

Como fazer um roteiro tático-estratégico para jogar no processo penal



O roteiro de um jogo processual penal deve se basear em quatro

personagens: o julgador, o acusador, o acusado e a vítima (se houver). Poderemos ter mais dois personagens variáveis: mídia/imprensa e outros jogadores externos (grupos de pressão, família etc.).

Jogar profissionalmente se dá com a possibilidade de dominar o mapa mental de todos os jogadores e suas recompensas, tendo-se a capacidade de antecipar o respectivo ponto de vista. O protagonista principal varia conforme o momento do processo judicial.

Em outra oportunidade será abordada a questão do protagonismo do investigador preliminar. No momento, tendo-se finalizado a investigação preliminar, surge o momento dinâmico em que cada um dos personagens acaba dominando a cena.

Além dos comportamentos de cada um dos jogadores, descortina-se a necessidade de inventariar os pensamentos, sentimentos, crenças, base teórica, enfim, o modo como cada um se aproxima do caso penal.

Embora o palco seja o dispositivo do processo judicial singularizado, as imagens que comporão o quadro mental dos jogadores, revela-se como importante. É do contexto argumentativo que as decisões serão tomadas, fundindo-se horizontes de sentido.

A imputação penal recai sobre uma pessoa (ou várias), situadas no tempo e no espaço, em que uma ação precisa ser comprovada, ainda que em alguns casos tenhamos os julgadores e acusadores já convencidos desde o início, dado o efeito da dissonância cognitiva^[1].

A todo o momento se procura dar sentido ao que se imagina. Daí os riscos de se seduzir por imagens. A tática a ser utilizada em um julgador já convencido é diversa de um não convencido. E isso pode ser apurado pelos sinais humanos e o modo como se situa no decorrer da partida processual, especialmente durante a audiência de instrução e julgamento.

Será na ação descrita na denúncia que os diversos sentidos poderão convergir. Mas para poder cooptar o sentido a história deve ter início, meio e fim, mesmo que em narrativas paralelas, ou seja, a acusação procura verificar o imputado na denúncia/queixa e a defesa dispersar o sentido.

Exige-se certa linearidade na articulação do sentido que poderá advir. Será a busca pelo todo, a saber, pela narrativa com sentido que a acusação busca promover o encadeamento de significantes probatórios. Sem uma história bem contada a dispersão de sentido favorece a defesa. Aliás, a tática mais usada é a de abrir frentes de dúvida. Enquanto a acusação busca unificar o sentido, a defesa pretende fragmentar, deixando pontes rompidas entre as sequências de cenas mentais.

Saber desenhar uma tática processual é ter a capacidade de antecipar o todo e propor caminhos convergentes/divergentes em face da dinâmica processual, sempre submetida a surpresas, trunfos, blefes, no limite do *fair play*. Tudo se resume a saber desenhar, antecipadamente, o tempo, o espaço e a ação, para que somente então se possa efetivar a estratégia acusação/defesa.

Prepara-se para cada jogo processual é tarefa que começa muito antes da audiência de instrução e julgamento, salvo aos amadores. As táticas devem levar em consideração o universo singular, ou seja, quem são os jogadores de carne e osso e o contexto em que o jogo se dá. Sem isso, aposta-se somente na sorte. Jogar profissionalmente não é para qualquer um. A sorte ajuda mais quem cedo madruga. E se prepara^[2].

[1] LOPES JR, Aury. [*Teoria da Dissonância Cognitiva ajuda a compreender a imparcialidade do juiz*](#); MORAIS DA ROSA, Alexandre. [*Dissonância cognitiva no interrogatório malicioso: não era pergunta, era cilada*](#).

[2] LOPES JR, Aury. Direito Processual Penal. São Paulo: Saraiva, 2017; MORAIS DA ROSA, Alexandre. Guia do Processo Penal conforme a Teoria dos Jogos. Florianópolis: Empório do Direito, 2017.

Date Created

10/03/2017