



## **Jogos analógicos como História Pública: estudo da representação da sociedade italiana durante os séculos XV-XVI no jogo de cartas Coup**

Rafael Rosler<sup>1</sup>

**Resumo:** Uma das preocupações dos historiadores na atualidade é como ocorre a construção do conhecimento sobre o passado fora da academia, que envolve os usos e apropriações do passado e a democratização do conhecimento. Nesta perspectiva de história pública e ensino da história, ampliam-se as áreas de atuação para o historiador, relacionadas com a publicização dos conteúdos produzidos na academia, adaptados e sintetizados para e com o grande público. Uma destas mídias para a atuação dos historiadores são os jogos analógicos, que se apropriam e transformam o conhecimento histórico para a construção de uma narrativa que engaje seu público. Assim, analisando o jogo como parte da cultura humana, seu potencial educativo e sua capacidade de emular conceitos e realidades que é incorporada sua importância no âmbito da história pública. Sendo assim, visando estabelecer uma conexão entre os jogos e história pública e entendendo os jogos como uma mídia para publicização dos conhecimentos que propomos uma análise de como é representada a sociedade italiana renascentista no jogo de cartas Coup, visando compreender o potencial desta mídia para abordar temas históricos. A partir desta análise, fundamentada no conceito de representação de Roger Chartier e sob a perspectiva de como o jogo aborda a história em seu conteúdo e jogabilidade, é possível pensar nos jogos como história pública, como uma forma de produzir para o grande público mídias que promovem o aprendizado fundamentadas historicamente.

**Palavras-chave:** História Pública; Democratização do conhecimento; Jogos analógicos; Representação; Renascimento.

### **Introdução**

Buscando construir o campo da história pública no Brasil, as historiadoras Juniele Almeida e Marta Gouveia Rovai, na apresentação do livro *Introdução à História Pública*, afirmam que

a história pública é uma possibilidade não apenas de conservação e divulgação da história, mas de construção de um conhecimento pluridisciplinar atento aos processos sociais, às suas mudanças e tensões (assim), ela pode valorizar o passado para além da academia; pode democratizar a história sem perder a seriedade ou poder de análise (2011, p. 7).

---

<sup>1</sup>Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul; Mestrando no Programa de Pós-Graduação em História; CAPES.



A partir disso, uma das preocupações dos historiadores passa a ser questões de como ocorre a construção do conhecimento sobre o passado para além da academia, o que envolve temas como os usos e apropriações do passado e a democratização do conhecimento histórico baseado nas metodologias do campo historiográfico (LIDDINGTON, 2011, p. 34).

Nesta perspectiva, ampliam-se as áreas de atuação para o historiador na atualidade, relacionados diretamente com a publicização dos conteúdos produzidos nos círculos acadêmicos, adaptados e sintetizados para e com o grande público<sup>2</sup>, com uma linguagem e abordagem adequadas, através de mídias, narrativas e atividades variadas que se caracterizam pelo intuito de disseminar o conhecimento.

Dentro dessa proposta, uma destas possíveis mídias para a atuação dos historiadores são os jogos, tanto eletrônicos, quanto analógicos, que se apropriam do conhecimento histórico e, através da sua lógica mercadológica, transformam seus conteúdos para a construção de uma narrativa que engaje seu público-alvo. Segundo Diogo Carvalho (2017, p. 13), “através da análise da jogabilidade os historiadores podem verificar costumes que estão presentes na sociedade”, bem como, “as regras do jogo podem revelar, dentre outras coisas, valores morais, distopias e utopias sociais, graus de desenvolvimento tecnológico e influência de vetores sociais na realização dos games”<sup>3</sup>.

No Brasil, os jogos analógicos estão se tornando cada vez mais procurados, atualmente, mais de 600 jogos são produzidos anualmente, sem levar em consideração as expansões para os jogos já existente (UMPIERES, 2022). Destes jogos produzidos, cerca de 30% possuem como tema principal a história, ou elementos que nos remetem a conhecimentos históricos e seus conceitos<sup>4</sup>.

Desta forma, analisando o jogo como parte da cultura humana<sup>5</sup>, considerando o potencial educativo do jogo<sup>6</sup> e a capacidade dos jogos de emular conceitos e realidades<sup>7</sup> que é

---

<sup>2</sup>Apontamos que Ricardo Santhiago (2016, p. 28) após analisar a produção brasileira em história pública aponta a história pública como uma área de estudo e de ação com quatro engajamentos fundamentais: “a história feita *para* o público (que prioriza a ampliação de audiências); a história feita *com* o público (uma história colaborativa, na qual a ideia de ‘autoridade compartilhada’ é central); a história feita *pele* público (que incorpora formas não institucionais de história e memória); e história e público (que abarcaria a reflexividade do campo)”.

<sup>3</sup>Embora Carvalho esteja se referindo a análise de jogos eletrônicos, seus apontamentos podem ser transpostos para a análise de jogos analógicos.

<sup>4</sup>Estimativa retirada do total de jogos catalogados na plataforma Ludopedia, que é um site brasileiro direcionado ao público dos jogos analógicos, onde são catalogados os jogos em categorias temáticas.

<sup>5</sup>Segundo o autor Johan Huizinga (2010) o jogo está presente na cultura muito antes da sociedade, havendo diversas teorias sobre a função biológica que o jogo possui, passando de uma necessidade de descarga de energia



incorporada a sua importância no âmbito da história pública. Sendo assim, buscando estabelecer uma conexão entre os jogos analógicos e a história pública e compreendendo os jogos analógicos como uma possível mídia para a publicização dos conhecimentos históricos para o grande público que propomos uma análise de como é representada a sociedade italiana do século XV-XVI no jogo de cartas Coup, produzido *pelo* público, visando compreender o potencial desta mídia para abordar temas históricos e propondo a área relativa aos jogos analógicos como possível campo de atuação para a História Pública.

### **A análise das representações nos jogos**

Para analisar os jogos analógicos como potenciais fontes de estudos historiográficos, recorreremos ao conceito de representações, proposto por Roger Chartier (2002, p. 68), englobando suas proposições acerca de uma história das apropriações. Para este autor, a apropriação visa uma história social dos usos e das interpretações, relacionados às suas determinações fundamentais e inscritos nas práticas específicas que os produzem. Em outras palavras, visa compreender os usos e interpretações das representações, pois se analisa as representações inscritas em algum objeto, ou melhor, em uma prática cultural. Chartier estabelece que, para esta análise ser efetuada, é necessário partir do objeto, das formas, dos códigos, e não de condições estabelecidas a priori, como grupos sociais ou econômicos. Dessa forma, a representação, como signo, como uma imagem com significado, que representa um objeto, uma relação ou um processo, pode ser analisada sem estar inscrita em estruturas deterministas.

Nesta perspectiva, ao analisar os conteúdos abordados nos jogos analógicos, podemos estabelecer que, a partir de sua narrativa textual<sup>8</sup> e imagética<sup>9</sup> os jogos podem influenciar os

---

pelos seres, uma preparação dos jovens para suas tarefas futuras ou como um impulso inato para exercer determinada habilidade.

<sup>6</sup>Para Gilles Brougerè (2002), a aprendizagem não se dá apenas em atividades com objetivo de educar. Destaca o potencial lúdico do jogo e a capacidade que ele possui de exercitar ações e habilidades, através do engajamento, que potencializa a aprendizagem e o exercício gerado no momento do jogo, onde as ações ocorrem em um mundo abstrato. Nesta perspectiva, o autor aponta a existência de um “coproduto” educativo quando jogamos, relacionado a execução de ações que ao serem praticadas no contexto lúdico, são aprendidas mais facilmente.

<sup>7</sup>Ver mais em (XEXÉO, 2017).

<sup>8</sup>Segundo Gabrielle Spiegel (1997), quando olhamos para narrativas textuais, em suas variadas formas, observamos que estas não são apenas reprodutoras, mas são agentes históricas, que produzem contextos e concepções sociais, religiosas e culturais que influem sobre a sociedade e os indivíduos, nesta perspectiva, observamos a importância de se analisar a narrativa proposta nas múltiplas formas de mídias.

<sup>9</sup>Sobre as narrativas imagéticas, devemos levar em consideração que “todas as imagens [...] têm sua razão de ser, exprimem e comunicam sentidos, estão carregadas de valores simbólicos, cumprem funções religiosas, políticas



comportamentos e as imagens mentais que possuímos sobre determinado contexto, grupo ou acontecimento histórico, desta forma, podemos considerar que os jogos são construídos a partir de apropriações e reproduzem representações que interferem no âmbito social, criando ou reforçando conhecimentos sobre determinados períodos históricos que, podem ou não, estar adequados com a historiografia. Assim, para esse trabalho optamos por analisar as representações no jogo de cartas Coup, produzido em 2012 e publicado pela La Mame Games. Esse jogo foi criado por Rikki Tahta e considerado um jogo familiar e festivo pela plataforma Ludopedia, com ampla venda pelas lojas do Brasil e com custo acessível.

Nossa análise será guiada a partir de duas perspectivas: a) como o jogo representa imagética<sup>10</sup> e textualmente<sup>11</sup> o período apresentado nas cartas, na caixa, no manual e nos demais componentes e: b) como o jogo representa os personagens, o contexto histórico e as dinâmicas sociais em sua jogabilidade, em suas mecânicas<sup>12</sup> e dinâmicas<sup>13</sup>. Estas categorias foram estabelecidas a partir de duas abordagens presentes dentro da área de *game studies* (MANOEL JR; MACHADO JR, 2022, p.58): a Narratologia e a Ludologia e na necessidade prática para a análise dos conteúdos representados nos jogos. A Narratologia e a Ludologia visam compreender: o jogo em si, a partir de suas regras; a relação entre o jogo e os jogadores e; a narrativa presente no jogo, textual e imagética que possuem grande potencial nas representações e, quando analisadas na perspectiva da análise de jogos, tendem a ser complementares. A prática, segundo Fontoura (2018) é uma necessidade para compreensão do jogo em sua totalidade, é somente no momento em que se joga, com o jogador fazendo parte do jogo, sendo sujeito neste ambiente que as relações entre os conteúdos, as mecânicas e as dinâmicas do jogo são assimiladas. Isso posto, vamos a análise.

### **Coup e a apropriação do período histórico**

O jogo Coup retrata o período final do século XV e início do século XVI, no decorrer do Renascimento italiano e da reorganização social e política da sociedade colocando o jogador como

---

ou ideológicas, prestam-se a usos pedagógicos, litúrgicos e mesmo mágicos. Isso quer dizer que participam plenamente do funcionamento e da reprodução das sociedades presentes e passadas (SCHMITT, 2007, p. 11).

<sup>10</sup>Os personagens do jogo são representados imageticamente de três formas diferentes que possuem semelhanças, sendo assim, possuem a mesma inspiração histórica, visando reproduzir as vestimentas usadas no contexto histórico, desta forma, para este trabalho, foi destacada uma imagem de cada personagem que estão presentes nos anexos.

<sup>11</sup>A parte textual do jogo está presente apenas no manual de regras.

<sup>12</sup>São as ações que podem ser executadas durante o jogo (COSTA; MARCHIORI, 2016).

<sup>13</sup>Forma que as ações interagem com o jogo e com os jogadores (COSTA; MARCHIORI, 2016, p. 49- 50).



Chefe de uma família em uma cidade-estado italiana administrada por uma corte fraca, corrupta e repleta de intrigas. Você está tentando controlar a cidade através de manipulação, blefe e suborno para chegar ao poder. (...) Seu objetivo é destruir a influência de todas as outras famílias forçando-os ao exílio. Apenas uma família sobreviverá. (Introdução do manual do jogo Coup, p. 1).

Esta é a narrativa inicial do jogo que serve como contexto histórico para a atuação das influências e ações possibilitadas no jogo. A partir disso, o jogo ocorre com a manipulação das “influências”<sup>14</sup> que o jogador possui na corte<sup>15</sup>, os personagens retratados, membros desta sociedade, são as “influências” que vão exercer ações conforme suas habilidades que irão contrastar com as “influências” dos demais jogadores. Neste ponto, de interação das mecânicas construídas a partir da fundamentação histórica dos personagens, como o Duque, o Capitão, a Condessa, o Embaixador e o Assassino, que ocorrem as dinâmicas do jogo, ou seja, como se interagem estas mecânicas com os jogadores, através de articulações e blefe, para determinar o jogador que terminara com mais “influências”.

O nome do jogo “Coup”, já nos revela um pouco da narrativa proposta pelo jogo, em português, significa “Golpe”, e visa representar, o processo de reorganização da sociedade europeia, que teve início no final do século XIII e resultou em um processo de centralização do poder iniciado com o êxodo dos campos no fim da Baixa Idade Média, o sistema instável de organização dos Estados em formação. Este fenômeno de centralização do poder, causou um enfraquecimento das nobrezas feudais, inversamente proporcional ao crescimento do poder central. Desta forma, com o repovoamento das cidades e a aliança dos soberanos, ou seja, da alta nobreza, com as novas classes emergentes, como os burgueses, o sistema de corte fora implantado através da modificação da organização do Estado, o que gerou, dentre os nobres, um abandono da vida reclusa nos castelos e fortificações nos campos.

Na Itália, contexto retratado pelo jogo, este processo resultou em uma fragmentação, surgiram diversas cidades-estados, que passaram de um exercício de poder e organização municipal para senhorial, convertendo-se mais tarde, como centros dos diversos Estados italianos do período moderno, como o Reino de Nápoles, as Repúblicas de Veneza e Florença,

---

<sup>14</sup>Utilizaremos o termo influência entre aspas quando iremos nos referir à maneira que o jogo denomina os personagens, como influências na corte.

<sup>15</sup>Como “corte” compreendemos o conjunto de pessoas que frequentam a “casa” do soberano, segundo Elias (2001), a corte seria uma extensão da casa e dos assuntos domésticos do soberano, contemplando, predominantemente, a alta classe da nobreza que estava mais próxima das linhas sucessórias e possuía maior influência social e política.



o Ducado de Milão, os Estados Pontifícios e dos diversos principados, que marcaram a produção de um micro absolutismo (NASCIMENTO, 2019) e firmaram as divisões no território. O jogo aborda estas localidades como “cidade-estado” e não propriamente como Estados formados, o que nos revela o recorte temporal estabelecido, dentro do Renascimento (séc. XVXVI), período caracterizado por Delumeau (1983), como não sendo apenas de avanços artísticos e tecnológicos, mas de constantes mudanças, culturais, sociais e de organização política, como a formação da corte.

O jogo funciona através da alegação do jogador de haver influência sobre os personagens, a partir disso, ele pode usar as ações respectivas destes personagens, para arrecadar moedas ou interferir diretamente no jogo de seu adversário. Uma das ações possíveis, quando se adquire 7 moedas (quando se adquire 10 moedas esta ação é obrigatória), é o “golpe de estado”, que se direciona a eliminar uma “influência” de um adversário, sem poder ser bloqueado. Esta ação está diretamente ligada à narrativa inicial em que o jogador está “em uma cidade-estado italiana administrada por uma corte fraca, corrupta e repleta de intrigas”, e que visa, através das manipulações, dominar a corte e ascender ao poder, o que vai ao encontro ao que nos é revelado por Norbert Elias (2001), em relação as intrigas, as manipulações e ao jogo político que ocorre na sociedade de corte, o que gera diversas simbologias e costumes relativos a esta cultura e as quais o soberano precisa estar atento, principalmente em momentos de contestação de sua legitimidade.

A base para a ação contra os adversários no jogo é através do acúmulo de dinheiro, no jogo há as moedas, que representam moedas de prata, mas não são descritas assim, e as moedas de ouro, que equivalem 5 moedas de prata. Como o jogo representa abstratamente as cidades-estados, representa as moedas da mesma forma, havia no período, por exemplo, o “fiorino”, moeda de ouro de Florença ou a moeda de ouro de Veneza, porém no jogo não possuem características ou brasões de alguma localidade específica. Há algumas formas de se acumular moedas, através de uma “renda extra”, que garante 1 moeda, e é relativa as rendas que a própria família possui; a “ajuda externa”, relacionada ao pedido de ajuda famílias de outras cidades, só que esta ação pode ser bloqueada pelo Duque (figura 1) e; através deste mesmo personagem, que através de sua ação, recebe 3 moedas através das taxas sobre seu território.



As ações dos personagens e as imagens em suas cartas visam representar sua função social na sociedade renascentista italiana, além do Duque, a Condessa (figura 2) representa a mulher cortesã, neste período, as mulheres possuíam uma educação no mesmo nível da educação dos homens, postura e etiqueta refinadas, faziam parte desta cultura de corte e desta forma de criar aliados e relações diplomáticas na sociedade italiana. Na representação imagética, a personagem é representada com penteados, maquiagem, vestido, decotes e espartilhos condizentes ao período, que faziam parte do cotidiano da corte, como apresentado no quadro de Agnolo Bronzino, “Retrato de Maria de Médici” do Século XVI (1551). A ação da personagem, é na verdade um contra-ataque, pois ela impede o Assassino de atacar, o que pode estar relativo as relações que as mulheres construíam dentro da corte e sua capacidade política de influenciar as dinâmicas entre os cortesãos neste contexto.

A figura do Assassino (figura 3) é colocada no jogo como forma de afetar diretamente os adversários, com 3 moedas, o jogador pode alegar ter influência sobre o assassino e utilizar sua ação. Neste sentido, o Assassino é utilizado para representar os conflitos internos e tentativas de assassinato dentro das cortes, não se resumindo apenas à corte italiana, estando presente no contexto de lutas de sucessão e confrontos políticos, do soberano com sua corte.

O Embaixador (figura 4), possibilita ao jogador pescar duas cartas de “influência” do baralho e, se quiser, o jogador pode trocar suas “influências”, caso suas verdadeiras cartas já tenham sido descobertas, além disso, pode bloquear a ação “extorquir”. Na Itália renascentista, os embaixadores já possuíam importância na relação entre os Estados e as cortes, representavam politicamente o soberano em diversos assuntos, referentes à conflitos, formação de alianças e casamentos<sup>16</sup>. Relativo à sua função no jogo, o embaixador é responsável pelo estabelecimento de novas alianças, com outras “influências”, o que possibilita ao jogador modificar sua estratégia de jogo, conforme a sua necessidade.

Por fim, o último personagem representado é o Capitão (figura 5), que representa a força militar. No período, após as constantes batalhas contra o domínio do Sacro-Império Romano Germânico no século XII, a centralização do poder nas mãos dos nobres das cidades-estados e a descentralização ocorrida com a fragmentação do território veio acompanhada da necessidade da formação de tropas para a proteção das fronteiras, neste período foram formadas as milícias comunais e, conforme a necessidade, mercenários eram contratados.

---

<sup>16</sup>Ver mais em (LIMA, 2022).



Entre o século XIII e XIV, surgiram os condottieres, capitães de milícias mercenárias que serviam por dinheiro àqueles que requisitavam seus serviços<sup>17</sup>. Nesta perspectiva, o Capitão é uma figura que representa um condottiere, e sua ação de “extorquir” é oriunda deste plano de fundo e da dinâmica do jogo, além disso, um Capitão pode bloquear a ação de extorquir de outro.

Em suma, o jogo funciona através da ação destes personagens, contudo, em cada rodada, os adversários podem contestar as afirmações do jogador, caso a contestação seja bem-sucedida, o jogador contestado perde uma “influência”, caso ele consiga provar, revelando sua carta, que estava falando a verdade, o contestador perde uma “influência”. O jogo termina quando resta apenas um chefe de família com “influências” sobre a mesa.

O jogo Coup é um jogo com um alto engajamento, possui um tempo de duração médio de 15 minutos e sua arte é excelente, o que chama muito a atenção de seus jogadores. Como é um jogo rápido e com grande apelo imagético, é compreensível que não tenha um grande desenvolvimento teórico referente às suas inspirações históricas, muitas informações são interpretadas através das informações referentes ao contexto histórico e aos personagens representados no jogo, como exemplo o período retratado, que fica implícito na narrativa inicial do jogo e nos personagens selecionados, que fazem alusão ao período renascentista, de uma

Itália sem reis, (onde) as cortes evidentemente raras vezes dispunham de legitimação histórica. Cresciam, portanto, não apenas de uma teoria política mais elaborada, mas também de um emprego mais consistente da técnica de representações específicas da corte (WARNKE. 2001, p. 51).

Assim, o reconhecimento dessa organização social como construída a partir de uma série de enganos, ilusões e persuasões nos apresenta a base histórica que o jogo possui.

### **Considerações Finais**

Levando em consideração que o Coup é um jogo comercial, sem a necessidade de possuir uma fidelidade histórica, capaz de utilizar do artifício da “flexibilidade” sobre os conteúdos abordados, ele ainda possui um embasamento histórico, pois mesmo que não referenciado em seu conteúdo representa a sociedade italiana do renascimento através da perspectiva da sociedade de corte, suas intrigas e conflitos, estando estes chefes de família

---

<sup>17</sup>Ver mais em (LIMA, 2016).





sempre visando o maior grau na hierarquia social. Sendo assim, após analisar o jogo, refletir sobre as representações que ele promove em seu conteúdo e nas interações possíveis entre os jogadores, podemos pensar jogos analógicos, como este, na perspectiva da história pública, como uma forma de produzir *para* o grande público mídias que, fundamentadas historicamente, visam, através da capacidade dos jogos de estimular o processo de aprendizagem, publicizar o conhecimento produzido na comunidade acadêmica por meio de apropriações construídas pelo método historiográfico.

Desta forma, a presença do historiador neste campo é essencial, tanto na forma de prestador de consultorias para as empresas produtoras de jogos como criador e divulgador de jogos fundamentados historicamente, com personagens e contextos fidedignos, com embasamento descrito em seu conteúdo, como forma de alcançar o público deste mercado emergente. Desta forma, a atuação do historiador neste campo é fundamental e se justifica quando identificamos que há uma demanda que não está sendo atendida por historiadores com formação acadêmica.

## Referências

ALMEIDA, Juliene Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira. Apresentação. In.: ALMEIDA, Juliene Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.) **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011. p. 7 - 15.

ANDRADE, Everardo Paiva de. História pública e ensino de história: convergências entre a escrita da história e o ensino em contexto. **Estudos Ibero-Americanos**. Porto Alegre, v. 47, n. 2, maio.-ago. 2021. p. 1-6.

BROUGÈRE, Gilles. **Lúdico e educação**: Novas perspectivas. **Linhas Críticas**, Brasília. V. 8. N.14, jan/jun. 2002

CARVALHO, Bruno Leal. História Pública E Redes Sociais Na Internet: Elementos Iniciais Para Um Debate Contemporâneo. **Transversos: Revista de História**. Rio de Janeiro, v. 07, n. 07, set. 2016

CHARTIER, Roger. **O mundo como representação**. Estudos Avançados. 5(11), p.173-191. São Paulo. USP, 1991.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patrícia Zeni. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia**: uma matriz de referência. São Paulo, v. 6, n. 2, p. 49. set. 2015/fev. 2016

DELUMEAU, Jean. **A Civilização do Renascimento**. v. 1. Editorial Estampa, Lisboa, 1983.

ELIAS, Norbert. **A Sociedade de Corte**: Investigação Sobre a Sociologia Da Realeza E Da Aristocracia de Corte. Rio De Janeiro, J. Zahar, 2001.



FONTOURA, Tânia Ramos. **Brincar é aprender**. In.: GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. Jogos e Ensino de História. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2018. p. 47-71

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 6.ed. São Paulo. Perspectiva, 2010.

LIDDINGTON, Jill. **O que é história pública?** Os públicos e seus passados. In.: ALMEIDA, JulieneRabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.) **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011. p. 31 - 52.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. Arte e Diplomacia: retratos e negociações matrimoniais (séculos XV e XVI). **Revista de História e Estudos Culturais**, Pará, vol. 19, ano 19, nº 2. 2022

LIMA, Vitor Coelho. **Milícia e vida cívica no pensamento de Maquiavel**. UFMG. 2016

MANOEL JR, Marcos Antonio; MACHADO JR, Cláudio de Sá. História Pública e

“Games Studies”: enfoques conceituais e metodológicos, e contribuições para a pesquisa histórica. **Revista Vernáculon**.º 50 – segundo semestre/2022

MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade (org.). **Que história pública queremos?** / Whatpublichistory do wewant?. São Paulo: Letra e Voz, 2018. 358p.

NASCIMENTO, Sarah Maria de Godoy Costa. **Dama Florentina**: um estudo do retrato na sociedade de corte do Renascimento. USP, Guarulhos, 2019.

SCHMITT, Jean-Claude. **O corpo das imagens**. Ensaios sobre a cultura visual na Idade Média. Tradução de José Rivair Macedo. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2007.

SPIEGEL, Gabrielle M. History, Historicism, and the Social Logic of the Text. In: SPIEGEL, Gabrielle M. **The Past as Text: the theory and practice of medieval historiography**. Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997. p. 3-28.

TAHTA, Rikki. **Coup**, 1º edição. La Mame Games. Londres. 2012

UMPIERES, Rodrigo. **Mais que brincadeira de criança**: vendas de jogos de tabuleiro disparam no Brasil, mas mercado tem grandes desafios. InfoMoney. 2022. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-criancavendas-de-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandesdesafios/>>. Acesso em: 24 jun. 2023

WARNKE, Martin. **O Artista da Corte**. Tradução de Maria Clara Cescato. São Paulo: EDUSP, 2001.

XEXÉO, Geraldo; et al. **O que são jogos**: uma introdução ao objeto de estudo do ludes. Relatório Técnico do LUDES. Rio de Janeiro. 2017



## Anexos



Figura 1: representações imagéticas das cartas do Duque.



Figura 2: representações imagéticas das cartas da Condessa.





Figura 3: representações imagéticas das cartas do Assassino.



Figura 4: representações imagéticas das cartas do Embaixador.



Figura 5: representações imagéticas das cartas do Capitão.