

# O JOGO AGONÍSTICO NO *BANQUETE* DE PLATÃO

## THE AGONISTIC GAME IN PLATO'S SYMPOSIUM

---

Felipe Gustavo Soares da Silva

Instituto Federal de Pernambuco. Recife, PE, Brasil. E-mail: felipegustavopx@hotmail.com.

Karl Heinz Efken

Professor Adjunto IV da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). E-mail: karl.efken@unicap.br–  
ORCID:<https://orcid.org/0000-0001-5432-5220>.

**Resumo:** O presente trabalho trata de analisar a dimensão do jogo no *Banquete* de Platão, servindo-se de uma leitura atenta com um olhar direcionado para a estrutura do texto e para sua lógica argumentativa. Nesta análise, buscamos demonstrar que, admitindo o caráter agônico do texto, a disputa é caracterizada por um jogo de ideias que enfatiza o questionamento, o raciocínio lógico e o debate argumentativo na busca do conhecimento, caracterizando não apenas um jogo intelectual, mas ressaltando-se com isso a natureza própria da filosofia que, tal como um jogo, não se joga sozinho, mas se realiza plenamente no confronto de ideias.

**Palavras- chave:** Filosofia do jogo. Platão. Banquete.

**Abstract:** The present work deals with analyzing the dimension of the game in Plato's Symposium, using a careful reading with a look directed at the structure of the text and its argumentative logic. In this analysis, we seek to demonstrate that, admitting the agonic character of the text, the dispute is characterized by a game of ideas that emphasizes questioning, logical reasoning and argumentative debate in the search for knowledge, characterizing not only an intellectual game, but emphasizing with this the nature of philosophy that, like a game, is not played alone, but is fully realized in the confrontation of ideas.

**Keywords:** Philosophy of the game. Plato. Symposium.

## INTRODUÇÃO

A princípio, é importante destacar que o jogo, essencialmente, é uma atividade humana ligada ao divertimento, sem uma direta pretensão de ensino, aprendizado ou reprodução de ideias. Grosso modo, considerando que Mondin (2012,) afirma que as propriedades específicas do jogo e que o caracterizam são a distração e o divertimento, podemos ser interrogados se no *Banquete*<sup>11</sup> essas propriedades estão asseguradas, é o que pretendemos, portanto, mostrar.

Neste sentido, há então um distanciamento, pelo menos a princípio, da atividade filosófica e é claro, de todas as outras ciências que utilizam o jogo como estratégia metodológica de ensino ou como recurso visando facilitar o processo de ensino aprendizagem. Aqui não iremos nos deter a questão do uso do jogo como estratégia metodológica, ainda que reconheçamos os diversos avanços nas pesquisas que trabalham com essa premissa. Mais nos importa compreender e demonstrar como a relação Filosofia-jogo, para além das questões de metodologia de ensino, pode ser pensada e para isso, escolhemos o *Banquete* de Platão a fim de a partir de sua leitura demonstrarmos um aspecto dessa relação.

O *Banquete* é um famosíssimo diálogo de Platão que trata essencialmente sobre o amor partindo de uma perspectiva histórica, mas com um objetivo de cunho metafísico para apresentar essa dimensão de compreensão do amor e efetivamente a natureza do filósofo e da filosofia como “amor à sabedoria”. O diálogo traz em seu bojo sete discursos de personagens famosos ao mundo grego que figuram como interlocutores do diálogo: Fedro, Pausânias, Erixímaco, Aristófanes, Agatão, Sócrates, o filósofo e, ao fim do diálogo, numa espécie de epílogo, Alcibíades e seu diálogo com Sócrates. O banquete enquanto instituição do mundo grego era um local efetivo de divertimento, regado a vinho e restrito aos homens; o banquete grego era também um local de afirmação da pederastia onde o chamado “jogo de sedução” na relação entre o homem mais velho (erastes) e o mais jovem (erónemos) tinha regras bem fixadas. Para ilustrar o jogo de sedução da pederastia, é importante fazermos referência à metáfora de Dover com a atividade da caça:

A caça é um esporte, e um dos esportes favoritos dos gregos. Embora o objetivo da perseguição seja a captura, uma caça que fique sentada esperando ser pega estraga o prazer da caçada, assim como, inversamente, uma caça que obriga o caçador a uma boa corrida conquista o respeito e a afeição – quanto mais difícil a caçada, maior a satisfação em concluí-la com sucesso (Dover, 1994, p.127).

---

<sup>1</sup> Queremos frisar o uso neste trabalho da seguinte tradução do *Banquete*: PLATÃO. *O Banquete*. Trad. de Carlos Alberto Nunes. 3. ed. Belém: UFPA, 2011. Nas citações, usaremos a nomenclatura recomendada pela *International Plato Society*, citando, portanto, o passo do diálogo *Banquete* e sua referida abreviação (*Symp.*)

Nosso interesse nesse trabalho não é discutir as relações pedagógicas ou históricas que cercam o *Banquete*, nem tão pouco analisar o conteúdo metafísico que o diálogo possibilita, mas aqui direcionar nossos esforços para a estrutura dialógica que o compõe e, a partir disso, examinar as relações entre filosofia e jogo, pois consideramos que o *Banquete* é uma espécie de jogo de ideias com particularidades bem práticas que nos permitem, examinar essa questão nesse dado momento da história da filosofia antiga. A dinâmica de interação e reflete a natureza interativa de um jogo, onde os jogadores estão envolvidos, no caso do *Banquete*, em uma disputa intelectual.

A relação filosofia e jogo depende de um contexto e de perspectivas específicas nas quais o ato de jogar pode ser compreendida como uma atividade tipicamente humana. É importante ressaltar por exemplo, a distinção feita pelo filósofo americano Bernard Suits em sua obra “The Grasshopper: Games, Life, and Utopia, onde ele defende uma distinção entre jogo (game) e jogar (play): para ele, o jogo está na sua capacidade de criar desafios e recompensas dentro de um contexto de regras, enquanto o valor do jogar (play) está na sua liberdade e expressão criativa, atitude tipicamente humanas. A relação com o jogar pode ainda considerar a dimensão metafórica onde reside um campo fértil para a discussão filosófica sobre condições de comunicação e questões existenciais tais como liberdade, determinismo, escolhas, e ação humana. Há, por fim, a possibilidade de interpretar a relação filosofia e jogo na perspectiva do questionamento, valorizando o raciocínio lógico e o debate argumentativo, onde a filosofia é percebido como um jogo de ideias onde o processo pergunta-resposta promove a construção de uma espécie de jogo.

É nessa perspectiva particular que consideramos que o *Banquete* de Platão pode ser inserido, quando analisamos a estrutura do diálogo, a lógica argumentativa e o objetivo ao qual se cumpre a realizar. Antes disso, cabe aqui uma ressalva, a saber, a distinção entre retórica e dialética: na retórica, há uma rivalidade e competição que, como mostraremos, está presente nos discursos preliminares do *Banquete* nos quais fica evidente a tentativa da superação do interlocutor, na dialética, a discussão visa a uma espécie de concórdia, ou seja, apesar da diferença de opiniões e da disputa argumentativa, o objetivo é mostrar a um dos interlocutores que seu discurso está vazio, incompleto e, com isso, superar-se as falas desordenadas e cheias de confusões provocadas pelos achismos. Na fala de Sócrates, veremos uma linguagem na perspectiva dialética na medida em que ele retoma alguns dos argumentos dos discursos, mas não apenas para superá-los, mas para que a verdade efetivamente se manifeste.

Para falarmos da perspectiva do jogo de agonístico do *Banquete*, ou pelo menos para compreendermos essa relação filosofia e jogo nessa obra da antiguidade, é importante delimitarmos nossa hipótese de modo a tentar demonstrar como é possível essa leitura, para tanto, quatro coisas são importantes: a primeira, demonstrar como o *Banquete* é uma construção

discursiva que preza por regras específicas semelhante a um jogo; segundo, como o jogo é efetivamente jogado, ou seja, que “o que compõe o jogo” e que comportamentos ocupam os jogadores em relação à construção dos argumentos que conduzem ao terceiro ponto a ser analisado, “a jogada mais marcante” ou o “lance mais decisivo” e, por fim, as transgressões das regras do jogo, apresentadas no final do diálogo.

## **AS REGRAS DO JOGO NO *BANQUETE***

No sentido convencional, há no *Banquete* de Platão algumas regras específicas, afinal, trata-se de uma construção literária e ainda que se trate de uma narrativa sobre um acontecimento, o que poderia facilitar a criação de regras, porém o que efetivamente existe são certas diretrizes ou convenções entre os participantes que direcionam o andamento do diálogo. Podemos então dizer que, dentre essas convenções há primeiramente a regra diálogo, que deriva do banquete enquanto instituição e cada personagem, tem a oportunidade de apresentar seu discurso e, oportunamente, os outros podem debater, responder e questionar o que é exposto.

A característica principal do estilo literário de Platão é, sem dúvida, a retórica, que no *Banquete* ocupa um lugar de diretriz número um do jogo. Podemos dizer que não é necessário nem demonstrar como isso se realiza, porque é mediante a totalidade do diálogo é possível ver a riqueza de recursos da retórica antiga empregados em vista ao jogo de ideias cujo cada uma das personagens almeja a vitória. Possivelmente, a disputa já se faz presente e o clima de rivalidade “perfuma” o ambiente: Zombas de mim, Sócrates, falou Agatão. Porém dentro de pouco eu e tu haveremos de dirimir essa questão, tendo Dionísio como juiz (Platão, *Symp.* 175c). Mas considerando que para que o jogo efetivamente se realize ou criando condições para que se estabeleça as devidas convenções, a segunda diretriz do jogo é não excederem a bebida:

[...] “consideremos, senhores, a maneira mais inofensiva de beber. [...] fizesses bem, Pausânias, em propor que nos esforcemos por todos os meios para evitar excessos. [...] Da medicina me veio a convicção de que a embriaguez é prejudicial ao homem, razão por que nem pretendo recomeçar a beber nem aconselho os outros a fazerem o mesmo (Platão, *Symp.* 176a -176d).

A terceira diretriz diz respeito ao conteúdo do jogo, ou seja, tendo acordado as peças (retórica) e o que deveria evitar (os excessos na bebida) era ainda necessário delimitar o que efetivamente ia compor o conteúdo das falas que sustentariam as jogadas de cada personagem e, portanto, é aceita a proposta de Fedro que propõe que se fale sobre o deus Eros, ou sobre o amor,

pois, até então, como defende ele, até hoje ninguém se atreve a cantar o valor de Eros (Platão, *Symp.* 177c). O médico Erixímaco, então, confirma a proposta de Fedro:

Minha ideia é de todos os presentes fazerem o elogio de Eros, por ordem, da esquerda para a direita, da maneira mais bela possível, a principar por Fedro, não apenas por estar no primeiro lugar da mesa, como por haver partido dele a sugestão (Platão, *Symp.* 177d).

Em consequência dessas convenções é que o jogo agonístico pode ser efetivamente jogado. O trecho acima então evidencia que a primeira regra do jogo no *Banquete* é a sequência de falas, uma por vez, de maneira organizada. O cumprimento dessa regra é fundamental para que o jogo possa efetivamente ser jogado.

### **O QUE ESTÁ EM JOGO NO *BANQUETE*?**

Aqui destacamos a exploração de diversas perspectivas no diálogo, afinal, a partir do momento que um tema de conhecimento comum – o amor – é escolhido como objeto de discussão para diversas personagens de relevância no mundo grego, há então uma permissão para a exploração de uma diversidade de perspectivas sobre o amor no qual cada uma das personagens oferece, tal qual num jogo, um discurso distinto. E esses discursos não são realizados por acaso, há um objetivo muito claro, há no *Banquete* um caráter agonístico dos discursos, ou seja, todos querem ganhar, levar vantagem, demonstrar que são melhores do que os interlocutores e, para isso, a jogada ou as jogadas mais comuns são os recursos retóricos nos quais os participantes tratam de desafiar-se mutuamente com suas ideias e com os argumentos provenientes das artes que representam. Cada participante busca convencer o interlocutor sobre sua visão sobre o amor. Essa dinâmica de desafio e de disputa intelectual em muito se assemelha à natureza de disputa de um jogo, nesse caso específico, não se trata de acumular pontos ou vitórias, mas a vitória de fato consiste no convencimento do interlocutor e da não superação do discurso.

É evidente a presença do diálogo entre os participantes que, como num jogo de palavras e debates eloquentes, cada personagem apresenta sua própria visão sobre o amor, disputando o reconhecimento e a atenção dos seus adversários. Essa interação e competição, próprias de um debate, podem muito bem ser comparadas a uma espécie de jogo intelectual onde o que está em jogo é a maior variedade de argumentos e a demonstração do saber. Portanto, é possível então a defesa de que o *Banquete* é naturalmente um diálogo de natureza agônica, ou seja, há uma disputa entre adversários e um choque evidente de teses de intelectuais que historicamente marcam o mundo grego e se fazem presentes no diálogo. O termo agonístico deriva do grego *ágon*, que

significa luta, disputa, combate e muito bem caracteriza as disputas intelectuais e artísticas que eram realizadas na Grécia antiga. De acordo com R. Caillois (2017), o *agôn* é uma das quatro categorias de jogos, as outras seriam *Alea* (jogos de sorte), *Mimicry* (jogos de imitação) e *Ilinx* (jogos de vertigem). Desta forma, ao admitir a tese de que o *Banquete* é um diálogo que reproduz uma relação agonística entre os discursos que o compõem, portanto, podemos enquadrá-lo como um diálogo que tem a contribuir com o estudo da relação filosofia e jogo. O termo *ágon* faz parte da literatura grega e é um recurso muito comum do teatro, tanto na comédia, quanto na tragédia. Em ambas dimensões, o *ágon* é uma expressão de uma disputa de natureza lógica, de raciocínio, que envolve uma espécie de esforço para defender um ponto de vista ou um argumento. É algo que se dá, como que num jogo, numa dimensão de interesse de convencimento. Esse caráter agônico, portanto, é muito importante para compreendermos como, num primeiro momento, pode-se dizer que há aproximações do *Banquete* com a filosofia do jogo, desta forma, é útil então destacar que

O Banquete é, assim, um concerto em que múltiplas vozes rivalizam sobre a natureza do amor. Fruto da excepcionalidade poética de Platão, a **competição** entre os oradores é também entre gêneros literários: retórico, científico, cômico, trágico e filosófico. [...]. A formação de uma sociedade de homens livres e iguais permitia-lhes desenvolver **relações competitivas no amor, nas artes, no esporte, na política e no pensamento**. Herdeira da técnica sofística de disputa discursiva, a filosofia dialética provém exatamente da forma de contrapor um argumento ao outro, presente nos **torneios retóricos**, nas assembleias e tribunais democráticos. [...] Com efeito, três rivalidades entrecruzam-se na obra: a vitória de Agatão numa competição de poetas trágicos é comemorada com uma competição de discursos sobre o amor, e encontra seu ápice numa competição erótica entre Sócrates, Alcibiades e Agatão (Pinheiro, 2011, p. 31)<sup>2</sup>.

Portanto, o jogo agonístico de ideias que compõe a estrutura do *Banquete* se caracteriza pela disputa pelo convencimento, para isso, os recursos retóricos são abundantemente empregados a fim de produzir um discurso organizado e rico, do ponto de vista formal. É muito comum vermos que um discurso pretende “corrigir” o antecessor, como é o caso do discurso de Pausânias, que se propõe a falar contra o discurso de Fedro. Aqui se evidencia a tentativa de superar a “jogada” do adversário, por meio de uso de recursos comuns à retórica antiga, como é o caso das distinções entre termos, da improvisação e do apelo às leis que regem a cidade (Da Silva, 2020). No entanto, a fala de Sócrates é um pouco diferente e se apresenta como uma jogada efetivamente filosófica.

---

<sup>2</sup> Grifos nossos. A presente citação está contida no texto de introdução ao *Banquete* cuja tradução adotamos.

## A JOGADA (DIALÉTICA) DE SÓCRATES

Na fala de Sócrates no *Banquete*, já uma conexão significativa com a ideia de jogo, afinal, o filósofo como que “chama para si a responsabilidade” de efetuar uma jogada que não se distancie da regra do jogo, ou seja, não foge ao objeto da disputa de ideias nem despreza as jogadas de seus adversários, nem tão pouco a eloquência discursiva que está presente nos discursos que o antecede, mas, ironicamente, trata de efetuar uma jogada diferente, mas que também parte do seu entendimento sobre o amor, porém, além de um simples debate, Sócrates usa o método dialético afim de desfazer a mera batalha verbal e, comprometido com a verdade, joga de outro modo e propõe uma reviravolta no jogo ao defende que:

A única coisa que posso prometer, se estiveres de acordo, é dizer a verdade como a entendo, não seguindo a bitola de vossos discursos; não desejo tornar-me ridículo. Vê, portanto, Fedro, se ainda vai bem aqui um discurso desse estilo, em que se ouça a verdade a respeito de eros, com palavras e frases como naturalmente ocorrem a quem fala (Platão, *Symp.* 199 a-b)<sup>3</sup>.

Durante sua fala, Sócrates apresenta-se como um grande questionador, certamente, isso sustenta a escolha de Platão pelo diálogo como modelo literário. Sócrates então faz perguntas aos outros participantes do banquete, extraíndo suas crenças e examinando-as criticamente. Essa abordagem de diálogo em que Sócrates desafia e estimula o pensamento dos demais, pode ser comparada a um popular jogo de perguntas e respostas, ainda que caracterize, como dissemos, a essência da dialética. Ele admite, ironicamente, que não possui uma resposta definitiva sobre o amor e busca aprender com os outros. Essa abertura para a aprendizagem e a disposição de se engajar em um jogo intelectual reforçam o uso da dialética socrática como via de busca pelo conhecimento. É então desta forma que se sobressai dentro do *Banquete* a concepção dialética do amor, na qual é explorada a natureza do amor mediante perguntas e respostas, desconstruindo as opiniões dos outros participantes e conduzindo-os a uma reflexão mais profunda. Esse processo dialético pode ser comparado a um jogo argumentativo, onde os participantes se desafiam mutuamente e buscam encontrar a verdade através do confronto de ideias. Além disso, a fala de Sócrates no *Banquete* apresenta uma ênfase na importância do diálogo e do debate como ferramentas para alcançar um maior entendimento.

---

<sup>3</sup> Grifos nossos. Nesta afirmativa, Sócrates então confirma o que chamamos dialética no *Banquete*, ou seja, uma superação do modo de discurso puramente retórico.

A jogada de Sócrates, portanto, começa seguindo a lógica não de uma pura refutação, como faria a retórica, mas com um método de argumentação que envolve um exame crítico e o confronto de ideias já expostas para alcançar uma compreensão mais profunda e uma síntese das ideias em questão. Esse confronto se dá inicialmente às teses de Agatão. Sendo assim, podemos enfatizar que o discurso de Sócrates acaba adotando uma metodologia bem própria (dialética) onde ele faz referência a um aprendizado sobre as coisas do amor com a sacerdotisa Diotima de Mantinéia. Inserindo essa figura na fala de Sócrates, Platão acaba construindo a argumentação da personagem com a metodologia tipicamente socrática presente em outros diálogos, perfazendo um caminho dialético composto por perguntas e respostas, ou seja, não se lê no *Banquete* apenas a visão de Diotima mas a fala de Sócrates e o caminho dialético de perguntas e respostas. É claro que a jogada não prescinde de um encadeamento de ideias de cunho metafísico sobre o amor, nesse sentido, o discurso assume um tom filosófico ao falar sobre as dimensões do amor – movimento, geração, contemplação – e quando destaca que o amor só pode ser verdadeiramente compreendido à luz de uma dimensão que vai do físico ao espiritual.

Portanto, a fala de Sócrates no *Banquete* relaciona-se ao jogo por meio de sua abordagem dialética que ocorre como parte do processo de questionamento e crítica mútua, e no qual o objetivo final não é necessariamente "ganhar" o argumento ou invalidar a posição do outro, mas sim alcançar uma compreensão mais rica e abrangente, como de fato aconteceu.

### **ALCIBÍADES, O TRANSGRESSOR (DE REGRAS)**

Assim registra-se a chegada de Alcibíades. “De súbito bateram na porta principal, com grande algazarra, como de um bando de ébrios, destacando-se na barulheira a voz de uma flautista” (Platão, *Symp.* 212c-d) Embriagado, barulhento, cheio de fitas e convidando todos a beber, é assim que esta personagem chega ao jogo de discursos, representando a transgressão e assustando Sócrates que clama a Agatão “Vê se te é possível proteger-me; O amor desse mancebo me causa sérios incômodos. (Platão, *Symp.* 213c) Não é pelo fato de ter chegado após o término da brilhante jogada de Sócrates que Alcibíades não é informado das regras, pelo contrário, Erixímaco, o médico, informa ao “atrasado”

Antes de chegares, havíamos combinado que todos os presentes, por ordem da colocação, da esquerda para a direita, fariam o elogio de Eros nos termos mais belos e encomiásticos que pudessem. Ora, acontece que todos nós já nos desempenhamos dessa incumbência; e como até agora nada disseste e já bebeste, é justo que também fales, depois do que imporás a Sócrates o tema que bem te parecer (Platão, *Symp.* 214c).

Alcibíades trata então de falar, mas absolutamente não fala sobre o amor, mas sobre sua experiência amorosa e frustrada com Sócrates. Percebe-se nesta última personagem a intemperança e o excesso que o condenam a um discurso, distante daquilo que as demais falas já tinham posto. Parece-nos que temos na fala do Alcibíades aquele jogador que não joga para ganhar, mas apenas tumultua o ambiente.

Ademais, estilisticamente, o elogio de Alcibíades a Sócrates, pode ser caracterizada por um enigma que visa despertar admiração em todos os que conhecem, aproximando-se assim aos jogos de adivinhação. Perceba-se que Alcibíades revela-se, no diálogo, como um sujeito próximo a Sócrates e faz uso da possível intimidade para despertar nos demais participantes o caráter enigmático de Sócrates, incentivando os demais participantes a se envolverem emocionalmente com a história e percebendo as facetas do filósofo que foram reveladas, em tons de mistério. Nesse tipo de jogo, os personagens mais complexos e intrigantes acabam por despertar o interesse do público.

Um ponto a ser destacado é que o testemunho de Alcibíades acaba por caracterizar a Sócrates como o jogador por excelência, poderíamos dizer até que Sócrates é em si “um jogo”, afinal, Sócrates conseguia, segundo o relato, persuadir as pessoas e leva-las a questionarem os seus próprios argumentos, seus medos, seus pensamentos e, tudo isso, apresentando meios poderosos para estimular a mente e a imaginação – assim como um jogo – Sócrates retira o sujeito da realidade em que seguramente pensa estar e os conecta com questões mais profundas sobre a vida e experiência humana.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diz o senso comum que o amor é um jogo onde as duas opções, ganhar e perder, alternam-se frequentemente. Dizem também que azar no jogo é sinônimo de sorte no amor e vice-versa. Bem, nos parece que o *Banquete*, enquanto um jogo agonístico de ideias, não põe em jogo efetivamente o amor, mas o convencimento, a eloquência e a própria reputação de quem fala. Apenas Sócrates leva a sério a questão do amor e trata a questão de modo filosófico, verdadeiramente.

Quando a filosofia é considerada como um jogo, geralmente se enfatiza o aspecto do questionamento, do raciocínio lógico e do debate argumentativo. Na perspectiva da dimensão “agônica” do jogo, a filosofia pode ser vista como um processo intelectual no qual se busca o conhecimento e o entendimento por meio de um engajamento ativo e reflexivo.

Assim como em um jogo, no *Banquete*, as personagens estabelecem regras e princípios para investigar questões fundamentais sobre o amor. Eles formularam hipóteses, levantaram perguntas desafiadoras e desenvolveram habilidosos argumentos convincentes para sustentar suas posições. O diálogo e o debate foram, portanto, aspectos essenciais nesse "jogo filosófico". Essa abordagem crítica e lúdica, permite explorar questões complexas e ampliar a compreensão das possibilidades e limitações do pensamento humano. Deste modo, é possível enfatizar a importância do processo e do engajamento intelectual, incentivando a busca constante por respostas, a exploração de diferentes abordagens e a abertura para a mudança de ideias. É uma forma de encarar a filosofia como uma atividade intelectual que estimula a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico, e além do que se possa imaginar, interessante. Sócrates obedece às regras do jogo, porém, sua jogada é mais refinada, a dialética se contrapõe à retórica mostrando como esta última acaba por falhar perante a grandeza e o comprometimento do discurso filosófico.

A fala de Sócrates no *Banquete*, portanto, pode ser relacionada ao jogo através de seu estilo de questionamento, a busca por respostas verdadeiras, a ênfase no diálogo e no debate como meios de avanço intelectual, e a postura de aprendizado constante. Esses elementos contribuem para criar uma dinâmica de jogo intelectual dentro do diálogo, onde o objetivo é explorar, refletir e chegar a uma compreensão mais profunda de algo em questão. A Filosofia então, supera a retórica pela proposta dialética, esse é o placar final do jogo!

## REFERÊNCIAS

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

DA SILVA, Felipe Gustavo Soares. Pausânias e o Amor Retórico. *Anais de Filosofia Clássica*, v. 14, n. 27, p. 297-322, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/FilosofiaClassica/article/view/34357/22452>. Acesso em: 30 jul. 2023.

DOVER, Kenneth James. *A homossexualidade na Grécia antiga*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.

PLATÃO. *O Banquete*. Tradução: Carlos Alberto Nunes. 3. ed. Belém: UFPA, 2011.

PINHEIRO, V.S. Introdução ao Banquete de Platão. In. PLATÃO. *O Banquete*. Tradução: Carlos Alberto Nunes. 3. ed. Belém: UFPA, 2011.

SOARES, Lucas. Antecedentes del rol mediador del Éros en los discursos de Erixímaco y Aristófanes. *Jornadas de Investigación em Filosofia*, 9, 2013, La Plata. Anais... La Plata: Departamento de Filosofía, FaHCE-UNLP, p. 1-7, 2013.

SUITS, Bernard. *The grasshopper: games, life and utopia*. Toronto: University of Toronto, 1978.

**Recebido em:** 07/03/2024.

**Aprovado em:** 02/12/2024.