada e dominada” (Durand, 1997, p. 139-140), que resulta num desequilíbrio de forças que favorece a posição do julgador, que é um jogador oculto, permitindo que sua participação nos litígios seja sempre uma de dominação, sem os riscos inerentes a representação judicial.

Na pesquisa de Lupetti (2012), a autora comenta opiniões e análises realizadas sobre o judiciário e o papel dos juízes, onde aduziu:

A Ministra Nancy Andrighi, do STJ, falando sobre o papel do juiz e o futuro da jurisdição, em uma palestra que eu assisti na EMERJ, já faz alguns anos, disse que o juiz moderno, o juiz do futuro, não poderia ser um simples técnico, “proferidor de sentenças”, como consta em minhas anotações. Segundo ela, “a solução justa tem a ver com o drama humano e não com as leis.” (Lupetti, 2012, p. 258).

A autora aponta que há uma ótica que se fortalece de que o Juiz deve ter uma posição interessada, alguém que precisa entender os corações e agir conforme ideais e interesses (justos). Para Bourdieu (2011, p. 229) isso aponta a necessidade ou propensão dos juízes para se tornar um “intérprete que se refugia na aparência ao menos de uma simples aplicação da lei e que, quando faz obra de criação jurídica, tende a dissimulá-la”, como forma de esconder estes interesses.

No mesmo ritmo, a autora traz exemplos onde os magistrados apresentaram estas posturas interessadas, em momentos céticos e em outros confiantes na necessidade dos seus atos.

“Outro magistrado me contou que em uma ação de despejo de um casal de idosos, ele usou de estratégias extraprocessuais para impedir o desalijo. Segundo ele próprio, ele não teve coragem de despejar: os autos ficavam paralisados no cartório; os mandados não eram extraídos no prazo; ele deferia os pedidos recorrentes de expedição de guia de pagamento, mesmo sabendo que eles não iriam pagar o débito; tudo para dificultar que ambos fossem para a rua, “dormir embaixo da ponte”. Segundo ele próprio, isto não configurava parcialidade, mas simplesmente uma postura ativa, de um Juiz que não vive em uma “bolha”, isolado da realidade social. Ele me disse que sempre teve muita “sensibilidade social”. (Lupetti, 2012, 259).

Os elementos que podemos observar aqui é de que para o julgador, havia uma necessidade de agir de forma ativa, ele via um papel social dentro de sua atuação e embora cumprisse suas funções jurídicas com ceticismo, sabendo que não haviam eficiência, utilizou do instrumento burocrático como forma de fazer sua vontade prevalecer. Noutro caso, vemos um exemplo similar:

Uma desembargadora me disse que, certa vez, concedeu uma indenização muito maior do que normalmente concedia para uma senhora que havia sofrido uma lesão de esforço repetitivo no emprego, porque, segundo ela, sua filha havia tido doença similar e ela sabia “muito bem o que aquilo provocava”. Ela justificou a sua atitude como “empática”. Segundo ela, o papel do juiz “é ter alteridade”. “Isso é fruto da minha experiência de vida e, como não somos neutros, temos de usar nossas experiências cotidianas em nossa atividade jurisdicional.” (Lupetti, 2012, 260).

Aqui vemos um exemplo do ceticismo quanto à própria posição no jogo, no

mesmo sentido que Goffman (2011) afirma haver entre os indivíduos e suas fachadas, em grau maior ou menor. A desembargadora reconheceu sua não-neutralidade, o que deveria invalidar a força do ideal de sua imparcialidade. Mas se essa ilusão daquilo que se entende como imparcial, tem uma função de convencer o público e não os jogadores, o que pode ser visto como imparcial dentro do Jogo Jurídico?

Questionando o mesmo, Lupetti (2012) escutou:

“Isso é ser imparcial? Não”. Ouvi muitas vezes essa assertiva acompanhada das respectivas justificativas: ora, a “parcialidade” era justificada como experiência vida; ora empatia; ora desigualar os desiguais; ora compensar desigualdades; ora proteger o mais fraco; ora julgar por princípios; ora buscar a verdade; ora fazer justiça. (Lupetti, 2012 p. 260)

Compreendemos que esta é uma discussão que vai além do presente texto, afinal, ainda que a farsa do desinteresse sirva apenas para mascarar o real interesse que sabemos que todos os agentes jurídicos tem, não cabe um argumento moral na estrutura que propomos, para definir se está certo ou não que o julgador também esteja interessado, tanto quanto os outros jogadores.

Se por desinteresse, o juiz deixa de agir para impedir uma trapaça não percebida pela outra parte, sua função neutra se cumpre ao permitir o jogo se desvelar daquela forma, mas então a desigualdade criada não seria por si só, uma quebra do equilíbrio do jogo?

Não é simples definir os limites do ético ou moral dentro do desinteresse ou neutralidade do julgador. Por excelência, são características que deveriam defini-lo mas também podem por vezes resultar numa justificativa de um comportamento displicente. Então o que de fato é um interesse no jogo? Existe um interesse bom e um ruim, assim como uma boa ou má Éris grega? Qual deve ser o interesse do juiz, se não o desinteresse, a busca pela verdade ou pela justiça?

2.2 O resguardo como estratégia social.

Os paradoxos da atuação jurídica são tempestades de sentimentos, que em geral são expostos dentro de observações descritivas, raramente é possível um posicionamento prescritivo, não há formas de previsão — há, talvez, previsibilidade. Os sentimentos são instabilidade, dentro do jogo que se pauta como racional, o

afeto humano é tempestade. Dentro do universo jurídico, a capacidade de navegar nesta tormenta é o que define o quão adepto um indivíduo é na prática legal dentro dos Jogos Jurídicos (Stark, 1996).

Evitar os vícios dos afetos e compreender as nuances das regras dos jogos e dos *campos* é parte de um conjunto de habilidades que pode definir um indivíduo apto a pertencer ao *campo*¹⁵. Podemos dizer que estas qualidades estão conectadas a um caráter estratégico dos processos, principalmente os processos onde os litígios envolvem questões de forte pulsão emocional, com o no Direito Penal ou da Família. Espera-se que todos os participantes vão agir de forma a tomar as melhores escolhas para atingir seus objetivos, uma vez que o objetivo do processo é sempre da vitória (Carvalho, 2007).

Dentro das noções matemáticas da teoria dos jogos¹⁶, o conceito de *equilíbrio de Nash* sugere que os jogadores sempre tomarão a melhor decisão possível com base nas informações disponíveis. No entanto, essa lógica se desfaz quando aplicamos a teoria dos jogos ao campo jurídico. Isso porque o Direito não é um jogo de informação completa: as decisões não são tomadas apenas com base nos autos do processo, mas também a partir do conhecimento tácito adquirido pelas interações anteriores entre os jogadores.

Embora as regras e peças que estão no tabuleiro não mudem e as estratégias estejam mais ou menos limitadas as imposições das regras do jogo — embora os *backdoors* estejam sendo sendo criadas como linhas de fuga no jogo —, as sequências de jogo e características do jogo são também um elemento de mutação que precisa ser examinado (Schritzmeyer, 2001).

Não há um jogo novo sem resquícios ou memórias dos jogos anteriores, são sempre novas partidas dentro do esquema Jogo Jurídico. Cada processo contém ou pode conter uma ou mais partes que estavam, estão ou estarão travando litígios novamente ou concomitante à aquele que se inicia, nem que as partes repetitivas sejam meramente os entes burocráticos do funcionamento do judiciário.

¹⁵ É a compreensão destes elementos e a capacidade de análise em cada etapa do processo, que gera um bom jogador, para Rosa é necessário “habilidade, inteligência, ritmo, harmonia, capacidade de improviso e fair play”. (Morais da Rosa, 2014, p. 16)

¹⁶ Embora a análise que aqui se propõe se debruce mais aos elementos constitutivos do Jogo Jurídico como atividade sócio-antropológico-simbólica, principalmente pela importância dos aspectos lúdicos na construção das regras e assim imposição de limites que criam a base para a existência de leis. Entendemos importante observar os aspectos pragmáticos modernos da Teoria dos Jogos no Direito, com sua forma de entender as estratégias que englobam o processo. Que tornam ele nesse emaranhado de decisões e omissões de agentes em busca de um resultado, no sentido mais rígido de um jogo (Pankaj, 2015).

Cada configuração de indivíduos faz parte uma rede de placares, aqui muito próximo da intenção de Elias em sua definição de *redes*, onde existem rivalidades latentes entre os jogadores que podem reaparecer ou amizades que podem influenciar os resultados. É natural que “o jogo jogado hoje pode guardar mágoas silenciosas de outras partidas” (Morais da Rosa, 2020, p.60).

A recorrência das mesmas configurações de jogadores faz com que advogados, juízes e demais agentes desenvolvam estratégias baseadas não apenas nos textos normativos, mas na experiência de jogo acumulada. Como resultado, certas ações processuais não são tomadas apenas pela busca da vitória imediata, mas também como parte de um jogo estratégico de longo prazo, no qual a construção de reputação e influência simbólica é tão importante quanto a decisão jurídica em si.

Na visão de Moraes da Rosa (2020), estas são configurações de jogos repetitivos, onde os resultados das partidas anteriores são parte da informação inicial dos jogos. Quando retornamos a noção de equilíbrio de Nash, ao examinar uma partida de Xadrez, se espera que cada jogador inicie a partida com a abertura¹⁷ que este acredita ser aquela mais eficiente para a vitória. As aberturas existentes são múltiplas, limitadas pelas regras de movimentação das peças e também a uma repetição daquilo que já foi criado (dogmatizado). Mas há aberturas que tem vantagens sobre as outras.

Explicamos tudo isso, embora brevemente, para discutir que no momento que dois jogadores iniciam uma partida pela primeira vez, eles vão optar pelas aberturas de seu conforto e confiança, mas no momento em que a primeira partida acabar e eles se encontrarem para uma nova disputa, é possível que eles optem por mudar ou manter a abertura escolhida. Isso se dá porque o jogador que foi derrotado e sentiu que isso se deu pela sua má escolha de abertura, mudará para uma que sinta que não será combatida, ou seja, a escolha do jogador será influenciada por informações extra-jogo.

Da mesma forma, se num cenário de campeonato onde um jogador de um esporte saiba que enfrentará o mesmo oponente depois, ele precisará guardar os seus trunfos (Morais da Rosa, 2020). Os trunfos podem ser guardados tanto para

¹⁷ Abertura é o termo utilizado por enxadristas para determinar os movimentos iniciais de peças que são parte da estrutura estratégica que o jogador está optando usar para guiar seus movimentos. Sua tática.

garantir uma vitória, quanto para evitar uma derrota vergonhosa numa situação onde seja mais importante a manutenção do status do indivíduo no meio do que a vitória naquela contenda específica. Como por exemplo, a relação de placidez e amizade entre promotor e juiz que tenham uma longa atuação conjunta prefiram não criar problemas um para o outro.

Chamamos a preocupação com a configuração destes jogos repetitivos de *resguardo*. De fato, no sentido bastante literal da palavra, o *resguardo* é uma atitude, estratégica e também afetiva, que pode ser observada nas pesquisas de Lupetti (2012), Schritzmeyer (2001) e principalmente de Nuñez (2007), quando observamos a preocupação dos agentes em manter um equilíbrio nas interações que está mais relacionado aos seus afetos internos e externos ao *campo* do que a uma preocupação com a normatividade ou dogmática jurídica.

A recorrência das mesmas configurações de jogadores faz com que advogados, juízes e demais agentes desenvolvam estratégias baseadas não apenas nos textos normativos, mas na experiência de jogo acumulada. Como resultado, certas ações processuais não são tomadas apenas pela busca da vitória imediata, mas também como parte de um jogo estratégico de longo prazo, no qual a construção de reputação e influência simbólica é tão importante quanto a decisão jurídica em si.

Por exemplo, assim como dito, promotor, juiz e defensor público estão em posições opostas, ou pelo menos não deveriam estar em posições favoráveis um ao outro — deixando de lado uma visão inocente de que todas as partes do processo estão trabalhando em conjunto em prol da justiça ou verdade —, mas o que se observa com frequência é um sentimento de cumplicidade, lisura e principalmente *resguardo* entre estes jogadores.

Na pesquisa de Nuñez podemos ver um exemplo que não é nada estranho a realidade da atuação jurídica:

Enquanto fazia os questionamentos, Antônio o interrompeu e logo se iniciou outra conversa, entre os três: magistrado, promotora e defensor. Eu assistia a discussão pois estava sentada ao lado de Isaura. Todos deliberavam sobre o caso, cada um em sua respectiva mesa, tendo a vítima sentada entre eles, na cadeira destinada às testemunhas (Nuñez, 2018, p. 246).

Essa cooperação é possível porque todos os jogadores tem certeza de que podem agir por meio de um *backdoor* jurídico, derrubar suas fachadas, tamanho o

seu poder acumulado e sem oposição, não havia sequer necessidade de se preocupar com a quebra da realidade na expectativa dos observadores.

Mas também, todos agem assim porque não podem simplesmente quebrar com esta união gerada por um *resguardo* mútuo. No momento em que um se negasse a participar da mesa de discussão junto dos demais, seria visto como traidor, um estraga-prazeres e alguém que não pode mais ser confiado, virão inimigo comum dos demais. Uma posição desfavorável demais no jogo, de forma que as escolhas de cada jogador em aceitar aquele acordo não é por saber necessariamente que aquela é a melhor estratégia dentro das regras e limites do jogo, mas a escolha segura para manutenção do *resguardo* social.

O *resguardo* se apresenta como um elemento de preocupação dentro de todos os atos dentro do Jogo Jurídico, embora não previsto dentro das regras. Ele aparece no cuidado da descrição dos atos, como quando um advogado que está defendendo um jovem que está sendo julgado por um delito e tem histórico como membro de facção. Pode ser que a inocência do jovem seja inegável, mas para garantir que o preconceito não vá gerar afetos negativos, ele omitirá informações como forma de se resguardar (Borges, 2011).

Para a posição do juiz, o *resguardo* é direcionado a sua própria imagem de ente desinteressado, neutro e justo. Nuñez (2018) apresenta o *resguardo* do julgador, não como uma preocupação em evitar o erro, mas num desejo de mascarar o que já tem em mente e o que deseja fazer de fato. O julgador se resguarda para não destruir a ilusão de paridade de forças ou de confiabilidade na equidade do seu julgamento

Assim, de modo a pensar o que faria naquele julgamento, foi ler o processo, para embasar sua manifestação no dia: “Eu tô até ajudando ele [Antônio, o juiz] mas eu tô vendo pra me resguardar disso, não pra ajudar (...)” A lógica, conforme transmite a fala de Isaura, era a do *resguardo* dos agentes e não da administração dos conflitos (Nuñez, 2018, p.242).

Um ponto adicional que vamos discutir no próximo tópico acerca do *resguardo* está na ausência dele para com certos indivíduos, ditos *outsiders* do campo jurídico. A preocupação em não agredir não se direciona na mesma medida aos advogados, por diversos motivos que podemos apontar, desde a caráter intrínseco a sua posição no judiciário ser distante dos funcionários públicos quanto pela quantidade de causídicos que não se repetem com tanta frequência nos tabuleiros quanto juízes, promotores e defensores — que são menores em número.

O *campo* jurídico, como qualquer outro, é sujeito ao efeito das emoções. Apesar das nossas tentativas de racionalizar as leis, as emoções têm um papel central no mundo jurídico, principalmente quando se discute direito criminal (Valeanu, 2021). Assim, o elemento obscuro do *resguardo* coloca em evidência um dos principais desafios do Jogo Jurídico: a busca pela equidade dentro de um sistema em que os jogadores não possuem as mesmas condições de jogo.

A mobilização dos capitais simbólicos e a construção de *redes* de influência mostram que, no Direito, nem sempre a melhor jogada é aquela que está formalmente prevista no processo, mas sim aquela que leva em conta as relações interpessoais e os afetos que permeiam o *campo* jurídico. Isso é mais intenso quando se é um *outsider*.

2.3 Quem são os *outsiders*?

O Direito, como um *campo* especializado, exige que aqueles que desejam participar de suas disputas possuam determinadas credenciais, que funcionam como mecanismos de distinção e exclusão. Títulos como advogado, magistrado ou promotor não servem apenas para certificar a competência técnica dos operadores do Direito, mas também para lembrar aos leigos que eles não possuem a autoridade necessária para participar desse jogo (Bourdieu, 2011).

Isso cria uma barreira simbólica, similar ao que ocorre em outros espaços de poder, como o campo religioso ou político, onde clérigos e governantes reforçam constantemente a separação entre eles e os fiéis ou eleitores (Bourdieu, 2011; Goffman, 2014).

Como aponta Elias, “as redes de interdependência entre os indivíduos estruturam a lógica dos grupos estabelecidos e daqueles que permanecem como *outsiders*” (Elias; Scotson, 2000, p. 87), o que implica que o capital jurídico não está distribuído de forma equitativa, mas condicionado às dinâmicas de poder que regulam o acesso ao *campo*.

Essa exclusão não é apenas formal, mas também performática. Como Goffman analisa, as interações sociais se dão dentro de um cenário no qual os indivíduos assumem papéis estratégicos, utilizando símbolos e rituais para reforçar suas posições. O *campo* jurídico, com seus ritos processuais e linguagem técnica,

cria um espaço simbólico no qual apenas aqueles que dominam suas regras podem atuar como jogadores legítimos (Goffman, 2011).

Como já discutimos, a divisão de poder e capital dentro do *campo* não é equilibrada e igualitária, de forma que o excesso ou acúmulo deste capital por aqueles que detém os símbolos e performances de poder criam um vácuo de força que oprime os grupos desprovidos de voz no meio, os *outsiders* (Elias, 2000).

Dentro do universo dos Jogos Jurídicos os *outsiders* são majoritariamente duas figuras, uma óbvia e outra menos aparente. Os advogados e os clientes. Talvez a percepção de qual seria a escolha óbvia possa mudar com experiência empírica do leitor, ao tratar-se de um indivíduo de dentro ou externo ao *campo* jurídico. Motivo pelo qual nossa afirmação não é em vão, de fato, é para instigar o pensamento.

Embora pareça por um momento que o *outsider* mais óbvio seria a do cliente ou leigo, por não ser um indivíduo formado, conhecedor das regras do jogo, é fácil esquecer do papel dos clientes no jogo ou confundi-los apenas com plateia. A estrutura do *campo* jurídico utiliza um processo comunicativo feito para barrar a compreensão dos leigos (Bourdieu, 2011), mas são eles que validam verdadeiramente a *illusio* que legitima o Direito socialmente.

Dentro do Júri, os leigos não são apenas peças inertes, porque a necessidade do apelo aos afetos deles faz com que seja necessário que o Direito traga eles para o jogo, simplifique a linguagem, os encante, a *illusio* não pode existir apenas para os membros do judiciário, precisa afetar a todos os presentes (Schritzmeyer, 2007).

De toda forma, a figura de *outsider*, ao nosso ver, mais óbvia é a do advogado. Que por não integrar o corpo estrutural e burocrático da máquina judiciária, se vê constantemente descrito e representado como um indivíduo rapino, esguio, abutre. Por mais que os advogados tentam performar *fachadas* que reforcem elementos de confiança e valor, na realidade brasileira ainda há uma dicotomia na imagem dos causídicos como defensores orgulhosos ou gatunos aproveitadores.

Não desejando adentrar no escopo desta discussão o que pode qualificar um advogado como parte de um ou outro grupo, o que podemos afirmar é que não há a mesma carga de poder simbólico como prerrogativa da profissão do advogado como há para juízes, promotores e defensores. Principalmente dentro do ambiente do fórum.

Nuñez (2018) dirá que isso se dá pela formação de uma “família jurídica” onde os membros do serviço público criam laços de afeto por semelhança de suas funções. Todos membros do estado, com salários similares, responsabilidades similares e principalmente com uma convivência muito mais íntima do que a que estes entes têm com os muitos advogados que atravessam as portas do fórum. O que gera para com os advogados estranhamento, desinteresse e em alguns casos hostilidade.

O advogado (...) não teve qualquer participação na negociação e foi apenas comunicado da decisão previamente tomada, ajustada entre juiz e promotora. A forma como Antônio tratou a defesa privada está relacionada com o lugar dos advogados no Júri, pois eles não são considerados parte desse sistema (Nuñez, 20018, p 244).

Situação que, ao diretamente ser comparada com as demais situações apresentadas na pesquisa de Nuñez (2018), demonstra que o acesso ao poder de negociação, a qualidade de produtor de verdade que é negada aos advogados, é concedida aos demais membros da “família” dentro e fora do espaço físico do *campo*.

Disse-me então que Antônio, em um almoço com o delegado responsável pelo caso, resolveu a questão. Havia sido um engano dos inspetores da polícia. O magistrado então chamou Isaura e Fernando no seu gabinete e pediu que a promotora fizesse um “aditamento à denúncia” para “substituir o polo passivo” pela “Mariana” correta. Essa solução era absurda, disse-me, pois utilizava de previsões do direito processual civil para fazer o arranjo. (...) Tais arranjos estão diretamente relacionados com a forma como os agentes se relacionam, como uma família no sentido ideológico do termo. Em razão dessa relação, buscam facilitar o trabalho uns dos outros (Nuñez, 2018, p. 244).

Num breve relato, são muitos elementos que podem ser observados como parte do Jogo Jurídico mas externos ao exercício da profissão. A conversa particular num almoço com o delegado, a convocação da promotora com a “ordem” de aditamento feita contra um ente de poder equiparado, o arranjo extra-legal (ilegal), a resolução da situação de forma a facilitar o trabalho do grupo, por meio da concessão mútua, da vista-grossa, sempre com *resguardo*.

3 PODEMOS GARANTIR AS REGRAS DO JOGO?

Com o que nos resta de fôlego, gostaríamos de nos aproximar das conclusões com uma percepção otimista. Ao longo deste trabalho discutimos o Direito como *campo* e a forma como este é estruturado. Desde o início, o objetivo deste escrito foi propor uma nova ótica de análise e uma hipótese para definir como algumas trocas simbólicas são realizadas dentro das interações jurídicas.

Uma hipótese que desejava pôr em evidência características do Direito que não são tradicionalmente examinadas por abordagens mais dogmáticas. Assim, a metáfora do Direito como jogo serve para demonstrar como a existência de regras de funcionamento que regem o sistema não é suficiente como objeto de análise para proporcionar uma visão suficientemente ampla do *campo* jurídico.

Ficou claro nas análises feitas nos trabalhos de Lupetti Baptista (2008; 2012), Nuñez (2007) e Schritzmeyer (2001;2007) e pelas conclusões das discussões aqui realizadas que a prática jurídica é extremamente dinâmica. Esse dinamismo demonstra que o Direito, como todo jogo social, não é um espaço de previsibilidade absoluta, porque suas regras são elásticas. Bourdieu (2011; 2014) deixa claro que assim como outros *campos*, o *campo* jurídico é terreno de mutabilidade, o interesse pelo universal não implica em aplicação homogênea das normas. Então se pergunta, como garantir as regras do jogo?

Ora, quando se discute acerca de jogos, não é incomum que os ânimos terminem aflorados, em certos momentos o debate é sobre o como a regra é injusta, noutros em como é injusto não seguir a regra. Em geral, a opinião acerca de dada regra dependerá muito da sua posição no jogo, principalmente em situações de dúvida ou as clássicas lacunas que se tanto fala quando é hora de mudar ou criar uma regra. De forma similar a discussão de Delapieve (2014) acerca da ótica de Hard e Streck, nos preocupamos com as “zonas da franja”, os ambientes onde há dúvida acerca da norma, onde o árbitro tem discricionariedade para decidir.

Nestes momentos, existem de fato diversas abordagens que podem ser utilizadas para se discutir qual a forma que o juiz deverá decidir e muitas outras para analisar e criticar a decisão que este optou por tomar. Embora não optemos por tratar uma discussão hermenêutica, seguindo os pontos erguidos pela obra de Streck (2013), também acreditamos que no final, quando a decisão do jogo é definida eminentemente por um juiz que decide conforme pensa, optando por seguir normas quando lhe convém, não teremos um processo jurídico, mas um jogo do juiz (Delapieve 2014; Streck 2019).

Embora compartilhemos aflições, buscamos a resposta para a pergunta deste tópico, que talvez represente o verdadeiro problema de todo este trabalho, numa discussão socioantropológica. As regras do jogo, que são uma metáfora para o equilíbrio de forças geradas pelas leis, frequentemente tratadas como pilares do Direito moderno, escondem uma série de contradições em sua essência. No discurso jurídico, a isonomia é apresentada como um princípio fundamental, mas sua aplicação prática revela que a igualdade muitas vezes se confunde com a manutenção de privilégios e hierarquias.

Embora a aplicação das normas jurídicas reflita um processo de interpretação técnica dos textos legais, observamos que são os interesses dos agentes que dominam o *campo* jurídico. O problema não se restringe apenas à diferença entre teoria e prática, mas à própria forma como o Direito estrutura as relações de poder dentro do *campo*.

A influência dos *campos* do poder que se veem indistinguívelmente emaranhados garantem que certos grupos tenham maior facilidade de acesso e influência dentro do sistema. Enquanto alguns agentes acumulam capital jurídico e simbólico suficiente para manipular as regras do jogo em seu favor, outros são constantemente colocados em posição de desvantagem.

Diversos autores se debruçaram sobre estas questões, não apenas os citados no início e ao longo deste prólogo-às-conclusões mas também em outros trabalhos como os de Eilbaum (2008; 2010) e Teixeira Mendes (2009) que embora não tenham sido integrados no corpo principal das discussões, apontam para o mesmo sentido: Os juízos de valor feitos dentro do *campo* jurídico dos agentes em relação uns aos outros interferem de forma determinante no resultado do processo (Lupetti Baptista, 2014).

Talvez seja o momento do crepúsculo do nosso jogo (Streck, 2019), fechar as cortinas com a promessa de responder em nossas considerações finais se há, alguma forma, como garantir as regras do jogo. Mas talvez seja necessário primeiro perguntar: Quando? Quais regras? Para quem? Ou talvez seja prudente afirmar logo cedo: *Para você, não.*

9 FIM DE JOGO: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Terminaremos este trabalho com a mesma franqueza com a qual o introduzimos, deixando claro que mesmo ao final, nada mudou desde o início: O que discutimos nestes capítulos são constatações possivelmente inexatas, falsas ou errôneas que apresentamos a título de hipótese de trabalho; uma hipótese para a construção de um objeto de pesquisa para uma pesquisa empírica futura. Portanto, se ao início lhes pedimos um pouco de criatividade, é hora de confessar que desejávamos ceticismo.

Inicialmente, o que se propunha com a presente análise, necessitava de uma abordagem empírica mais convencional, uma pesquisa de campo, aqui no sentido derradeiramente acadêmico da palavra, que ia além dos limites do possível para nosso estudo no momento. Assim, optamos por trabalhar as bases teóricas e realizar a discussão por intermédio das análises já realizadas do ambiente empírico que se desejava compreender.

Longe do ideal, a pesquisa “meramente” teórica não satisfaz o rigor metodológico bourdieusiano, sendo criticada pelo próprio autor e embora a pesquisa se utilize das definições da sociologia estruturalista do sociólogo e antropólogo francês, não temos intenção de nos pretender passar por bourdieusianos.

Assim, ao longo desta pesquisa, correndo o risco de soar insuficiente, buscamos demonstrar como o Direito, mais do que um sistema normativo e dogmático, pode ser compreendido como um *campo* agonístico e simbólico, sustentado por relações de poder, estratégias sociais e afetos. Com as bases da sociologia estruturalista e a superposição harmoniosa de seus conceitos argumentamos que a experiência jurídica não é apenas um exercício técnico-racional; ela é processo imersivo que envolve crença, performance e disputa.

Com o progresso de nossa investigação, ficou evidente que o Jogo Jurídico, como optamos por nomear nosso próprio conceito, não se sustenta exclusivamente na formalidade das normas, mas na maneira como seus jogadores interagem e manipulam suas regras.

Se, por um lado, o Direito se apresenta como um espaço de racionalidade e previsibilidade, por outro, sua estrutura prática revela a maleabilidade das normas e o protagonismo dos agentes jurídicos na construção da verdade jurídica. A vitória dentro do jogo processual não é um simples reflexo da norma, mas uma produção simbólica que resulta da relação entre o conteúdo normativo, a posição do jogador

no *campo* e a capacidade de mobilizar capitais jurídicos por meio da força dos símbolos e sociais por meio da intensidade dos afetos.

Foi necessário entender do que se alimentava a *illusio* que dava sustentação ao Jogo Jurídico dentro do *campo*, onde chegamos a algumas hipóteses que requerem melhor aprofundamento. Por um lado, é plenamente possível que o comprometimento dos agentes jurídicos com a lógica interna do direito, a crença na neutralidade das regras e a adesão aos rituais institucionais garantam que o jogo continue sendo jogado.

Embora essa alternativa seja plausível, a aposta que se faz aqui seja de que em oposição ao falso cognato gerado pela palavra *illusio*, não há ilusão ou enganação real para os jogadores, no *campo* há sempre uma dose forte de cinismo e ceticismo. Não se trata de uma mera brincadeira, é uma ficção com efeitos de verdade; advogados, juízes e promotores não apenas jogam, mas vivem o jogo, ainda que internalizem suas regras e reconheçam sua validade, as manipulem estrategicamente quando necessário.

Os círculos mágicos se expandem em dimensões para além do físico, as partidas ocorrem paralelamente dentro de diversos *campos*, onde é difícil até mesmo saber qual o capital que mais interessa para cada jogador dentro de uma mesma contenda. Como resultado, o Jogo Jurídico não é disputado em igualdade de condições: os agentes que ocupam posições centrais no *campo* possuem mais poder para definir as regras do jogo, enquanto os *outsiders* enfrentam barreiras institucionais e simbólicas que limitam suas chances de sucesso.

A predominância dos afetos como elementos determinantes dos resultados dentro do jogo são reflexo dos desequilíbrios estruturais do Jogo Jurídico. Estratégias de *resguardo* e manipulação são utilizadas como forma de constante redefinição das regras, ou para a realização de “acordos” de supressão destas.

Chegar a alguma conclusão absoluta acerca de temas da subjetividade das relações humanas como os abordados neste trabalho, pode ser de uma pretensão universalizadora demasiadamente gananciosa, quando não perigosa. De forma que em nossos momentos finais, desejamos apontar que se há algo que esta dissertação demonstrou, é que compreender o Direito como um jogo nos permite enxergar suas tensões, seus limites e suas contradições.

Poderíamos terminar perguntando quem são os verdadeiros jogadores e quem, afinal, está realmente ganhando esse jogo, mas talvez isto não importe. O

que importa é que com este trabalho, desejávamos entender como funcionava o Direito como jogo e (talvez) conseguimos. Agora é hora de fazer nossos próprios movimentos, ou seja: O jogo ainda não acabou.

REFERÊNCIAS

BECKER, L. A. *Qual é o jogo do processo?* Org. L. A. Becker. Porto Alegre; Sergio Antonio Fabris Ed. 2012.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Trad. Fernando Tomaz. Lisboa: Almedina. 2011.

_____. *Sobre o Estado*. 1. ed. Trad. Rosa Freire d'Aguilar. São Paulo: Companhia das Letras. 2014.

_____. *Pierre Bourdieu*. Organização de Renato Ortiz. Tradução de Paulo Montero. São Paulo: Ática, 1983.

_____. *A economia das trocas simbólicas*. Organização e introdução de Sergio Miceli. Tradução de Sergio Miceli, Silvia de Almeida Prado, Sonia Miceli e Wilson campos Vieira. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. *A distinção: crítica social do julgamento*. Tradução de Daniela Kern e Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007

_____.; WACQUANT, Loïc. *An invitation to reflexive sociology*. 1 Ed. Cambridge, UK. Polity Press. 1992

BORGES, Robinson. Licença poética. *Jornal Valor*, São Paulo, 29 jun. 2001, p. 10-11.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

CALAMANDREI, Piero. *Il Processo como giuoco*. In: CARNELUTTI, Francesco. *Scritti giuridici in onore di Francesco Carnelutti*. Vol. II, p. 485-511. Padova: Cedam, 1950.

CALDAS, Paulo Gustavo Barbosa. Homo sapiens, ludens e juridicus e os caminhos para a resolução adequada de conflitos. *Revista Processus de Estudos de Gestão, Jurídicos e Financeiros*, Ano IX, Vol. IX, n. 36, out./dez., 2018.

CHARTIER, Roger. *À beira da falésia: a história entre incertezas e inquietude*. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2002.

COTTE, Bruno. *L'influence de l'émotion et de l'opinion dans la loi pénale*. Disponível em:
<https://academiesciencesmoralesetpolitiques.fr/2020/11/09/linfluence-de-lemotion-et-de-lopinion-dans-la-loi-penale/>. Acesso em: 22 set. 2022.

DELAPIEVE, Thales. Direito e regras do jogo: uma 'partida' entre Hart e Streck. Consultor Jurídico, 2024. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2024-jun-08/direito-e-regras-do-jogo-uma-partida-entre-hart-e-streck/>. Acesso em: 10 nov. 2024.

EILBAUM, Lucía. *Los 'casos de policia' en la Justicia Federal en Buenos Aires: el pez por la boca muere*. Buenos Aires: Antropofagia, 2008.

_____. *"O bairro fala": conflitos, moralidades e justiça no conurbano bonaerense*. RJ. 2010. Tese (Doutorado em Antropologia) – Programa de Pós-graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense.

ELIAS, Norbert. *A sociedade de corte: Investigação sobre a sociologia da realeza e da aristocracia de corte*. Tradução de Pedro Sussekund. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

ELIAS, Norbert; SCOTSON, John L. *Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 02 de setembro de 1970*. 5. ed. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____. *Nascimento da biopolítica: curso dado no Collège de France (1978-1979)*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. *Vigiar e punir: o nascimento da prisão*. Tradução de Raquel Ramalhete. 42. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

_____. *A verdade e as formas jurídicas*. Trad. Eduardo Jardim e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Nau, 2013.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: _____. *Mitos, emblemas e sinais*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. p. 177.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

GOFFMAN, Erving. *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Tradução de Márcia Bandeira de Mello Leite Nunes. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GOFFMAN, Erving. *Ritual de interação: ensaios sobre o comportamento face a face*. Tradução de Fábio Rodrigues Ribeiro da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da Cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUIZINGA, Johan. *Nas sombras do amanhã: um diagnóstico da enfermidade espiritual de nosso tempo*. Tradução e notas de Sérgio Marinho. Goiânia: Caminhos, 2017.

KIM, Kwang-Ki. *Order and Agency in Modernity: Talcott Parsons, Erving Goffman, and Harold Garfinkel*. New York: State University of New York Press, 2002.

LANGDON, Esther Jean. Ritual. In: LIMA, Antonio Carlos de Souza (Org.). *Antropologia e Direito: temas antropológicos para estudos jurídicos*. Rio de Janeiro/Brasília: LACED/ABA, 2012, p. 154-160.

LUPETTI BAPTISTA, Bárbara Gomes *Entre “quereres” e “poderes”: paradoxos e ambiguidades da imparcialidade judicial*. 2012. Tese (Doutorado em Direito) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2012

_____. *O princípio da oralidade às avessas: um estudo empírico sobre a construção da verdade no processo civil brasileiro*. 2007. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2007

MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MORAIS DA ROSA, Alexandre. *A Teoria dos Jogos Aplicada ao Processo Penal*. 2. ed. Florianópolis: Letras e Conceitos Ltda., 2015.

_____. *Guia compacto do processo penal conforme a Teoria dos Jogos*. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2013.

_____. *Guia do Processo Penal Estratégico: de acordo com a Teoria dos Jogos e o MCDa-C*. Florianópolis: Emais Editora & Livraria Jurídica, 2021.

_____. *Teoria dos jogos e processo penal: A short introduction*. 4. ed. Florianópolis, SC: Emais, 2020.

MORIN, Edgar. *O método 5: A humanidade da humanidade: a identidade humana*. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 2. ed. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. São Paulo: Cortez; Brasília-DF: UNESCO, 2000.

MOTTA, Thiago. *Agón, retórica, e linguagem em Nietzsche. Fragmentos da Cultura*, Goiânia, v. 18, n. 7/8, p. 519-526, jul./ago. 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. *Cinco prefácios para cinco livros não escritos*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2019.

NIETZSCHE, Friedrich. *Da retórica*. Tradução de T. C. Cunha. Lisboa: Vega, 1995.
 NUÑEZ, Izabel Saenger. *“Aqui não é casa de vingança, é casa de justiça!”: Moralidades, hierarquizações e desigualdades na administração de conflitos no Tribunal do Júri da Comarca do Rio de Janeiro*. 2018. Tese (Doutorado em

Antropologia) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Niterói, 2018

OLIVEIRA, Ramon. *Aproximações entre o jurídico, mítico e o religioso a partir da ritualística, do simbolismo e do imaginário no Direito*. 2014. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, 2014.

POSNER, Richard. *Economic analysis of law*. 9. ed. Wolters Kluwer, 1986.

RETONDAR, Jeferson. *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana*. 2 ed. Petrópolis, RJ; Vozes, 2013

ROBLES, Gregorio. *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos: Ensayo de teoría analítica del derecho*. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, 1988.

_____. *La justicia en los juegos*. dos ensayos de teoría comunicacional del derecho.

TANDON, Pankaj. *Microeconomic Theory: A textbook*. Nova Deli: SAGE Text, 2015.
TSVETKOV, Y. A. *Game genesis of justice in the teachings of Huizinga*. *Russian Journal of Legal Studies (Moscow)*, v. 7, n. 1, p. 59-63, 2020. DOI: 10.17816/RJLS34145.

TEIXEIRA MENDES, Regina Lúcia. *Do princípio do Livre Convencimento Motivado*. Legislação, Doutrina e interpretação de Juízes brasileiros. 1. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2009

VELEANU, Corina. *Homo juridicus and homo ludens: an approach in affective jurilinguistics*. In: *Homo juridicus e(s)t homo ludens: Une rencontre spectaculaire*. *Comparative Legilinguistics*, v. 48, p. 5-33, 2021. DOI: 10.2478/cl-2021-0015.

STARK, Barbara. *The practice of law as play*. *Scholarly Commons at Hofstra Law*. Disponível em: https://scholarlycommons.law.hofstra.edu/faculty_scholarship/198/.

STRECK, Lênio. Crepúsculo de jogo? A regra do jogo é aquilo que o árbitro diz que é? Consultor Jurídico, 2019. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2019-jun-27/senso-incomum-crepusculo-jogo-regra-jogo-a-quilo-arbitro/>. Acesso em: 10 fev. 2025.

WACQUANT, Loïc. Esclarecer o habitus. Tradução de José Madureira Pinto e Virgílio Borges Pereira; revisão por Carla Augusto e Loïc Wacquant. Revisão e adaptação para o português do Brasil por Ana Paula Hey e Afrânio Mendes Catani. *Educação & Linguagem*, ano 10, n. 16, p. 63-71, jul./dez. 2007.