PUCRS

ESCOLA DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
MESTRADO EM HISTÓRIA

RAFAEL ROSLER

# **O ABSOLUTISMO E O REI:** AS REPRESENTAÇÕES DO PODER REAL NOS JOGOS ANALÓGICOS COMERCIAIS SOBRE A ERA MODERNA (SÉC. XV-XVII)

Porto Alegre
Ano 2025

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*

Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

RAFAEL ROSLER

# **O ABSOLUTISMO E O REI**: AS REPRESENTAÇÕES DO PODER REAL NOS JOGOS ANALÓGICOS COMERCIAIS SOBRE A ERA MODERNA (SÉC. XV-XVII)

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Luis Carlos dos Passos Martins

Porto Alegre
2025

RAFAEL ROSLER

**O ABSOLUTISMO E O REI**: AS REPRESENTAÇÕES DO PODER REAL NOS JOGOS ANALÓGICOS COMERCIAIS SOBRE A ERA MODERNA (SÉC. XV-XVII)

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Area de concentração: História das Sociedades Ibéricas e Americanas

Aprovada em:____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

_____

Prof. Dr. Luis Carlos dos Passos Martins (PUCRS) - Orientador

_____

Leticia Sabina Wermeier Krilow (UFPEL)

_____

Joao Henrique Salles Jung (PUCRS)

Porto Alegre
2025

## Ficha Catalográfica

R821a Rosler, Rafael

O Absolutismo e o Rei : As representações do Poder Real nos jogos analógicos comerciais sobre a Era Moderna (séc. XV-XVII) / Rafael Rosler. – 2025.

105.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em História, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Luis Carlos dos Passos Martins.

1. Representações. 2. Absolutismo. 3. Jogos analógicos. I. Martins, Luis Carlos dos Passos. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

## Agradecimentos

Aos meus avós, Semilda Rösler e Almiro Rösler, pela base e estrutura familiar.

Aos meus pais, Adriana Edler e Ademar Rösler, por me incentivarem e possibilitarem meu caminho acadêmico.

À minha madrinha Adelaide, por tudo.

Ao meu falecido padrinho André, que fez falta neste processo.

Aos meus primos, Gabriela e Robson, por me acompanharem desde sempre.

Aos meus primos mais novos, Julia e Gabriel, que de certa forma se espelham em mim.

Ao Marcus Vinicius e à Leticia, que participaram ativamente, me auxiliando nesta pesquisa, na vida e no trabalho durante este período.

Aos meus amigos Pablo e Gustavo, que mesmo em caminhos acadêmicos diferentes, participaram desta jornada

À professora Dra. Claudia Fay, que me aconselhou academicamente e profissionalmente.

Aos meus amigos João Victor, Sérgio Martins, Pedro Pereira, Samuel Kirst, Elisa Ribeiro, Douglas Miller e Gabriela Pereira por compartilharem comigo os momentos na graduação e vida profissional que me levaram a esta pesquisa

Ao professor Dr. Luis Martins, que me orientou nesta pesquisa e auxiliou no êxito da minha formação.

À Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão da bolsa de estudos que possibilitou esta pesquisa.

À Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), pela trajetória de minha formação.

À banca avaliadora, pela disponibilidade de avaliar e contribuir com este trabalho.

## RESUMO

As representações possuem grande capacidade de influenciar a formação de ideais, identidades e concepções, estando presentes em diferentes mídias e âmbitos dentro da sociedade. Nesta perspectiva, analisar como as representações de períodos históricos são (re)produzidas em mídias culturais, como em jogos analógicos comerciais, se torna pertinente pelo constante crescimento do mercado de jogos no Brasil e a grande quantidade de jogos que possuem como base elementos históricos. Desta forma, a presente pesquisa tem como objetivo analisar as representações do Rei e do Poder Real em jogos com temática referente ao período da Era Moderna, entre os séculos XV e XVII, através da metodologia de Análise de Conteúdo, considerando as representações imagéticas e textuais que reproduzem uma ideia sobre o período na narrativa proposta. Sendo possível através deste trabalho, identificar as formas que este período é representado e as ênfases dadas a determinados fenômenos históricos.



**Palavras-chave:** jogos analógicos; representações; Era Moderna; Análise de Conteúdo.



## Abstract

Representations have a great capacity to influence the formation of ideals, identities and conceptions, being present in different media and areas within society. From this perspective, analyzing how representations of historical periods are (re)produced in cultural media, such as in commercial analog games, becomes pertinent due to the constant growth of the games market in Brazil and the large number of games that are based on historical elements. Therefore, the present research aims to analyze the representations of the King and Royal Power in games with themes relating to the period of the Modern Era, between the 15th and 17th centuries, through the Content Analysis methodology, considering the imagetic and textual representations that reproduce an idea about the period in the proposed narrative. It is possible through this work to identify the ways in which this period is represented and the emphasis given to certain historical phenomena.



Keywords: boardgames; representations; Modern History; Content Analysis.

# Lista de Imagens

Imagem 1: Caixa do jogo *Age of Exploration 1492-1543* (1994).....33

Imagem 2: Tabuleiro do jogo *Age of Exploration 1492-1543* (1994), com ênfase na presença dos territórios coloniais no Novo Mundo e o aspecto visual presente no jogo.....35

Imagem 3: Caixa do jogo *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007) ……..35

Imagem 4: Tabuleiro do jogo *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007), dividido em 9 regiões para conquista nos territórios do Novo Mundo (à esquerda) e os espaços de eventos onde os jogadores podem alocar seus colonos e especialistas para efetuar as ações no jogo (à direita).....37

Imagem 5: Caixa do jogo *Amerigo* (2013).....38

Imagem 6: Tabuleiro Modular do jogo *Amerigo* (2013), que representa territórios a serem descobertos e colonizados, mas sem referências uma localidade específica, apenas colocando sua posição como no Novo Mundo.....39

Imagem 7: Caixa do jogo *Coimbra* (2018).....40

Imagem 8: Tabuleiro do jogo *Coimbra* (2018), com a representação da cidade (à esquerda), subdividida entre cidade baixa, central, alta e o castelo; o mapa com os monastérios próximos de Coimbra (ao centro); e, a tabela com os pontos de influência com os demais grupos que pertencem a elite.....42

Imagem 9: Caixa do jogo *Endeavor: Age of Sail* (2018).....42

Imagem 10: Tabuleiro do jogo *Endeavor: Age of Sail* (2018), que representa o mapa com os territórios a serem colonizados de uma forma não convencional, destacando rotas e pontos de controle nestes territórios.....44

Imagem 11: Caixa do jogo *Francis Drake* (2013).....44

Imagem 12: Representação da Cidade de Plymouth no jogo, sendo a parte das docas em destaque, onde os jogadores podem estabelecer relações com personagens e comprar recursos para preparar suas expedições.....46

Imagem 13: Tabuleiro do jogo *Francis Drake* (2013), com a representações dos territórios hispânicos na américa que serão alvos das incursões inglesas durante o jogo.....46

Imagem 14: Caixa do jogo *Goa: A New Expedition* (2004).....47

Imagem 15: Tabuleiro de jogador de *Goa: A New Expedition*, com a representação das plantações que podem ser adquiridas (em cima) e as colônias (em baixo).....49

Imagem 16: Caixa do jogo *Madeira* (2013).....49

Imagem 17: Tabuleiro principal do jogo *Madeira* (2013), contendo a representação da Ilha, sua divisão em capitanias, os bairros das colônias e as construções que possuem personagens que fornecem favores aos jogadores.....52

Imagem 18: Caixa do jogo *Navegador* (2010).....52

Imagem 19: Tabuleiro principal do jogo *Navegador* (2010), que representa em escala mundial os territórios explorados como colônia de Portugal, contando com divisões arbitrarias, escolhidas pelos desenvolvedores para criar regiões navegáveis para os jogadores. Nestas colônias, há a presença dos produtos que eram, historicamente, produzidos nas regiões.....54

Imagem 20: Guia Histórico presente no jogo *Navegador* (2010), com o exemplo da página respectiva ao Henrique O Navegador e do Padre Franscisco Xavier.....55

Imagem 21: Caixa do jogo *Santa Maria* (2017).....55

Imagem 22: Tabuleiro principal do jogo *Santa Maria* (2017), com a presença dos elementos religiosos (parte superior), parte comercial (à esquerda) e a parte relacionada a pontuação, seja através da conquista, dos pontos de felicidades ou de exploração (do centro para a direita).....57

Imagem 23: Tabuleiro de jogador jogo *Santa Maria* (2017), com os espaços para construção dos elementos da colônia e os espaços para armazenamento de recursos.....57

Imagem 24: Caixa do jogo *SeaFall Legacy* (2016).....57

Imagem 25: Caixa do jogo *Vasco da Gama* (2009).....59

Imagem 26: Tabuleiro principal do jogo *Vasco da Gama* (2009), que é dividido entre: as colônias no oeste da África; a área de compra de projetos; área de recrutamento; área de personagem e a zona de números.....60

Imagem 27: Recomendações de leituras presentes no guia referencial histórico de Age of Exploration 1492-1543 (Página 12).....65

Imagem 28: Introdução do manual de regras de *Age Of Empires III: Age of Discovery* (Página 2).....66

Imagem 29: Modo de jogar, presente no manual de regras de *Age Of Empires III: Age of Discovery* (Página 5).....67

Imagem 30: Introdução do manual de regras de *Amerigo* (Página 1).....68

Imagem 31: Introdução do manual de regras de *Coimbra* (Página 1).....68

Imagem 32: Introdução e objetivo presentes no manual de regras de *Endeavor: Age of Sail* (Página 1), trechos que revelam o período histórico representado pelo jogo, assim como os objetivos que os jogadores devem alcanças em sua jogabilidade.....69

Imagem 33: Introdução do manual de regras de *Goa: A New Expedition* (Página 1).....70

Imagem 34: Introdução do manual de regras de *Madeira* (Página 1) .....71

Imagem 35: Introdução do manual de regras de *Navegador* (Página 1) .....72

Imagem 36: Introdução do manual de regras de *Vasco da Gama* (Página 1).....73

Imagem 37: Descrição do jogo presente no manual de regras de *Vasco da Gama* (Página 1).....74

Imagem 38: Descrição dos Pedidos da Coroa presente no manual de regras de *Madeira* (Página 14 e 15).....76

Imagem 39: Descrição de como os jogadores receberam das Recompensas do Rei presente no manual de regras de *Madeira* (Página 4), que são fornecidas aos jogadores conforme promovem expedições em outras colônias do Reino.....76

Imagem 40: Recorte da descrição presente no manual do jogo *Vasco da Gama* (Página 1), que descreve a influência dos personagens na jogabilidade.....77

Imagem 41: Recorte do tabuleiro principal do jogo *Vasco da Gama*, a sessão dos personagens, onde os jogadores sinalizarão os favores que desejam receber.....78

Imagem 42: Trecho que descreve o uso do "Privilégio do Rei" para a pontuação (Página 8). (grifo em amarelo do autor).....78

Imagem 43: Capa/Primeira página do guia referencial histórico de *Age of Exploration 1492-1543*.....80

Imagem 44: Página 3 do Guia histórico de *Navegador,* em que exposto um resumo sobre o Rei Dom Manuel I.....81

Imagem 45: Visão Geral do jogo presente no manual de regras de *Francis Drake* (Página 2).....81

Imagem 46: Mensagem da editora Galápagos aos jogadores, devido um erro de impressão em um material do jogo.....83

Imagem 47: Descrição de como vender e processar produtos nas fabricas afeta os preços do mercado de produtos no futuro (Página 5).....85

Imagem 48: Exemplo da disposição dos recursos nas colônias do Novo Mundo no jogo *Age Of Empires III*.....*87*

Imagem 49: Exemplo de fichas de descobrimento que devem ter o número de indígenas ultrapassados para a conquista das colônias do Novo Mundo no jogo *Age Of Empires III*.....88

Imagem 50: Recorte do mapa presente no tabuleiro principal do jogo *Age of Exploration 1492-1543*, destacando a presença das Civilizações Inca e Azteca.....89

Imagem 51: Exemplos de cartas do jogo *Age of Exploration 1492-1543*, que apresentam encontros diretos com povos nativos, sendo positivos ou negativos, e cartas que representam o

contato entre nativos e exploradores de outras maneiras, através de outras relações de contato e dialogo.....90

Imagem 52: Trecho do manual de regras de *Endeavor: Age of Sail* que aborda o acontecimento "Abolição da Escravidão" e aponta as consequências para os jogadores que optaram por utilizar a mão de obra escravizada (Página 9).....92

Imagem 53: Trecho do manual de regras de *Endeavor: Age of Sail* em que os desenvolvedores explicaram os motivos de abordar este tema no jogo (Página 9).....93

Imagem 54: Trecho do manual de regras de *Age of Empires III: The Age of Discovery* em que é descrito o papel dos missionários (Página 9).....94

Imagem 55: Descrição presente no manual de regras de *Santa Maria* sobre o avanço na trilha de religião que está presente no tabuleiro principal do jogo (Página 4).....94

Imagem 56: Descrição presente no manual de regras de *Santa Maria* o posicionamento possível dos monges no decorrer da partida e seus benefícios, relacionados com casa posição (Página 5).....95

Imagem 57: Descrição presente no manual de regras de *Vasco da Gama* sobre os favores fornecidos pelo Padre (Página 10).....95

Imagem 58: cartas do jogo *Age of Exploration 1492-1543* que representam a presença de missionários e sua relação com os povos nativos.....96

Imagem 59: Cartas do jogo *Coimbra* de personagem que fazem parte de uma parte da elite da cidade, dos clérigos, os quais os jogadores devem manter relações positivas durante a partida.....97

## Lista de Tabelas

Tabela 1: Dados básicos dos jogos selecionados a partir da leitura flutuante dos jogos (feita pelo autor).....30

Tabela 2: unidades de registro para análise (feita pelo autor).....61

Tabela 3: categorias de analise (feita pelo autor).....62

# Sumário


**1. Introdução**.....12

2. **A comercialização do passado: as representações nos jogos e a metodologia de análise**.....20

2.1. O conceito de representações para a análise da apropriação do passado em jogos comerciais.....22

2.2. Analise de conteúdo como metodologia para o estudo das representações presentes nos jogos.....28

**3. O *corpus* documental e os indicadores para a Análise**.....33

3.1. Ficha Técnica de análise de jogos: *Age of Exploration 1492-1543* (1994).....33

3.2. Ficha Técnica de análise de jogos: *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007)..35

3.3. Ficha Técnica de análise de jogos: *Amerigo* (2013).....38

3.4. Ficha Técnica de análise de jogos: *Coimbra* (2018).....40

3.5. Ficha Técnica de análise de jogos: *Endeavor: Age of Sail* (2018).....42

3.6. Ficha Técnica de análise de jogos: *Francis Drake* (2013).....44

3.7. Ficha Técnica de análise de jogos: *Goa: A New Expedition* (2004).....47

3.8. Ficha Técnica de análise de jogos: *Madeira* (2013).....49

3.9. Ficha Técnica de análise de jogos: *Navegador* (2010).....52

3.10. Ficha Técnica de análise de jogos: *Santa Maria* (2017).....55

3.11. Ficha Técnica de análise de jogos: *SeaFall Legacy* (2016).....57

3.12. Ficha Técnica de análise de jogos: *Vasco da Gama* (2009).....59

**4. As Representações do Absolutismo nos jogos analógicos**.....61

4.1. Categoria 1: Baseado em Fatos Históricos.....63

4.2. Categoria 2: o Poder Real.....75

4.3. Categoria 3: Administração Colonial.....84

4.4. Categoria 4: Monopólio Comercial.....85

4.5. Categoria 5: Povos Nativos.....88

4.6. Categoria 6: Escravização.....91

4.7. Categoria 7: Religião.....93

**5. Conclusão**.....98

**6. Referências Bibliográficas**.....101

# 1. Introdução

A ressignificação do passado ocorre diariamente, sendo algo comum ao funcionamento da memória e ao processo de assimilação de uma informação, seu armazenamento e, posteriormente, a sua recordação que, somada com as experiências do presente, adquirem novos significados (Traverso, 2012). A memória individual forma a memória coletiva, e isto possui impacto direto ao processo de reconhecimento de indivíduos com grupos sociais que compõem a sociedade (Halbwachs 1990). Este processo é gerado pelo surgimento de identificação do indivíduo por uma representação, podendo ser: de uma ideia, de um grupo ou de uma localidade em um ambiente cheio de representações conflitantes, que tem um caráter de se sobrepor às demais através da ação dos grupos sociais (Chartier, 1991). Estas representações surgem na comunicação social em diversas escalas, entre indivíduos, grupos e mídias culturais (Moskovici, 2007) e este processo está presente em todos os âmbitos da sociedade: político, econômico e cultural.

Nesta perspectiva, ao considerarmos que as representações estão presentes na sociedade, e que elas pressupõem um processo de identidade por parte dos indivíduos, quando vemos o debate acerca da monarquia como forma de governo de volta às discussões na grande mídia brasileira, podemos perceber que se refere a um conflito de identificação que, baseado em representações, visa gerar a assimilação de indivíduos a uma ideia, neste caso, relacionada a uma forma de governo. Deste modo, notamos um confronto entre as representações, onde se ressignifica o passado de uma forma a embasar ideias e promover a ascensão desta demanda no debate público. O ressurgimento[a] destas ideias acerca da Monarquia no Brasil ocorreu principalmente após a eleição de 2018, onde representantes deste movimento, que no Brasil, é contrário à democracia, foram eleitos e legitimados na vida pública como deputados federais da República (Fellet, 2019), o que fomentou um aumento na visibilidade de seus ideais. Junto deste processo, outros fatores influenciaram este retorno, como a vinda do coração de Dom Pedro I para o Brasil para as comemorações dos 200 anos de Independência, que estimulou um forte simbolismo de adoração ao período, pois o coração foi recebido "como se o Imperador

[a] Chamamos de ressurgimento, pois este movimento já reivindicou legitimidade no espaço político brasileiro na definição da forma de governo do país no Plebiscito de 1993, onde "Movimento Parlamentarista Monárquico precisou viabilizar sua campanha e se apresentar à sociedade, uma vez que seu ideário, até então, se encontrava oculto por força de lei imposta em 1889. Para isso, recorreu a recursos memorialísticos embasados no senso comum e na superficialidade, criando uma memória própria por meio das representações, objetivando convencer o eleitor de que monarquia era sinônimo de desenvolvimento político ao país" (Biluczyk, 2020).

estivesse vivo”[b]. Outro fator que surge e que contribui com este processo é o crescimento de canais difusores de uma visão revisionista da história[c] que, juntamente com as grandes produções, como filmes, séries, livros e jogos virtuais, fomentados pela lógica da indústria, reproduzem uma visão romantizada, principalmente do período histórico “Idade Moderna”, caracterizado pelos Estados Absolutistas e pela grande expansão marítima colonizadora fomentada pelos monarcas de cada Estado.

Além da conjuntura nacional de reavivamento do ideal monarquista no Brasil, a morte da Rainha Elizabeth II da Inglaterra em setembro de 2022 gerou uma forte comoção internacional, assim como questionamentos ao sistema de governo que ela representava[d]. O que colaborou para fomentar as movimentações dos grupos brasileiros que consideram os “príncipes” legítimos herdeiros e participam de diversas manifestações para reivindicar um golpe que, mesmo sem estabelecer uma monarquia no Estado brasileiro, instituísse uma “ordem” aos olhos do grupo (Veleda, 2021). Analisando esta conjuntura, é importante buscar compreender como este discurso de retorno à monarquia e questionamento da democracia é aceito pelas pessoas que acabam por aderir-a estes ideais. Sendo assim, a análise de como o Estado Absolutista é representado para o grande público e o papel que o Monarca possui na sociedade é o ponto de partida para este estudo. Além das grandes produções da mídia, a população entra em contado com este conteúdo histórico de diversas formas, através da educação básica, de conversas cotidianas e, de mídias não hegemônicas, mas com um mercado que garante alcance a diversas grupos sociais, como os jogos analógicos, de tabuleiro ou cartas, que se apropriam dos conceitos históricos para promover sua jogabilidade, (Huyssen, 2009).

A partir disso, o objetivo com esta pesquisa, é compreender como o Poder Real e a simbologia relacionada ao monarca, no período que engloba o Estado Absolutista, fomenta a criação de imagens mentais sobre o período histórico e quais são as inferências que podemos possuir sobre estas representações. Além disso, buscaremos: a) efetuar um levantamento dos jogos que abordam o período e se propõem, de diferentes formas, representar acontecimentos

[b] Coração de Dom Pedro I chega ao Brasil e é esperado “como se imperador estivesse vivo”, diz Itamaraty. G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2022/08/22/coracao-dedom-pedro-i-chega-ao-brasil-e-e-esperado-como-se-imperador-estivesse-vivo-diz-itamaraty.ghtml>. Acesso em: nov. 22. 2023.

[c] Revisionista por se tratar de uma tentativa de ressignificar o passado, revisando acontecimentos e empregando novas significações a eles.

[d] DE LUCA, Aldo. “Not my King”: manifestantes são detidos por protestos contra rei Charles e monarquia britânica. MediaTalks. Disponível em: <https://mediatalks.uol.com.br/2022/09/12/manifestantes-sao-detidos-por-protestos-contra-rei-charlese-a-monarquia/>. Acesso em: nov. 21. 2023.

históricos; b) promover uma categorização dos jogos selecionados e uma breve síntese de suas características, formando um banco de dados; c) compreender o papel do comércio, da religião, dos escravizados, dos povos nativos e do processo de administração colonial na manutenção da simbologia que envolve o poder real, e; d) analisar como os temas sensíveis, como a escravização e genocídio de povos nativos é representada nos jogos presentes no corpus.

Assim, para cumprir estes objetivos, como forma de abordar as representações inscritas nesta forma de apropriação do conhecimento histórico, utilizado como base para a construção das narrativas dos jogos, é necessário compreender alguns aspectos que os jogos analógicos dispõem, como o seu caráter educativo e seu papel como possível manifestação da História Pública[e], pensando que os jogos possuem potencial de gerar aprendizados de forma secundaria a sua proposta inicial, fundamentada nas imagens mentais que emergem das representações construídas enquanto um grupo de pessoa joga um jogo com temática histórica.

Quando pensamos no estudo das representações da História em jogos comerciais, encontramos trabalhos voltados, principalmente, à perspectiva de utilização desta análise como metodologia de ensino informal, voltada a novos métodos de se trabalhar conteúdos de sala de aula, principalmente de ensino básico[f], buscando colocar os estudantes como agentes ativos do próprio aprendizado, sendo sujeitos que fazem ações que possuem consequências dentro das dinâmicas dos jogos. Nestas experiencias, são empregadas diversas modalidades de jogos, sejam jogos digitais, de computador ou smartphone[g]; jogos analógicos, comerciais ou pedagógicos[h]; assim como técnicas de gamificação, focadas em utilizar aspectos dos jogos em situações da vida cotidiana. Todavia, mesmo que a concentração da produção acadêmica esteja focada neste aspecto educacional que os jogos podem ter, este trabalho é construído a partir do potencial que os jogos possuem de ser uma área de estudos para a História Pública. Desta forma, os jogos se adequam como uma forma de História Pública, com base nos engajamentos fundamentais apontados pelo historiador Ricardo Santhiago (2016) acerca desta área, que se

[e] Area de atuação de historiadores referente ao estudo do processo de construção, conservação e divulgação do conhecimento histórico pluridisciplinar e atento as demandas sociais (Almeia e Rovai, 2011)

[f] Como nas experiencias retratadas nas seguintes obras: Giacomoni e Pereira (2018); Grando e Tarouco (2008); Souza (2007); Couto (2024) e Pereira (2024).

[g] Os jogos digitais existem em duas modalidades: a) os jogos *mobile*, de *smartphone* e *tablet*; b) os jogos de computador e console.

[h] Esta divisão esta relacionada ao principio do jogo, sendo o jogo pedagógico desenvolvido para ser uma ferramenta de ensino, enquanto o jogo comercial tem como princípio a diversão.

relacionam com o processo de conexão entre o público-alvo desta produção e o historiador, sendo estes:

> 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 *pelo* público (que incorpora formas não institucionais de história e memória); e história e público (que abarcaria a reflexividade do campo)" (Santhiago, 2016. P28).

A partir desta definição, podemos então colocar o estudo de jogos comerciais, ou seja, das representações da História neles presentes, em sua jogabilidades, em seus elementos e textos, como um processo de compreensão de como a história está sendo feita *pelo* público, suas ênfases, suas demandas e a construção de um público que se apropria das representações criadas nestes jogos, que não necessariamente são fiéis à historiografia, pois estão inseridas em uma lógica mercadológica.

É nesta linha, de compreender o jogo como um objeto de estudos para historiadores que Tobias Droste Silva (2023), em sua dissertação, efetuou um levantamento das produções acadêmicas voltadas ao estudo das representações da História nos jogos comerciais. A partir disso, concluiu que há um certo vazio nesta área, pois grande parte destas produções, como afirmado anteriormente, volta-se ao ensino, criando uma necessidade de os historiadores buscarem referencial teórico em outras áreas do conhecimento (Silva, 2023). Mesmo quando o escopo destas pesquisas se concentra nas produções acerca da história presente em jogos digitais, que possuem um alcance maior que os jogos analógicos no Brasil, esta falta de produções, que visam analisar os usos da História como base da narrativa e da jogabilidade de jogos se faz presente, o que, segundo o autor, não é ruim, pois demonstra que está área de estudos está pronta para ser explorada a partir do método historiográfico (Silva, 2023).

Ao compreendermos que os jogos possuem uma natureza voltada ao divertimento e que são mídias inseridas em um mercado comercial, voltado à venda e ao lucro de empresas, precisamos compreender o que torna relevante estudar está mídia, se jogos analógicos com temática histórica compõem cerca de 25% das temáticas dos jogos produzidos (Silva 2023), entender o alcance que este setor possui é imprescindível, pois nos revela a pertinência de estudar este elemento que ganha cada vez mais espaço na sociedade. Segundo Silva (2023), que efetuou um levantamento do mercado de jogos analógicos brasileiro desde o ano de 2013, até o ano de 2022, o crescimento da área respectiva aos jogos teve um aumento exponencial a partir do ano de 2016, em que 142 jogos foram lançados nacionalmente, em relação aos 98 jogos lançados no ano de 2015. Este crescimento permaneceu, aumentando consideravelmente ano

após ano, chegando a mais de 900 jogos lançados no ano de 2022, demonstrando a rápida ascensão do mercado, que cresceu em média 30% ao ano[i], considerando o número absoluto de jogos lançados nesse período.

Ao refletirmos sobre o crescimento do mercado de jogos e seu potencial de representar temas históricos, compreendemos a pertinência da análise destas representações e da possibilidade de tornarmos os jogos analógicos como objeto de estudo para historiadores. Contudo, ao fazermos isso, ainda devemos considerar, que estes jogos possuem um aspecto que amplia sua potencialidade na atuação dos historiadores na área da História Pública, visto que, mesmo tendo como objetivo primário o divertimento, quando jogamos, entramos em um mundo fora da realidade cotidiana, que tem regras próprias e que nos deixa imersos na atividade (Huizinga, 2010). Estes aspectos que, quando levamos em consideração os princípios da neurociência, relativos a como o cérebro aprende, ampliam a nossa visão sobre o potencial que os jogos possuem de, através das suas representações, ensinar conteúdos e conceitos históricos de uma maneira externa a Academia e os locais regulares de ensino.

Neste ambiente gerado durante uma partida de um jogo, os seguintes pontos da neurociência[j], que intensificam a aprendizagem, estão presentes: a) a interação social, que modifica a atividade cerebral, melhorando a qualidade da comunicação, o engajamento, a motivação, a atenção e a persistência, favorecendo a aprendizagem; b) a emoção, que orienta diretamente a aprendizagem, pois é ela que sinaliza o valor da experiência e promove a criação de sentido para o processo e gera motivação para a execução das atividades, visto que, emoção e cognição são inseparáveis, sem emoção torna-se difícil construir memórias ou realizar pensamentos complexos; c) a motivação, que segundo a neurociência, coloca o cérebro em condição para a aprendizagem, o desejo de aprender, a curiosidade, o protagonismo, a realização pessoal e o poder de escolha produzem a motivação, esta, influencia áreas cerebrais responsáveis pela tomada de decisões e o planejamento de ações; d) a atenção, que é um dos princípios basilares para a aprendizagem, que seleciona as informações que iremos armazenar e utilizar nos momentos de trabalho e estudo e, por fim; e) a criatividade, pois ela mobiliza a imaginação, ou seja, estimula a fazer novas associações e mesclar conhecimentos pré adquiridos.

[i] Média feita a partir dos dados de jogos lançados recolhidos por Silva (2023).

[j] Descritos por Amaral e Guerra (2020) em sua obra “Neurociência e educação: olhando para o futuro da aprendizagem”.

Todos os princípios citados emergem quando um grupo de pessoas joga, a competitividade gera a motivação, informações são selecionadas para o melhor êxito durante o jogo pela atenção, a criatividade é utilizada para a construção de estratégias, dentro deste contexto, a interação social existente aflora a emoção e, no final da atividade, o ambiente criado, para a neurociência, propicia uma aprendizagem eficaz. Dessa forma, considerando a neurociência, seus princípios e o que o exercício deles proporciona, seja para a melhora da memória de trabalho ou do pensamento lógico, o jogo analógico, de tabuleiro ou cartas, surge como uma possibilidade alternativa de construção do conhecimento histórico, para além da tradicionalidade do ensino formal ou a infidelidade histórica das produções romantizadas, que, ao se apropriarem da história, ressignificam o passado, de forma a priorizar o êxito mercadológico.

A escolha do tema a ser analisado, Estados Absolutistas dentro de História Moderna, parte da conjuntura atual de ascensão dos movimentos monarquistas no Brasil - desenvolvida anteriormente, mas também das produções que abordam o tema na grande mídia, como filmes, séries, livros e jogos feitos na atualidade que são produzidos numa perspectiva de mercado, ou seja, com foco no retorno financeiro (que será tratado mais além), pela grandiosidade da visibilidade que possuem - baseando-se nos temas históricos, mas promovendo uma adaptação destes em narrativas que visam o envolvimento do seu público-alvo. Assim, a fidelidade à historiografia é colocada de lado e o foco vai para o aspecto lúdico, sendo produções de ficção histórica. Como exemplo destas produções, a série "Reign" (2013)[k] que trata a história da Rainha Mary Stuart da Escócia no século XVI, no período que ela estava na França, noiva do Príncipe Francis, com foco em uma trama política, sobre diplomacia, com personagens femininas, romances e traições, com uma média de 1 milhão de espectadores na primeira exibição dos episódios[l]. Outro exemplo, é a série "Bridgerton" (2020)[m], que aborda a sociedade londrina do século XIX, que representa a corte em uma história fictícia, na qual negros e brancos ocupam a mesma categoria social, com os mesmos títulos, focada no mundo sensual, luxuoso e competitivo deste meio, tendo uma audiência de 82 milhões no primeiro mês de lançamento.

[k] CURI. O fim do reinado: a quarta e última temporada de "Reign" — ZINT. ZINT. Disponível em: <https://zint.online/televisao/reign-4t/>. Acesso em: 10 Nov. 2023
[l] ADOROCINEMA. Audiências Reign. AdoroCinema. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-11873/audiencias/>. Acesso em: 10 Nov. 2023
[m] ADOROCINEMA. Bridgerton. AdoroCinema. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-23886/>. Acesso em: 10 Nov. 2023

Por fim, o filme Duna (2021)[n] que aborda as estruturas do Estado Absolutista de forma secundária em um épico de ficção cientifica espacial, presente nas relações diplomáticas das casas nobres e no estabelecimento da economia que rege o filme, tendo uma audiência de 1,8 milhões de pessoas na plataforma de *streaming*[o] e faturando mais de 220 milhões de dólares em bilheterias mundiais[p].

A partir dessas e de diversas outras obras que os aspectos do Antigo Regime estão presentes, percebesse que as mais famosas são as que possuem maior teor de ludicidade, o que ocorre de forma semelhante com jogos virtuais e analógicos. Como no jogo "Assassins Creed Unity" (2014), onde o revolucionário Maximilien de Robespierre é um templário, mesmo termo utilizado para identificar os cavaleiros da Idade Média, porém com sentido diferente, para o melhor desenvolvimento da história do jogo.

A partir do que foi exposto até aqui, considerando a relevância do estudo dos jogos analógicos e a pertinência de análise da figura do Rei e a extensão do seu poder nos Estados Absolutistas europeus, que esta pesquisa foi construída, pensando especialmente em estabelecer uma base teórica pertinente para a análise e a construção de um corpus, ou seja, de um conjunto de objetos para serem analisados através da metodologia de análise de conteúdo, que possuam uma coesão temática e sejam, de certa forma, homogêneos dentro do mercado de jogos, que compartilhem, na medida do possível, um mesmo público alvo.

Para a construção desta pesquisa, o primeiro capítulo desta dissertação corresponde ao eixo teórico-metodológico, onde, através da comunicação entre as teorias de três intelectuais, de áreas diferentes, sendo eles, o sociólogo Émille Durkheim (1970), o psicólogo social Serge Moscovici (2007) e o historiador Roger Chartier (1991), podemos perceber a relevância do estudo das representações, sua natureza e os seus impactos na sociedade, considerando os diversos aspectos relacionados com o seu surgimento, suas transformações quando em contato com outras representações e o impacto que a forma em que a representação é transmita pode possuir nesta relação. Além, de compreender o processo de identificação que as representações

---

[n] SPAIHTS, Jon; VILLENEUVE, Denis; ROTH, Eric; et al. Duna. AdoroCinema. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-133392/>. Acesso em: 10 Nov. 2023.

[o] OLHAR DIGITAL. "Duna" supera audiência de "Liga da Justiça de Zack Snyder" no HBO Max. Olhar Digital. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/10/26/cinema-e-streaming/dunaauciencia-hbo-max/>. Acesso em: 10 Nov. 2023

[p] PIPOCAMODERNA. Duna bate recorde da Warner e chega a US$ 220 milhões mundiais. Terra. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/cinema/duna-bate-recorde-da-warner-e-chega-aus-220-milhoes-mundiais,b9364b7f33a48f31339f84373359f9f6exs2bh7l.html>. Acesso em: 10 Nov. 2023

têm com os indivíduos e grupos sociais, que, a partir da comunicação, aderem a uma ideia de que, em um ambiente de constante transformação social e busca de hegemonia de ideias ou grupos em relação a outros, faz-se presente.

Após a definição da base teórica pertinente à análise, e a constatação que o estudo dos jogos analógicos, a partir da lente que considera as representações como um fenômeno impactante socialmente, é relevante para compreender a produção de mídias com temática histórica *pelo* público, sendo assim, buscamos definir a metodologia a ser utilizada para a análise do *corpus* selecionado. A Análise de Conteúdo, proposta por Laurence Bardin no final da década de 1970, é a metodologia que utilizaremos para efetuar esta pesquisa, pois possibilita uma análise quantitativa e qualitativa do *corpus*, considerando os diversos aspectos que os jogos possuem, tanto de jogabilidade, como narrativa. Desta forma, este subcapítulo sobre a metodologia, é concentrado em abordar os aspectos explorados por Bardin (1977), e na década de 1990, por Roque Moraes (1999), acerca das potencialidades do uso da Analise de Conteúdo, e as possibilidades que esta metodologia fornece aos analistas, por englobar uma grande variedade de mídias e de temáticas a serem exploradas a partir de suas regras e procedimentos.

O segundo capítulo desta dissertação é relativo à apresentação dos objetos de estudo que compõem o *corpus* documental. Para auxiliar no processo de análise dos conteúdos presentes nos jogos, fora pensado em uma Ficha de Análise de Jogos (formulada pelo autor), para aferir e organizar os dados respectivos aos jogos, para possibilitar a homogeneidade na análise e um primeiro contato com as fontes, e a validação da sua escolha para a pesquisa.

A analise propriamente dita é efetuada no terceiro capítulo, onde, a partir dos dados levantados no segundo capítulo, são definidas as unidades de registro, os temas que dividem o *corpus*, neste caso, a perspectiva de qual Estado Absolutista que é representado nos jogos e as categorias de analise que possibilitam a observação da extensão do Poder Real nos diversos âmbitos da política, economia e simbologia que estava presente na cultura dos Estados Modernos Europeus. Desta forma, a análise é feita a partir da divisão em sete categorias, sendo elas: 1. Baseado em Fatos Históricos; 2. O Poder Real; 3. Administração Colonial; 4. Monopólio Comercial; 5. Povos Nativos; 6. Escravidão, e; 7. Religião. Que, a partir da análise dos elementos dos jogos, reproduzidos da forma que são apresentados no material base, para embasar as inferências que são feitas.

## 2. A comercialização do passado: as representações nos jogos e a metodologia de análise pertinente

Quando refletimos sobre a presença do passado nas produções culturais como filmes, jogos, livros, e as mais diversas mídias com objetivos mercadológicos, podemos retornar ao que Andreas Huyssen (2009) denomina como processo de *mercadorização do passado*. Segundo o autor, a partir dos anos 1960, houve uma modificação, não só da historiografia, mas da relação da sociedade com a Memória[q], em um contexto das descolonizações e dos novos movimentos sociais, que buscavam histórias alternativas e revisões do passado. Já nos anos de 1980, a discussão acerca da memória foi impulsionada pelo debate cada vez mais amplo sobre o Holocausto e eventos relacionados ao fim do Terceiro Reich. Nos anos 1990, com a recorrência de políticas genocidas, como em Ruanda, Bósnia e em Kossovo (Huyssen, 2009), manteve-se atuante o discurso sobre o Holocausto e, segundo o autor, esse fenômeno se caracterizou com a *globalização da memória*, que se relaciona em um paradoxo da globalização. Para explicar este fenômeno de *globalização da memória*, o autor afirma:

> É precisamente a emergência do Holocausto como uma figura de linguagem universal que permite à memória do Holocausto começar a entender situações locais especificas, historicamente distantes e politicamente distintas do evento original. No movimento transnacional dos discursos de memória, o Holocausto perde sua qualidade de índice do evento histórico específico e começa a funcionar como metáfora para outras histórias e memórias (Huyssen, 2009 p. 13).

Junto deste processo, de *globalização de memórias*, o autor descreve um fenômeno de mudança de perspectivas em relação à História, onde deixou-se gradativamente de se pensar em futuros tecnológicos e distópicos, e o passado começou a ser utilizado como entretenimento, seja de forma memorialística ou ressaltando traumas, denominando este fenômeno de *cultura de memória*, que é resultado da *musealização* do passado, dos estudos e da exposição dos acontecimentos em museus, monumentos e eventos que se tornaram *mercadorizados* em uma sociedade que consome a memória espetacularizada em diversas mídias, filmes, sites, livros etc. Segundo Huyssen (2009), duas teorias fornecem a resposta a questão de como estas mídias suprem esta necessidade de contato com a História e a identificação com a memória, a

[q] O autor, ao se referir aos aspectos históricos presentes nas mídias culturais, não faz uma distinção entre "memória" e "passado".

*musealização* de Hermann Lübbe e os *lugares de memória* de Pierre Nora. Neste sentido, Huyssen argumenta que

> na teoria de Lübbe, o museu compensa esta perda de estabilidade [de identidade]. Ele oferece formas tradicionais de identidade cultural a um sujeito moderno desestabilizado, mas a teoria não consegue reconhecer como estas tradições culturais têm sido, elas mesmas, afetadas pela modernização, através da reciclagem digital mercadorizada. A musealização de Lübbe e os lugares de memória de Bira compartilham verdadeiramente a sensibilidade compensatória que reconhece uma perda de identidade nacional e comunitária, mas crê na nossa capacidade de compensá-la de algum jeito. Os lugares de memória *(liex de mémoire*) em Nora, compensam a perda de meios de memória (*miliex de mémoire*), do mesmo modo que, em Lübbe, a musealização compensa a perda de tradições vividas (Huyssen, 2009 p. 29).

Ao analisar a sedução pela memória na sociedade de consumo[r] atual, desta busca de lugares e histórias que geram identificação, Huyssen (2009) nos aponta a presença de passados inventados nas produções comerciais, fenômeno que gera críticas à *cultura da memória*, visto que, estes passados imaginados são mais facilmente esquecidos, o que demonstra uma "amnesia" por parte desta cultura contemporânea, que possui a incapacidade ou falta de vontade de lembrar, perdendo a consciência histórica, principalmente devido à imprensa, televisão e internet. Nesta perspectiva, o historiador ao analisar estas produções, que se apropriam da memória, deve ter consciência que há diferença entre o real e a realidade representada. Sobre isso Huyssen afirma:

> Meu argumento aqui é o seguinte: o problema não é resolvido pela simples oposição da memória séria à memória trivial, do modo como os historiadores algumas vezes opõem história e memória *tout court*, memória como uma coisa subjetiva e trivial, fora da qual o historiador constrói a realidade. Não podemos simplesmente contrapor o museu sério do Holocausto a um parque temático "Disneyficado". Porque isto iria apenas reproduzir a velha dicotomia alta/baixa da cultura modernista sob uma nova aparência (...). Se reconhecemos a distância constitutiva entre a realidade e a sua representação em linguagem ou imagem, devemos, em princípio, estar abertos para as muitas possibilidades diferentes de representação do real e de duas memórias. Isto não quer dizer que vale tudo. A qualidade permanece como uma questão a ser decidida caso a caso. Mas a distância semiótica não pode ser encurtada por uma e única representação correta. (Huyssen, 2009 p. 21-22)

Huyssen (2009) nos aponta assim que, para explorar o passado contido nas mídias culturais de entretenimento, o historiador deve ter cuidado ao analisar a memória presente em práticas culturais consumistas, inseridas na *cultura da memória*, constituída de representações que visam a legitimidade e a identificação de indivíduos e grupos sociais. Sendo assim, pensando que as representações contidas nestas mídias são a base para o eixo de análise de

[r] Termo utilizado para se referir a sociedade atual, fundamentada no processo de consumir, seja para necessidades básicas ou supérfluas, artefatos e objetos da cultura material para fins simbólicos, de diferenciação e identificação. (Barbosa, 2010)

como a história é apresentada e vendida, é pertinente desenvolvermos um pouco sobre o conceito de representações, que guiará a análise presente neste trabalho.

## 2.1. O conceito de representações para a análise da apropriação do passado em jogos comerciais

Segundo Johan Huizinha (2010), "(...) os jogos possuem uma relação intrínseca com os seres, estão presentes na cultura muito antes da sociedade"[s]. Ao procurar compreender a natureza do jogo e a qual domínio pertence, o autor percebeu que o jogo não é apenas uma função biológica, relacionada com a necessidade dos seres de descarregar energia ou a necessidade de praticar alguma habilidade útil para a vida cotidiana. Assim como não se restringe a uma necessidade psicossocial de interação e sociabilização entre os membros de determinada sociedade, para ele, a essência do jogo está no divertimento. Desta forma, está muito mais próximo do domínio da estética, não relacionado apenas a questões artísticas e visuais, mas também ao ritmo e a harmonia, com uma grande capacidade de imersão dos jogadores as narrativas e atividades propostas no ambiente do jogo.

Desse modo, compreender a natureza dos jogos e suas características é crucial para a análise proposta nesta dissertação, visto que, como uma mídia cultural, capaz de carregar significados e representações, deve possuir métodos de análise que se adequem às suas particularidades. Portanto, definir as características dos jogos e o conceito de representações que utilizaremos para refletir sobre a pertinência deste objeto de estudo é o objetivo deste subcapitulo.

Huizinga (2010) definiu as características dos jogos na primeira metade do século XX. O autor estabeleceu características de referência que, analisadas e problematizadas, ainda são aplicáveis quando observamos os jogos na atualidade. Para o autor

> Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em

[s] Para Huizinga (2010), ao buscar compreender a presença do lúdico na sociedade, apontou que os jogos aparecem como elemento de ludicidade antes da organização das sociedades humanas, estando presentes nos animais e nos grupos primitivos.

> relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 2010, p. 14)

Ademais, ao promover essa análise, Huizinga determina a função do jogo,

> definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (Huizinga, 2010 p. 14)

Esta definição de Huizinga, das características dos jogos e de sua função de representar algo, nos possibilita conectar estes aspectos com o uso do passado nos jogos analógicos para representar temas, acontecimentos ou visões de mundo que se inserem em um contexto de constantes lutas de afirmação e legitimação na esfera pública[t].

Definida a natureza dos jogos, suas características e sua função de representar algo, precisamos estabelecer o que significa o "representar" que será utilizado para a execução desta pesquisa. Os trabalhos sobre a presença da História nos jogos utilizam, em sua maioria, as proposições de Roger Chartier acerca de uma história das apropriações, contudo, utilizaremos como base para a definição deste conceito, as proposições de três autores que, dentro de suas próprias linhas teóricas, utilizam o conceito de representações[u] para a análise de seus objetos de pesquisa e sua influência na sociedade. Propondo neste tópico, montar uma síntese teórica que auxilie a fundamentar a pertinência do estudo dos jogos analógicos e seu potencial como objeto cultural capaz de carregar representações e influenciar os indivíduos na esfera social, sendo estes autores, Émile Durkheim, Roger Chartier e Serge Moskovici.

O século XIX foi marcado pela constante luta de legitimação das ciências sociais na Academia, e, neste período, o sociólogo Émile Durkheim[v] se colocava como um dos expoentes da sociologia moderna e visando defender em suas obras a pertinência de sua área de estudos e seus métodos de análise. Na obra, "Sociologia e Filosofia" (1970), que reúne alguns estudos do sociólogo, encontramos o texto "Representações individuais e coletivas", publicado inicialmente em 1898, onde o autor defende que os fenômenos sociais não devem ser analisados pelas mesmas logicas da natureza e das leis psicológicas. Segundo ele, estes fenômenos possuem uma natureza própria e devem ser observados diretamente pelo sociólogo.

---

[t] É um espaço social entre o Estado e a sociedade civil onde indivíduos se reúnem para discutir, debater e formar opinião pública de maneira racional e crítica. (Habermas, 2003)

[u] Utilizamos este conceito no plural, por se tratar de um fenômeno social relacionado a presença de representações discordantes produzidas por diferentes grupos sociais.

[v] As definições de Durkheim acerca do conceito de representações podem ser consideradas antiquadas, contudo, consideramos pertinentes suas contribuições acerca da natureza e autonomia das representações na esfera social.

A vida coletiva e a vida intelectual são feitas de representações. Esta afirmação de Durkheim (1970) estabelece a relação com os estudos do período referentes à consciência e à sua característica de não se reduzir apenas a reflexos. Em uma analogia, a consciência e as representações não se reduzem a epifenômenos, são elementos conectados que possuem como base algo físico, armazenado no cérebro, a memória. Para o autor, representações são ideias, imagens e sensações de algo que não está mais presente, é algo que desperta o mesmo estado nervoso do primeiro contato com o objeto. Contudo, é uma experiencia completamente nova, baseada na recordação, ou seja, em algo físico, sendo fruto da relação do indivíduo com estímulos externos que geram a revivescência de um estado nervoso.

> A representação, dizem, não se conserva como tal [como memória]; quando uma sensação, uma imagem, uma ideia deixa de nos estar presente, ela simultaneamente deixa de existir, sem deixar nenhum vestígio. Isolada, a impressão orgânica que precedeu essa representação não desapareceria completamente; restaria uma certa modificação do elemento nervoso que o predisporia a vibrar de novo, assim como vibrou da primeira vez. Portanto, desde que uma causa qualquer venha excitá-lo, essa vibração reproduzir-se-á e, como repercussão, ver-se-á reaparecer na consciência o estado psíquico que já se produziu, nas mesmas condições, quando da primeira experiencia. (Durkheim, (..) p. 16)

Durkheim enfatiza, diferente de outros autores, que colocam a representação como uma imagem, a questão da parte neural relacionada às sensações geradas pelos estímulos externos. Estes estímulos podem remeter a mais de uma representação e a tendência é remeter a uma representação já existente, caso não exista uma, uma nova é criada. Estas representações trabalhadas pelo autor surgem das relações sociais, as representações individuais auxiliam na formação das coletivas, e estas influem nas individuais.

Ao analisar estas proposições, Durkheim define a natureza das representações. As representações existem por si, possuem uma natureza própria e não dependem de um aspecto material para a sua existência, são suscetíveis de agir sobre outras representações e mantem relações com seu substrato, contudo, são independentes, autônomas, mas sempre relacionadas aos estados mentais, sociais e naturais. Ainda sobre as características, o autor menciona o fator de afastamento que as representações podem ter de seu elemento base, podendo estas serem ressignificadas, sintetizadas com outras representações, gerando, por fim, novas representações, oriundas de elementos de sua própria natureza. Assim, que estas representações

se constituem, se tornam realidades[w] parcialmente autônomas que influenciam na vida social dos indivíduos.

Diferente de Durkheim, o historiador Roger Chartier (1991), que escreve no final da década de 1980 e se propõe a responder as críticas ao método historiográfico, estabelece História das Apropriações, visando renunciar aos paradigmas historiográficos do período em que escrevia, centrados na primazia do recorte social, no projeto de uma história global e na definição territorial restrita dos objetos. Sendo assim, articulou uma História que relaciona o social ao cultural, buscando analisar e compreender como as realidades sociais são apropriadas e passadas adiante através das representações em produtos e práticas culturais. Segundo ele, as representações não são neutras, elas tendem a representar a realidade social do grupo que a criou, reproduzindo suas intenções e aspirações de legitimação na esfera pública, através de autorrepresentação ou representação de outros grupos sociais, tendo como objeto a hegemonia social de seus ideais e a criação e/ou manutenção de uma identidade para os componentes desse grupo.

Estas representações, criadas e manifestadas em produtos e práticas culturais, inserem-se em um ambiente, que o autor denominou de *lutas de representação*, no qual, diversos atores, de variados grupos sociais que integram a sociedade, apropriam-se da realidade e de representações pré-existentes, interpretam-nas e, mesclando com suas experiencias e aspirações, produzem "imagens" do mundo baseadas em suas vivências. Desta forma,

> [...] uma dupla via é assim aberta: uma que pensa a construção das identidades sociais como resultando sempre de uma relação de força entre as representações impostas por aqueles que têm o poder de classificar e de nomear e a definição, submetida ou resistente, que cada comunidade produz de si mesma; a outra que considera o recorte social objetivado como a tradução do crédito concedido à representação que cada grupo faz de si mesmo, portanto, à sua capacidade de fazer com que se reconheça sua existência a partir de uma exibição de unidade, Trabalhando sobre as lutas de representação, cujo objetivo é a ordenação da própria estrutura social, a história cultural afasta-se sem dúvida de uma dependência demasiado estrita em relação a uma história social fadada apenas ao estudo das lutas econômicas, mas também, faz retorno útil sobre o social, já que dedica atenção às estratégias simbólicas que determinam posições e relações e que constroem, para cada classe, grupo ou meio, um "ser-percebido" constitutivo de sua identidade (Chartier, 1990, p.73).

Segundo Chartier (1991), o efeito produzido pelas representações inscritas nas práticas culturais e suas mídias não depende da forma deste objeto. Contudo, a *forma* contribui para a

[w] Definimos por realidade, a dimensão do real que acessível a compreensão dos indivíduos e são percebidas através da interação dos sentidos e do ambiente. (Borges, 2005)

produção do sentido para quem se apropriar destas simbologias e construir uma imagem mental sobre um objeto, pessoa ou grupo social representado.

Moscovici (2007), diferente dos autores citados anteriormente, faz um esforço maior em descrever o conceito de representações, na verdade, para ele, representações são um fenômeno social, fundamentadas nas relações entre os indivíduos. Em sua tentativa de descrever este fenômeno, ele retorna as definições de Bower, que coloca as representações como um conjunto de estímulos feitos pelos seres, que visa substituir um sinal ou som, seja natural, visando produzir a mesma experiencia que o mundo natural produziria. O psicólogo ainda adiciona que

> As representações sociais devem ser vistas como uma maneira especifica de compreender e comunicar o que nós já sabemos. Elas ocupam, com efeito, uma posição curiosa, em algum ponto entre conceitos, que têm como seu objetivo abstrair sentido do mundo e introduzir nele ordem e percepções, que reproduzam o mundo de uma forma significativa. Elas sempre possuem duas faces, que são interdependentes, como duas faces de uma folha de papel: a face icônica e a face simbólica. Nós sabemos que: representação = imagem/significação; em outras palavras, a representação iguala toda imagem a uma ideia e toda ideia a uma imagem. (p 46)

Segundo o autor, esses signos, que surgem das relações sociais e estão presentes na vida cotidiana interferem na percepção de mundo dos indivíduos, ou seja,

> Isso significa que nós nunca conseguimos nenhuma informação que não tenha sido destorcida por representações "superimpostas" aos objetos e às pessoas que lhes dão certa vaguidade e as fazem parcialmente inacessíveis. Quando contemplamos esses indivíduos e objetos, nossa predisposição genética herdada, as imagens e hábitos que nós já aprendemos, as suas recordações que nós preservamos e nossas categorias culturais, tudo isso se junta para fazê-las tais como as vemos. Assim, em última análise, elas são apenas um elemento de uma cadeia de reação de percepções, opiniões, noções e mesmo vidas, organizadas em uma determinada sequência. (p 33)

Moscovici (2007), coloca que as representações interferem nas relações sociais, contudo, não determinam a totalidade do funcionamento das interações entre grupos e indivíduos. E na tentativa de compreender as formas que este fenômeno age na atividade cognitiva, chegou em duas funções das representações, sendo estas a de *convencionalizar* objetos e que as representações são *prescritivas* das atividades humanas.

As convenções nos auxiliam a conhecer e compreender as representações. As representações "convencionalizam os objetos, pessoas ou acontecimentos que encontram. Elas lhes dão uma forma definitiva, as localizam em uma determinada categoria e gradualmente as colocam como um modelo de determinado tipo, distinto e partilhado por um grupo de pessoas." (Moscovici, 2007, p. 34). Da mesma forma que as representações prescrevem comportamentos, "isto é, elas se impõem sobre nós com uma força irresistível. Essa força é uma combinação de uma estrutura que está presente antes mesmo que nós comecemos a pensar e de uma tradição que decreta o que deve ser pensado." (Moscovici, 2007, p. 36).

Para Moscovici (2007), ao pensar nestas duas funções, nenhuma mente está livre dos efeitos dos condicionamentos que são impostos pela comunidade, linguagem e cultura e, estas representações, que são impostas sobre os indivíduos, são oriundas de sistemas sucessivos que perpassam as gerações no decorrer do tempo. Elas são repensadas, re-citadas e re-apresentadas nos grupos sociais, com a influência dos indivíduos, contudo, não são formadas isoladamente por eles. Nesta linha, o autor afirma que todas as relações humanas pressupõem representações, que são entidades sociais, com autonomia, que constituem uma realidade *sui generis*, e que surgem e acabam em uma dinâmica própria, baseada na comunicação dos indivíduos e grupos.

Após caracterizar e analisar as funções das representações, Moscovici (2007) se pergunta, qual o motivo de criarmos representações? Sua proposição está em "que a finalidade de todas as representações é tomar familiar algo não-familiar, ou a própria não-familiaridade." (Moscovici, 2007, p. 54).

De forma semelhante ao conceito de convencionalizar, ou seja, categorizar as representações, o processo de apreensão das representações perpassa a dinâmica de familiarizar os estímulos recebidos. As ideias compartilhadas pelo grupo condicionam a definição do que é considerado familiar ou não. Nesta perspectiva, o não-familiar é aquilo que intriga, que gera estranhamento na comunidade, enquanto o familiar tende a modificar o não-familiar através de dois mecanismos: a) ancoragem: mecanismo que visa ancorar ideias estranhas, reduzi-las a categorias e a imagens comuns, colocá-las em um contexto (Moscovici, 2007, p. 60). Ou seja, "é um processo que transforma algo estranho e perturbador, que nos intriga, em nosso sistema particular de categorias e o compara com um paradigma de uma categoria que nós pensamos ser apropriada." (Moscovici, 2007, p. 61). O outro mecanismo, b) objetivação: que consiste na materialização de uma abstração. O "objetivo do mecanismo é objetivá-los, isto é, transformar algo abstrato em algo quase concreto, transferir o que está na mente em algo que exista no mundo físico." (Moscovici, 2007, p. 61). Em síntese, Moscovici coloca que as representações estão presentes em todas as relações entre os indivíduos e que sua principal função na sociedade é tornar entendível algo abstrato, ancorando e objetificando os estímulos e deixando-os mais próximos as representações que os indivíduos já possuem, devido aos grupos e culturas que pertencem.

A partir desta reflexão acerca do conceito de representações, através das proposições destes três autores, podemos repensar a nossa relação com os estímulos externos em nossa vida cotidiana, e a possível influência que as representações têm em nossas decisões, nas formas com que nos relacionamos com outros indivíduos e com o que nós nos identificamos na

sociedade e como visamos nos legitimar e tornar relevante perante outros grupos aquilo que gostamos.

Com a presença cada vez maior da História nas mídias culturais, devemos, como historiadores, pensar que, todas as representações são relevantes como objeto de análise, principalmente na atualidade, com o alto acesso à informação, informação que pode não estar historicamente certa, devido às demandas e lógicas do mercado e do público consumidor destes itens.

Desta maneira, considerando o processo de construção de representações; a relevância das formas em que elas chegam ao público; o constante processo de ressignificação das representações; o potencial de gerar identificação nos grupos sociais e de legitimar visões de mundo e identidades no ambiente social; a natureza própria das representações e sua qualidade "estrutural", prescritiva; sua finalidade de tornar estímulos e signos familiares; e, por fim, o papel dos indivíduos na reprodução das representações, através da apropriação, que podemos pensar em estudar a representação da História nos jogos analógicos, uma mídia cultural, que reproduz signos, gera identificação e influencia a formação de imagens mentais sobre períodos históricos em seu público.

## 2.2. Analise de conteúdo como metodologia para o estudo das representações presentes nos jogos

Definida a fundamentação teórica para o estudo das representações presentes nos jogos analógicos, através do conceito de *representações*, suas características e seu potencial em gerar influência na formação de imagens mentais sobre determinados temas, precisamos, agora, definir a metodologia que será utilizada para a análise dos objetos selecionados para este estudo, assim como o passo a passo para a construção desta análise.

Para este trabalho foi selecionada a metodologia de Análise de Conteúdo, proposta por Laurence Bardin (1977) e por Roque Moraes (1999), que consiste em uma metodologia usada para interpretar e descrever o conteúdo de toda classe de documentos e textos, através de descrições sistemáticas, qualitativas ou quantitativas, com objetivo de reinterpretar mensagens e possibilitar uma compreensão de seus significados em um nível além da leitura comum (Moraes, 1999 p.2). Segundo Bardin (1977), a Análise de Conteúdo pode ser aplicada a todas as formas de comunicação, seja qual for a natureza de seu suporte, e ela possui duas funções, uma *função heurística*, baseada na exploração do objeto, aumentando a propensão a descoberta, e a *função de administração da prova*, consistindo em um meio para a averiguação

de uma hipótese. Ainda conforme a autora, a Análise de Conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações, possuindo regras e passos definidos para a sua execução, nas mais variadas formas de comunicação.

Para Bardin (1977), as regras que compõem e baseiam a Analise de Conteúdo - e que a validam - são relativas à formação das categorias de análise e sua pertinência em relação aos objetos da pesquisa. Desta forma, a autora afirma que esta investigação deve ser *homogênea*, cobrindo as fontes de forma igual; as categorias devem ser *exclusivas*, pois um elemento não pode ser colocado arbitrariamente em mais de uma categoria; devem ser *objetivas*, pois devem se afastar da subjetividade e por fim; devem ser *pertinentes* ao objeto e suas características. Estas regras nos possibilitam compreender a potencialidade desta metodologia, assim como, nos instruem a formular as categorias de análise de forma direta, para o uso adequado da Análise de Conteúdo.

Após a compreensão destas regras, Bardin (1977) define a organização que a Análise deve possuir, seguindo em três polos: 1) a pré-análise; 2) a exploração do material e; 3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação. A pré-analise consiste no primeiro contato que o investigador terá com os documentos, composta pela: a) leitura flutuante: primeiro contato com os documentos, onde surgem as primeiras impressões e orientações; b) a escolha dos documentos: a partir das regras mencionadas anteriormente, os documentos serão selecionados para a análise; c) a formulação das hipóteses e dos objetivos; d) a referenciação dos índices e a elaboração dos indicadores e, por fim; e) a preparação do material para a análise. A exploração do material é a fase subsequente que é feita a partir das inferências da pré-análise. Após esta fase, os resultados são tratados de maneira a tornarem significantes conforme os objetivos da pesquisa.

Inicialmente, para a execução desta pesquisa, foram selecionados quatorze jogos analógicos, sendo estabelecidas unidades de registro temáticas que delimitaram o recorte histórico para a análise, dentro do período que engloba o Estado Absolutista[x], sendo elas: o Absolutismo Português, Absolutismo Espanhol e o Absolutismo Francês, buscando analisar, a partir de uma leitura flutuante das fontes, as seguintes categorias: a) a constituição do poder

[x] Em síntese, o Estado Absolutista é definido por uma forte centralização do Poder na figura do Monarca. Esta forma de governo surgiu com a crise do Feudalismo, que gerou a necessidade da centralização política, formação de um exército unificado, um aparato estatal moderno e um conjunto de leis fundamentado no direito romano. O absolutismo foi fundamentado por simbologias que colocavam o Monarca como representante da "Vontade Divina" e todas as decisões de governo deveriam passar por sua tutela. (Anderson, 1974)

Real nestes Estados; b) a administração econômica; c) a política colonial de exploração e suas simbologias em relação com seus súditos.

Os critérios estabelecidos para a escolha destes jogos foram: 1) enquadrar-se na temática geral de história nas plataformas de catalogação de jogos; 2) adequar-se nas unidades de registro estabelecidas, com foco na representação do Absolutismo, em suas vertentes Portuguesa, Espanhola e Francesa ou, de forma abstrata, reproduzindo características do Absolutismo em sua jogabilidade; 3) a abordagem temática especifica sobre os processos de colonização, de exploração de novos territórios, de administração do Estado Absolutista ou do Sistema de Corte; 4) do local retratado no jogo, referente aos territórios dos Estados citados anteriormente ou as suas colônias no Novo Mundo e, por fim; 5) o recorte temporal, referente ao século que se refere o jogo, dentro do recorte temporal entre os séculos XV e XVII.

Os quatorzes jogos selecionados para o projeto, a partir da pesquisa inicial efetuada, foram: *1500: The New World* (2017), *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007), *Amerigo* (2013), *Coimbra* (2018), *Francis Drake* (2013), *Goa: A New Expedition* (2004), *Kingdom Builder* (2011), *Madeira* (2013), *My Village* (2015), *Navegador (*2010) *Reis de Portugal* (2014), *Santa Maria* (2017), The Palace of Mad King Ludwig (2017) e *Vasco da Gama* (2009). Conforme a tabela abaixo:

| Nome | Ano de criação | Autor | País do Criador | Empresa | Com acesso físico |
|---|---|---|---|---|---|
| 1500: The New World | 2017 | Dan Versses | Estados Unidos | DVG | Não |
| Age of Empires III: The Age of Discovery | 2007 | Glenn Drover | Estados Unidos | Eagle Games | Sim |
| Amerigo | 2013 | Stefan Feld | Alemanha | Queen Games | Sim |
| Coimbra | 2018 | Flaminia Brasini e Virginio Gigli | Itália | Eggert Spiele | Sim |
| Francis Drake | 2013 | Peter Hawes | Inglaterra | Kayal Games | Sim |
| Goa | 2004 | Rüdiger Dorn | Alemanha | Z-MAN Games | Sim |
| Kingdom Builder | 2011 | Oliver Schlemmer | Alemanha | Queen Games | Não |
| Madeira | 2013 | Nuno Bizarro Sentieiro e Paulo Soledade | Portugal | What´s Your Game? | Sim |
| My Village | 2015 | Viktor Kobilke | Alemanha | Strong Hold Games | Sim |
| Navegador | 2010 | Mac Gerdts | Alemanha | PD Verlag | Sim |
| Reis de Portugal | 2014 | Nuno Bizarro Sentieiro e Paulo Soledade | Portugal | Mesa Board Games | Não |
| Santa Maria | 2017 | Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby | Noruega | Aporta Games | Sim |
| The Palace of Mad King Ludwig | 2017 | Ted Alspach | Estados Unidos | Bézier Games | Não |
| Vasco da Gama | 2009 | Paolo Mori | Itália | What´s Your Game? | Sim |

Tabela 1: Dados básicos dos jogos selecionados a partir da leitura flutuante dos jogos (feita pelo autor)

Deste *corpus,* cinco jogos foram retirados da amostragem. O primeiro foi o *Kingdom Builder* (2011), por seu eixo temático se aproximar mais do final da Idade Média do que do período selecionado para a análise; o segundo jogo foi o *Reis de Portugal* (2014), que se distingue dos demais jogos por se tratar de um jogo do domínio "jogos Família", enquanto os demais fazem parte dos "jogos expert", o que não se adequa ao princípio da homogeneidade

do *corpus*; *1500: The new Word* (2017), devido à falta de acesso físico ao exemplar do jogo; *The Palace of Mad King Ludwig* (2017), por representar um aspecto da Elite Nobre alemã, a luxuria relacionada às habitações da nobreza e da corte, mas sem estender a representação histórica para outros elementos, e por fim *My Village* (2015), que mesmo se aproximando temporalmente do período selecionado para a análise, acaba por não abordar outros aspectos, se não os relacionados a administração de uma vila. Além disso, outros três jogos foram adicionados ao escopo da pesquisa, por se adequarem à proposta de análise, sendo estes, *Age Of Exploration 1492-1543* (1994) *SeaFall Legacy* (2016) e *Endeavor: Age of Sail* (2018). Desta forma, o *corpus* final definido é constituído por 12 jogos.

Para a construção desta análise e dos índices e indicadores para a formação das categorias, foi elaborada uma "Ficha Técnica de Análise de Jogos", que consiste no levantamento de informações, a partir dos dados contidos nas páginas destes jogos nas plataformas de catalogação Ludopedia e BoardGameGeek, além das inferências possíveis a partir da observação dos textos e imagens contidos nos diversos elementos que os constituem, como: suas cartas, manuais, tabuleiros e caixas, visando assim, fundamentar a análise e organizar os dados observados.

A seguir, está o modelo da ficha construída pelo autor:

**Ficha Técnica de análise de jogos**

**Nome do jogo:** (título do jogo e ano de lançamento)

**País de origem:** (local de construção do jogo)

**Designer:** (autor/res responsável pela formulação da ideia do jogo)

**Artista:** (responsável gráfico pelas artes do jogo)

**Editora:** (empresas responsáveis pela produção e comercialização do jogo)

**Idade:** (idade recomendada para os jogadores) **Tempo de jogo:** (tempo médio de uma partida)

**Jogadores:** (número mínimo e máximo de jogadores)

**Ranking Board Games:** (classificação do jogo no ranking da Plataforma Ludopedia) **Nota Média:** (nota média fornecida pelos jogadores conforme a Plataforma Ludopedia)

**Domínios:** (domínio ao qual o jogo pertence dentro da área de boardgames, como: jogos para família, jogos para festas, jogos expert)

**Temas:** (categorias temáticas que os jogos são classificados na Plataforma Ludopedia)

**Mecânicas:** (tipos de ações possíveis dentro do jogo conforme a Plataforma Ludopedia)

**Sinopse:** (texto informado na descrição da página do jogo da Plataforma Ludopedia)

**Prêmios:** (indicações e premiações que o jogo recebeu conforme a Plataforma BoardGameGeek)

**Descrição:** (observações sobre o jogo a partir da leitura de seus textos e imagens)

Serão três aspectos que guiarão a análise e o preenchimento da Ficha de Análise, sendo estes: a) análise das narrativas textuais presentes nos jogos, caracterizando esta etapa como uma análise linguística, considerando os enunciados presentes nestes jogos e os seus significados; b) análise da forma como as imagens corroboram e influem sobre as narrativas textuais, visando observar como os elementos visuais produzem sentidos e como estes complementam a narrativa textual. Pois, 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. Sobre estas narrativas imagéticas, devemos levar em consideração

> "todas as imagens [...] têm sua razão de ser, exprimem e comunicam sentidos, estão carregadas de valores simbólicos, cumprem funções religiosas, políticas 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.)

c) a análise das mecânicas presentes nos jogos, em outras palavras, a análise as ações que podem ser executadas durante o jogo (Costa; Marchiori, 2016), visto que, estas ações podem auxiliar a direcionar a narrativa presente no jogo, é pertinente sua consideração para a análise.

Definida a base metodológica, fundamentada nas proposições de Bardin (1977) e Moraes (1999), o critério de escolha do *corpus* e os aspectos que buscamos observar na analise destas mídias, podemos começar a análise, possibilitada pelo acesso físico dos exemplares dos jogos citados pelo Projeto JOGAE – Jogar, Aprender, Ensinar, da Pontifícia Universidade

Católica do Rio Grande do Sul, que tem por objetivo cultivar a pesquisa das representações da História em jogos de analógicos.

## 3. O *corpus* documental e os indicadores para a Análise

Neste capítulo, apresentamos as fichas de análise do *corpus* preenchidas com as informações pertinentes que auxiliarão no processo de definição das categorias de análise, assim como, servirão como base para a compreensão de como os jogos representam a História em sua narrativa, pois representa o contato mais direto com os objetos de estudo e a construção de uma descrição da jogabilidade proposta nestas mídias.

### 3.1.Ficha Técnica de análise de jogos: Age of Exploration 1492-1543 (1994)

**Nome do jogo:** *Age of Exploration* 1492-1543 (1994)

**País de origem:** Estados Unidos

**Designer:** Thomas Lehmann

**Artista:** Armand Cabrera, Thomas Lehmann e Carolyn Wales

**Editora:** Prism Games e TimJim Games

**Idade:** 14+ **Tempo de jogo:** 180min

**Jogadores:** 1-6

**Ranking Board Games:** -

**Nota Média:** -

**Domínios: J**ogos Expert

**Temas:** Aventura, História

**Mecânicas:** Force sua sorte

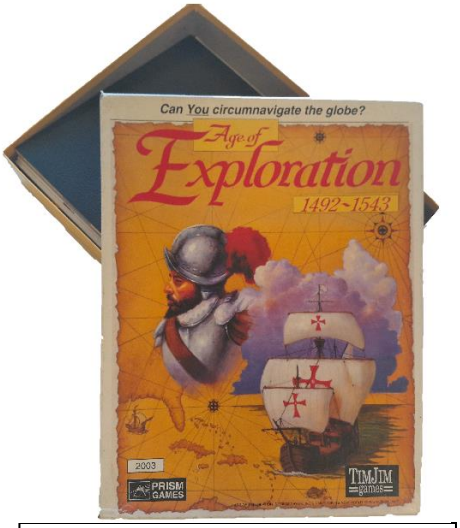



Imagem 1: Caixa do jogo *Age of Exploration* 1492-1543 (1994)

**Sinopse:**

> "Cada jogador representa um sindicado europeu de apoio a expedições. Você começa atraindo um famoso explorador, como Colombo, Magellan, Ponce de Leon ou Cortez. Então você deve equipar uma expedição e partir em uma viagem de descoberta...

> No mar, você deve enfrentar escorbuto, tempestades e superstições. Depois de chegar à terra firme, você pode encontrar nativos amigáveis ou encontrar-se envolvido em rivalidades, guerras civis e profecias. Estas e outras dificuldades vão desafiar até mesmo o mais ousado dos conquistadores em seu caminho para a glória." (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[y].

**Prêmios:**

**Descrição:**

*Age of Exploration 1492-1543* é um jogo com o foco em representar a história do período de exploração colonial no Novo Mundo com base na atuação dos Reinos de Portugal e Espanha, trazendo para a jogabilidade diversos elementos que influenciarão na experiência e na jogabilidade dos jogadores, não restringindo a narrativa do jogo apenas à exploração e ao comércio, mas trazendo aspectos da navegação, da preparação das expedições e o contato com povos nativos e suas dinâmicas.

O jogo possui um *design* simples, sem a presença de elementos gráficos elaborados (imagem 2). Considerando que é o mais antigo do *corpus*, atende a sua proposta, contudo, o mapa do jogo não auxilia na imersão dos jogadores na narrativa (Imagem 2), podendo gerar confusão pelo demasiado excesso de informações. Este jogo possui também um guia histórico (que será melhor explorado mais adiante), referente ao processo de colonização português e espanhol, levando em consideração, desde o processo de retomada da Península Ibérica ao contato com as civilizações Asteca e Inca na América.

[y] Age of Exploration. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/age-of-exploration>. Acesso em: 30 jan. 2025.

Imagem 2: Tabuleiro do jogo *Age of Exploration* 1492-1543 (1994), com ênfase na presença dos territórios coloniais no Novo Mundo e o aspecto visual presente no jogo.

### 3.2.Ficha Técnica de análise de jogos: *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007)

**Nome do jogo:** *Age of Empires III: The Age of* Discovery (2007)

**País de origem:** Estados Unidos

**Designer:** Glenn Drover

**Artista:** Paul Niemeyer e James Provenzale

**Editora:** Microsoft Game Studios, Ubik, Tropical Games, White Goblin Games, Eagle Games, Blackfire Entertainment, Smart Ltd, Edge Entertainment

**Idade:** 12+ **Tempo de jogo:** 120min

**Jogadores:** 2-5

**Ranking Board Games:** 836 **Nota Média:** 8,1

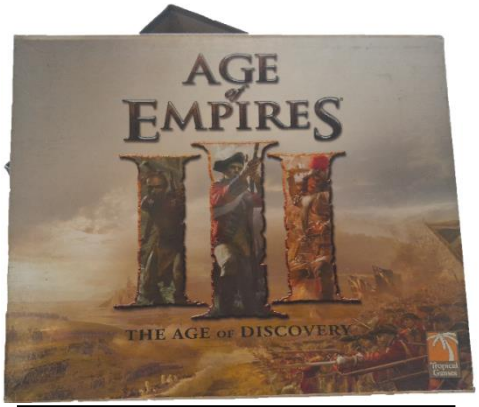



Imagem 3: Caixa do jogo *Age of Empires III: The Age of Discovery*

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** Aventura, Tema de Video Game e Civilização

**Mecânicas:** Alocação de Trabalhadores, Colecionar Conjuntos, Influência / Maioria na Área, Alocação de Diferentes Tipos de Trabalhadores, Ordem do Turno: Ação de Reivindicação

**Sinopse:**

> Desenhado por Glenn Drover, este jogo de tabuleiro permite revisitar a era da exploração e descoberta. Assuma o papel de um poder colonial em busca de fama, glória e riquezas do Novo Mundo. Durante três eras, você pode lançar expedições de descoberta, colonizar regiões, expandir sua frota mercante, construir edifícios do Capitólio que dão vantagens distintas a sua nação, desenvolver sua economia, e, se necessário, declarar a guerra. (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[z].

**Prêmios:**

2011 MinD-Spielepreis Nominee

2009 Nederlandse Spellenprijs Nominee

2009 Ludoteca Ideale Official Selection Winner

2008 JoTa Best Heavy Board Game Nominee

2008 Golden Geek Best Gamer's Board Game Nominee

2008 Golden Geek Best Board Game Artwork/Presentation Nominee

2007 Origins Awards Historical Board Game of the Year Winner

2007 Meeples Choice Award Nominee

2007 International Gamers Awards - General Strategy; Multi-player Nominee

2007 Golden Geek Best Gamer's Board Game Nominee

2007 Golden Geek Best Board Game Artwork/Presentation Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[aa].

**Descrição:**

*Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007) é um jogo inspirado no jogo eletrônico de mesmo nome, produzido pela Microsoft e Ensemble Studios, que visa representar o fim do século XV e o surgimento de uma Nova Era, de explorações e impérios. Neste jogo, os jogadores assumem o papel de uma potência colonial europeia (Inglaterra, França, Espanha,

[z] Age of Empires III: The Age of Discovery. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/age-of-empires-iii-the-age-of-discovery>. Acesso em: 10 jan. 2025.
[aa] Age of Empires III: The Age of Discovery. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/22545/age-of-empires-iii-the-age-of-discovery>. Acesso em: 10 jan. 2025.

Portugal e Holanda) e devem reivindicar seu espaço no Novo Mundo e defender o que é "seu por direito", através da preparação dos recursos, descobrimento dos territórios nas américas, sua ocupação e manutenção dos territórios conquistados.

O mapa do jogo (Imagem 4) é dividido entre: as regiões para conquista, as caixas de evento e o marcador de turnos. São 9 regiões para conquista, cada uma possuindo um tipo de recurso natural para a exploração e uma população que resistirá aos ataques externos. Como "Potência", os jogadores devem adquirir rotas comerciais, desenvolver novas tecnologias e infraestruturas, construir uma frota mercante para dominar as rotas comerciais e construir um exército para defender os seus territórios. As mecânicas do jogo enfatizam a condição bélica do período, para o avanço na narrativa do jogo, a formação das expedições para o descobrimento é essencial, contudo, a guerra direta entre os jogadores é opcional na dinâmica do jogo.

Imagem 4: Tabuleiro do jogo *Age of Empires III: The Age of Discovery* (2007) (página 2 do manual de regras), dividido em 9 regiões para conquista nos territórios do Novo Mundo (à esquerda) e os espaços de eventos onde os jogadores podem alocar seus colonos e especialistas para efetuar as ações no jogo (à direita).

### 3.3.Ficha Técnica de análise de jogos: *Amerigo* (2013)

**Nome do jogo:** *Amerigo* (2013)

**País de origem:** Alemanha

**Designer:** Stefan Feld

**Artista:** Harald Lieske e Claus Stephan

**Editora:** Queen Games e Arclight

**Idade:** 10+ **Tempo de jogo:** 75min

**Jogadores:**2-4

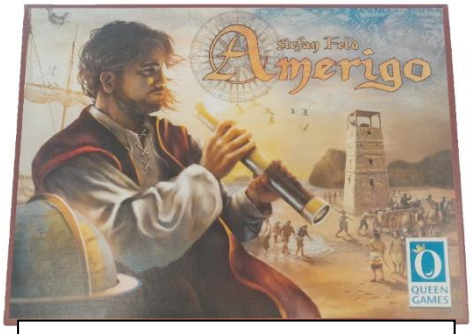



Imagem 5: Caixa do jogo *Amerig*o (2013)

**Ranking Board Games:** 447 **Nota Média:** 8,5

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** História e Transportes

**Mecânicas:** Colocação de Peças, Movimento em Grades, Pontos de Ação, Tabuleiro Modular, Torre de Cubos

**Sinopse:**

Em Amerigo os jogadores ajudam Americo Vespucio em sua jornada para descobrir novas terras. Os jogadores exploram as ilhas da América do Sul, protegem rotas comerciais e constroem assentamentos.

As ações disponíveis para os jogadores são determinadas através da utilização de uma torre de dados especializada, que tem aparecido nos títulos da Queen Games como Im Zeichen des Kreuzes and Wallenstein. Ao início do jogo, a torre é semeada com cubos de ação, que vêm em sete cores, com cada cor correspondente a um tipo particular de ação. Durante o jogo, os jogadores deixam cair cubos de ação adicionais na torre. Mas alguns destes cubos podem ficar presos nos andares da torre, enquanto outros cubos já na torre caem livremente. Assim, os jogadores precisam jogar tanto taticamente - aproveitando as ações atualmente disponíveis da melhor maneira possível - e estrategicamente - utilizando seu conhecimento de quais ações fazer e o quê jogar no decorrer do jogo.

O tabuleiro de jogo é composto de nove, doze ou dezesseis peças, dependendo do número de jogadores. Jogadores navegam com seus navios através da paisagem criada para este jogo, desembarcam nas ilhas para planejar e construir assentamentos, que, em seguida, fornecem os recursos e permitem que o jogador ganhe pontos de vitória. Os jogadores podem querer investir em canhões para se proteger de piratas perambulando pelas águas ou adquirir fichas de progresso para obter vantagens especiais. (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[bb].

**Prêmios:**

[bb] Amerigo. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/amerigo>. Acesso em: 30 jan. 2025.

2014 Kennerspiel des Jahres Recommended

2013 Meeples Choice Award Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[cc].

**Descrição:**

Amerigo (2013) visa representar o processo de exploração e colonização do Século XV, onde os jogadores deverão seguir o exemplo do explorador Américo Vespúcio e se tornarem exploradores de destaque no Oceano Atlantico. Neste jogo, com tabuleiro modular[dd] (Imagem 6), ou seja, sem representar uma localidade em si, os jogadores serão responsáveis por descobrir ilhas, colonizá-las produzir itens para o comércio e se protegerem da ação de piratas.

As ações possíveis em cada rodada são variadas, dependendo do resultado do sorteio dos cubos de ação através do uso da torre de dados, está mecânica torna o jogo mais complexo, devido às incertezas geradas, que forçam os jogadores a desenvolverem estratégias que se adequem as ações disponíveis. Contudo, tanto o sorteio dos cubos de ação, quando o uso de um tabuleiro modular não agrega a narrativa histórica, que se torna um elemento base para a construção do jogo, mas que não é um elemento crucial para o desenvolvimento da sua jogabilidade, visto que, não há uma localidade especifica representada no mapa do jogo e que, as ações disponíveis não visam a reprodução de processos reais de desenvolvimento de colônias ou do comércio.

Imagem 6: Tabuleiro Modular do jogo Amerigo (2013), que representa territórios a serem descobertos e colonizados, mas sem referências uma localidade específica, apenas colocando sua posição como no Novo Mundo.

[cc] Amerigo. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/137408/amerigo>. Acesso em: 30 jan. 2025.

[dd] Tabuleiro modular é formado por "módulos" com variações de "terreno" e que se encaixam, podendo ser montados de diferentes maneiras a cada partida.

### 3.4.Ficha Técnica de análise de jogos: Coimbra (2018)

**Nome do jogo:** *Coimbra* (2018)

Imagem 7: Caixa do jogo *Coimbra* (2018)

**País de origem:** Itália

**Designer:** Flaminia Brasini, Virginio Gigli

**Artista:** Chris Quilliams

**Editora:** Galápagos, Rebel, Pegasus Spiele, Eggertspiele

**Idade:** 14+ **Tempo de jogo:** 90 min

**Jogadores:** 2-4

**Ranking Board Games:** 293

**Nota Média:** 8,2

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** História

**Mecânicas:** Colecionar Conjuntos, Rolagem de Dados, Alocação de Trabalhadores com Dados, Árvores / Trilhas de Tecnologia, Bônus de Fim de Jogo, Leilão / Lances, Movimento Ponto-a-Ponto, Ordem de Turno: Baseado em Estatísticas, Preparação Variável, Rendimentos, Compra Aberta e Seleção de Ação

**Sinopse:**

> No século 15 e 16, Portugal está prosperando com seu papel de liderança durante a Era dos Descobrimentos. Aninhada no coração de Portugal, a cidade de Coimbra serve como um centro cultural do país. Como chefe de uma das casas mais antigas de Coimbra, você procura ganhar prestígio ao aprofundar os relacionamentos com monastérios próximos ou expedições de financiamento da época. Para alcançar esse objetivo, você deve disputar os favores dos cidadãos mais influentes da cidade, mesmo que você precise oferecer um pouco de dinheiro ou alguma proteção.
>
> Coimbra introduz um inovador mecanismo de seleção de dados em que estes são usados pelos jogadores em cada rodada de múltiplas formas diferentes, com impactos em muitos aspectos de sua tomada de decisão. Embora existam muitos caminhos para a vitória, os jogadores devem sempre tentar otimizar suas oportunidades com cada jogada de dados. Combinada com as sinergias sempre em mudança dos cidadãos, expedições e mosteiros, duas partidas de Coimbra jamais serão iguais! (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[ee].

[ee] Coimbra. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/coimbra>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Prêmios:**

2020 MinD-Spielepreis Complex Game Nominee

2019 Tric Trac Nominee

2019 JUG Adult Game of the Year Finalist

2019 International Gamers Award - General Strategy: Multi-player Nominee

2019 Gra Roku Advanced Game of the Year Nominee

2019 American Tabletop Strategy Games Recommended

2018 Meeples Choice Award Nominee

2018 Golden Geek Board Game of the Year Nominee

2018 Golden Geek Best Strategy Board Game Nominee

2018 Golden Geek Best Board Game Artwork & Presentation Nominee

2018 Cardboard Republic Tactician Laurel Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[ff].

**Descrição:**

Em *Coimbra*, os jogadores assumem o papel de chefes de famílias da elite da cidade de Coimbra, e tem como objetivo lidar com o crescimento da cidade e promover seu desenvolvimento de diversas formas. Buscando estabelecer relações positivas com os diversos setores da sociedade e com cidades vizinhas. Este jogo não tem como objetivo abordar o processo de exploração colonial, então seu tabuleiro representa a cidade um conjunto de setores da sociedade de Coimbra e em seu centro, um mapa com os Monastérios próximos a região da cidade (Imagem 8).

O jogo funciona através da alocação de trabalhadores com dados, que são colocados nos locais da cidade para os jogadores retirarem recursos de suas ações conforme o valor estabelecido em cada dado. Através destes recursos, torna-se possível comprar cartas de personagens e estabelecer relações de influência com uma das quatro categorias disponíveis (membros do conselho, clérigos, acadêmicos e comerciantes), investir em expedições ultramarinas ou na peregrinação religiosa.

Diversas são as formas de pontuar em *Coimbra*, com expedições, influência, peregrinação ou formação de conjuntos de cartas de personagens. E quando pensamos na capacidade das mecânicas que, em conformidade com a narrativa do jogo, de representar os elementos históricos de organização social das cidades do período, percebemos que o recorte

[ff] Coimbra. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/245638/coimbra>. Acesso em: 30 jan. 2025.

escolhido pelos desenvolvedores, se adequa com as representações descritas nos materiais do jogo, e são reforçadas pelos elementos visuais.

Imagem 8: Tabuleiro do jogo *Coimbra* (2018), com a representação da cidade (à esquerda), subdividida entre cidade baixa, central, alta e o castelo; o mapa com os monastérios próximos de Coimbra (ao centro); e, a tabela com os pontos de influência com os demais grupos que pertencem a elite.

### 3.5.Ficha Técnica de análise de jogos: *Endeavor: Age of Sail* (2018)

**Nome do jogo:** *Endeavor: Age of Sail* (2018)

**País de origem:** Reino Unido

**Designer:** Carl de Visser, Jarratt Gray

**Artista:** Josh Cappel

**Editora:** Grok Games, Ludofy Creative, Burnt Island Games e Grand Gamers Guild

**Idade:** 13+ **Tempo de jogo:** 90 min

**Jogadores:** 2-5

Imagem 9: Caixa do jogo *Endeavor: Age of Sail* (2018)

**Ranking Board Games: 164** **Nota Média:** 8.5

**Domínios**: Jogos Expert

**Temas:** Aventura, História e Transportes

**Mecânicas:** Colecionar Conjuntos, Influência / Maioria na Área, Árvores / Trilhas de Tecnologia, Compra Aberta e Movimento Ponto-a-Ponto

**Sinopse:**

> Em Endeavor: Age of Sail, os jogadores se esforçam para ganhar a glória por seus impérios. Velejando para além da Europa e do Mediterrâneo, os jogadores estabelecerão rotas de navegação e ocuparão cidades em todo o mundo. Ao fazê-lo, os jogadores alavancarão sua crescente indústria, cultura, finanças e influência, construindo seu motor e estendendo seu alcance às regiões mais remotas do mundo.
>
> Nesta edição, os jogadores experimentarão:
>
> - Tabuleiro com dois lados para acomodar números de jogadores diferentes;
>
> - Setups variáveis com novos edifícios;
>
> - Vulnerabilidades para melhorar os mecanismos e a história das diferentes regiões
>
> - Imagens atualizadas do artista e designer gráfico original, Josh Cappel
>
> (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[gg].

**Prêmios:**

2018 Meeples Choice Award Nominee

2018 Golden Geek Best Strategy Board Game Nominee

2018 Board Game Quest Awards Game of the Year Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[hh].

**Descrição:**

Em *Endeavor: Age of Sail* (2018), é representado o período da Era das Navegações (1571-1862), caracterizada como uma era de expansão sem precedentes em todos os oceanos, nos quais os impérios marítimos uniram os continentes através de uma grande rede de frotas marítimas. Os jogadores representam um poder naval tentando conectar as mais distantes regiões do mundo a partir da Europa, com o objetivo de acumular glória expandindo seu território e aumentando seus atributos (indústria, cultura, riqueza e influência).

Este jogo é proposto pelos desenvolvedores como um serious game[ii], que aborda o período da forma mais verossímil possível, trazendo um aspecto que não é comum em jogos de tabuleiro e que está fortemente presente, o uso de mão de obra escravizada. Os autores consideraram remover este aspecto do jogo, contudo concluíram que seria como "rasgar um pedaço da história". Nesta linha, não propuseram emular este processo, mas abordá-lo de forma que representasse o processo sem glorificar este fenômeno, trazendo elementos como a moralidade e ética para a jogabilidade proposta. Além disso, Endeavor é um jogo que considera diversos aspectos em sua jogabilidade, como por exemplo, o fato de os trabalhadores não-escravizados serem assalariados e as dinâmicas que ocorrem dentro do jogo serem modificadas

[gg] Endeavor: Age of Sail. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/endeavor-age-of-sail>. Acesso em: 30 jan. 2025.

[hh] Endeavor: Age of Sail. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/233398/endeavor-age-of-sail>. Acesso em: 30 jan. 2025.

[ii] um jogo que procura replicar, através de suas mecânicas e dinâmica, um contexto histórico (Xexéo, 2017)

pelas “Façanhas”, eventos históricos sorteados, que estão conectados com as regiões do jogo e que aumentam a jogabilidade.

Em relação aos aspectos visuais, diferente de outros jogos que se propõem a utilizar a projeção clássica do mapa mundi, baseada na Projeção de Mercartor, em Endeavor, o mapa é recortado e disposto de forma mais abstrata, mantendo o uso dos continentes, mas em disposições diferentes, o que causa um estranhamento ao primeiro contato (Imagem 10).

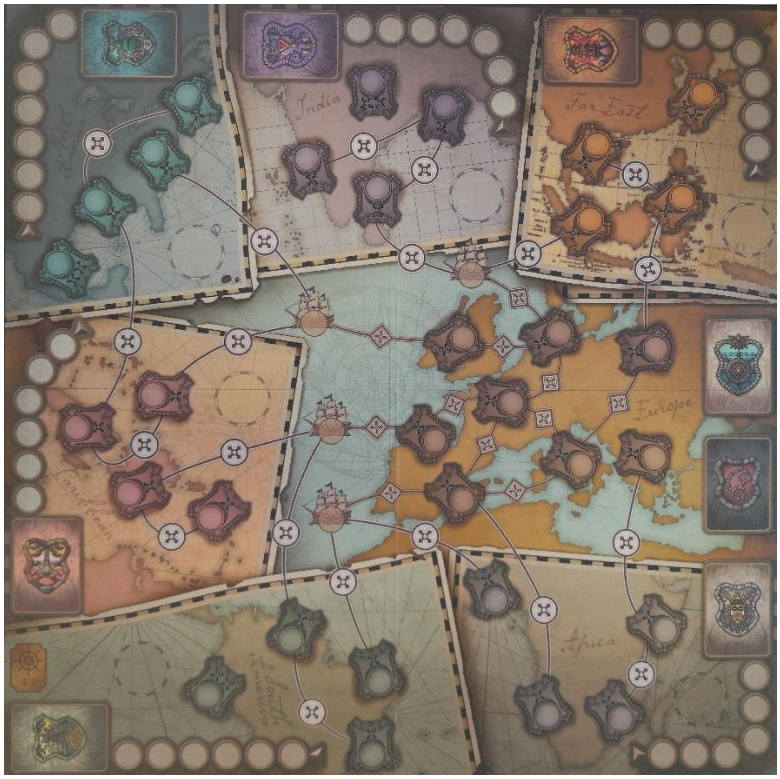



Imagem 10: Tabuleiro do jogo *Endeavor: Age of Sai*l (2018), que representa o mapa com os territórios a serem colonizados de uma forma não convencional, destacando rotas e pontos de controle nestes territórios.

### 3.6.Ficha Técnica de análise de jogos: *Francis Drake* (2013)

**Nome do jogo:** *Francis Drake* (2013)

**País de origem:** Alemanha

**Designer:** Peter Hawes

**Artista:** Franz Vohwinkel

**Editora:** Meeple BR Jogos, Eagle-Gryphon Games, Kayal Games, HUCH! e Ystari Games

**Idade:** 14+ **Tempo de jogo:** 120min

**Jogadores:** 3-5

**Ranking Board Games:** 266

**Nota Média:** 8,4

Imagem 11: Caixa do jogo *Francis Drake* (2013)

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** Aventura, História e Transportes

**Mecânicas:** Alocação de Trabalhadores, Colecionar Conjuntos, Posicionamento Secreto, Rolagem de Dados, Apostas e Blefes

**Sinopse:**

> Retorne para um movimentado porto de Plymouth em 1572 como um aspirante de capitão. Faça os preparativos para três viagens emocionantes para as terras espanhóis do outro lado do Oceano em busca de fama e fortuna! Como capitães, os jogadores terão que planejar as suas missões e provisionar seus navios conforme a necessidade.
>
> Francis Drake é uma corrida para ver quem pode zarpar e chegar primeiro às terras espanholas. As riquezas dos impérios asteca e inca aguardam esses capitães aventureiros.
>
> Muitas decisões difíceis devem ser feitas antes de cada viagem:
>
> - Quantos membros da tripulação, armas e bens comerciais serão necessários?
>
> - Fontes que serão necessários para atingir profundamente o Caribe?
>
> - Será necessário um forte galeão para atacar as frotas de tesouro?
>
> - Entre outras decisões…
>
> Cada nova viagem tem seus próprios desafios a superar, mas o ouro capturado, prata e joias devem agradar muito a Rainha. Prepare-se para a viagem de uma vida!
>
> (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[jj].

**Prêmios:**

2015 Best Australian Awards Best Australian Game Nominee

2014 Origins Awards Best Historical Board Game Nominee

2013 Meeples Choice Award Nominee

2013 Golden Geek Best Board Game Artwork/Presentation Nominee

2013 Board Game Quest Awards Best Production Values Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[kk].

**Descrição:**

Francis Drake (2013) tem como objetivo representar o período de conflitos entre a Inglaterra e a Espanha no século XVI, a partir da perspectiva de capitães da frota inglesa que promoviam expedições e ataques aos territórios hispânicos na região do caribe, seja na forma

[jj] Francis Drake. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/francis-drake>. Acesso em: 30 jan. 2025.
[kk] Francis Drake. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/140603/francis-drake>. Acesso em: 30 jan. 2025.

de ataques as tropas, fortes e cidades sobre domínio espanhol, ou através de trocas de recursos com comerciantes da região. Os jogadores assumem o papel de jovens capitães que deverão seguir os passos de Francis Drake, corsário e comerciante inglês. Convocar uma tripulação, juntar recursos, mercadorias e suprimentos para avançar sobre o Oceano Atlântico e causar o caos no Império espanhol é o objetivo dos jogadores, que serão recompensados por sua Rainha e seu País quando retornarem vitoriosos com saques e pilhagens nos porões de seus navios.

Os jogadores possuem diversas ações possíveis, representadas por locais na cidade de Plymouth no tabuleiro (Imagem 12), onde poderão estabelecer alianças, contratar serviços ou conseguir informações sobre o paradeiro das tropas espanholas no além-mar. Desta maneira, o processo de explorar o oceano é baseado na formação de estratégias pertinentes para afetar, tanto os jogadores rivais, quanto os territórios pretendidos. O mapa do jogo representa os territórios espanhóis do Caribe, norte da América do Sul e a Florida Hispânica, onde cada um possui o tipo de mercadoria produzida na localidade no período (Imagem 13).

Imagem 12: Representação da Cidade de Plymouth no jogo, sendo a parte das docas em destaque, onde os jogadores podem estabelecer relações com personagens e comprar recursos para preparar suas expedições.

Imagem 13: Tabuleiro do jogo Francis Drake (2013), com a representações dos territórios hispânicos na américa que serão alvos das incursões inglesas durante o jogo.

### 3.7.Ficha Técnica de análise de jogos: *Goa: A New Expedition* (2004)

**Nome do jogo:** *Goa: A New Expedition* (2004)

**País de origem**: Alemanhã

**Designer:** Rüdiger Dorn

**Artista:** Oliver Freudenreich

**Editora:** Z-Man Games, Rio Grande Games, Lookout Games, Lacerta, Filosofia Éditions, HomoLudicus, Hans im Glück Verlags-GmbH, 999 Games, Asterion Press

**Idade:** 12+ **Tempo de jogo:** 90min

**Jogadores:** 2-4

**Ranking Board Games:** 783 **Nota Média: 8,2**

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** História, Economia / Produção e Transportes

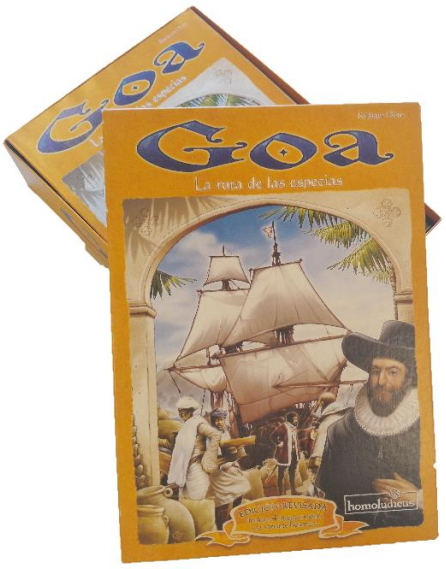



Imagem 14: Caixa do jogo *Goa: A New Expedition* (2004)

**Mecânicas:** Gerenciamento de Mãos, Leilão / Lances, Force sua sorte, Leilão: 1 Rodada e Árvores / Trilhas de Tecnologia

**Sinopse:**

Goa, é um jogo estratégico de leilões e administração de recursos ambientado no século 16: praias bonitas, um clima ameno, e os mais importantes postos de troca do mundo. Companhias competindo no negócio de especiarias, mandam seus navios e colonizadores para o mundo, e investem dinheiro. Você está no topo ou no fundo da cadeia? Depende de onde você investirá os seus lucros. Você fará navios suficientes? Aumentará as suas plantações? Recrutará mais colonos? Apenas uma mão firme em negócios ajudará.

Cada turno começa com uma fase de leilão, onde cada jogador pode leiloar um item (e o jogador inicial dois itens). O primeiro item que for leiloado dá o direto de ir primeiro no próximo turno (além de uma carta que dá uma ação extra). Se você comprar seu próprio item, você paga ao banco. Se alguém comprar o item que você vendeu, ele te paga. Item incluem plantações completas com culturas de proventos (proventos em dinheiro, navios, plantações recuperam-se a cada turno, etc.), navios, abrigos, e mais tarde em tiles que marcam pontos para certas realizações.

Após o leilão, jogadores recebem três ações para melhorar as suas tecnologias ou produzir coisas como especiarias em plantações, navios, dinheiro ou construir mais plantações. Cada jogador possui um tabuleiro mostrando seus avanços: conseguindo navios, plantando novas especiarias, conseguindo colonos, etc. Quanto mais o jogador avança na linha, melhor fica em fazer uma ação particular. Quanto mais você se aprofunda em uma certa linha, mais pontos esta linha vale ao final, e existem também recompensas para o primeiro jogador que alcançar ao menos dois níveis de recompensas em cada linha. Por outro lado, cada jogador normalmente precisa realizar as ações em todas as linhas em algum ponto, então não é necessariamente uma boa ideia concentrar em apenas algumas delas. Goa é o jogo que dá bastante oportunidade para decisões difíceis, já que o jogador sempre possui ao menos uma ação.

> O jogo mistura um elemento interativo de leilão, que encoraja você a fazer coisas que os outros jogadores querem para você poder receber dinheiro com a administração solitária de sua plantação que mais tarde interage com os jogadores concorrendo para ser o primeiro nos níveis nas tecnologias de ponta. (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[ll].

A edição de 2012 de Goa inclui quatro novos tiles e uma nova variante de jogo, como notada na capa da edição da Z-Man Games.

**Prêmios:**

2013 Gra Roku Advanced Game of the Year Nominee

2012 Lys Passioné Finalist

2005 Nederlandse Spellenprijs Nominee

2004 Meeples Choice Award Winner

2004 Meeples Choice Award Nominee

2004 Japan Boardgame Prize Best Advanced Game Nominee

2004 International Gamers Awards - General Strategy; Multi-player Nominee

2004 Deutscher Spiele Preis Best Family/Adult Game 3rd Place

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[mm].

**Descrição:**

*Goa: A New Expedition (2004)* é um jogo que tem como objetivo representar o período de expansão do controle português sobre as rotas comerciais e comércio de especiarias na região da Índia no início do século XVI. Baseado em um sistema de leilão de peças de plantação e de ações extras, os jogadores assumem o papel de comerciantes, têm o objetivo de aumentar a sua produção de especiarias através de plantações e de colônias e se tornar o comerciante mais rico da região, administrando seus recursos, barcos e colonos e buscando melhorar sua logística para vencer os adversários.

Este jogo utiliza um sistema abstrato de representação do período, não possui um mapa representando as localidades das colônias ou as rotas comerciais, utiliza-se de peças que, através da nomenclatura, sinalizam sua localidade (Imagem 15). Por se tratar de um jogo de leilão, a administração dos recursos financeiros, os "ducats" é a chave para a vitória, pois o

[ll] Goa: A New Expedition. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/goa-a-new-expedition>. Acesso em: 30 jan. 2025.
[mm] Goa: A New Expedition. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/9216/goa-a-new-expedition>. Acesso em: 30 jan. 2025.

financiamento de plantações, de estalagens e de contratação de colonos é a base para as estratégias de avanço nas dinâmicas de Goa.

Imagem 15: Tabuleiro de jogador de *Goa: A New Expedition,* com a representação das plantações que podem ser adquiridas (em cima) e as colônias (em baixo).

### 3.8. Ficha Técnica de análise de jogos: *Madeira* (2013)

**Nome do jogo:** *Madeira* (2013)

**País de origem:** Portugal

**Designer:** Nuno Bizarro Sentieiro e Paulo Soledade

**Artista:** Mariano Iannelli

**Editora:** What's Your Game?, HOBBITY.eu, IELLO e 999 Games

**Idade:** 12+ **Tempo de jogo:** 120min

**Jogadores:** 2-4

**Ranking Board Games:** 291 **Nota Média:** 8,6

Imagem 16: Caixa do jogo *Madeira* (2013)

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** Aventura, Economia / Produção e Civilização

**Mecânicas:** Alocação de Trabalhadores, Rolagem de Dados, Alocação de Trabalhadores com Dados, Influência / Maioria na Área, Ordem de Turno: Baseado em Estatísticas, Ordem do Turno: Ordem de Passe

**Sinopse:**

> Madeira é uma ilha descoberta no início do século XV pelos marinheiros portugueses. A paisagem selvagem, coberta por uma densa floresta e a posição estratégica no meio do Oceano Atlântico fez deste um lugar de enorme importância nos descobrimentos

portugueses. O que aconteceu na Madeira foi o "laboratório" do que viria a ser conhecido como o Império Português.

Plantações de trigo foram os primeiros meios para a sobrevivência da ilha. Depois disso, D. Henrique decidiu aumentar a economia do Império: o açúcar tornou-se o principal negócio de Madeira. Com a oferta de açúcar de outros lugares do mundo (como a África e Brasil) os resultados financeiros do açúcar não foram suficientes e a produção do famoso vinho da Madeira tornou-se o produto de maior importância econômica da ilha.

Os jogadores tentam ganhar privilégios e dinheiro adaptando-se a essas restrições, trabalhando no caminho para encontrar melhores campos para a agricultura, os produtos certos e obtendo a madeira preciosa, essencial para colocar-se novas estruturas nas cidades e construir navios para negociação em mercados estrangeiros e participar de novas expedições.

Madeira é um jogo de estratégia pesada, onde o objetivo final é desenvolver a ilha e ganhar mais privilégios na Coroa Portuguesa.

O jogo é tenso, cheio de escolhas difíceis com todo mundo se envolvendo em um conjunto dinâmico de mecanismos que permitem uma grande longevidade. O jogo gira em torno de uma nova mecânica de dados, onde os jogadores irão usar Guildas e Exército para ter acesso as diferentes capitanias, contratando os cinco personagens influentes hospedados nos principais edifícios da ilha e determinando os custos para executar as ações do edifício atualmente associado ao personagem contratado.

O Rei vai atribuir uma série de tarefas relativas como assentamentos, alistamentos, expedições, comércios e urbanização da ilha. A cada rodada, os jogadores devem escolher tarefas para fazer. Por três vezes, o Rei irá verificar as tarefas e dar pontos de privilégios em conformidade. Os jogadores devem escolher com cuidado o tempo correto para lhe mostrar suas realizações. Se for muito cedo e você irá ganhar privilégios insuficientes; se for tarde demais, corre o risco de que alguém lhe roube as melhores oportunidades. Será que você tem o que é preciso para superar todos esses esforços?

Cuidado, o trigo pode se tornar escasso, o dinheiro nunca é suficiente, a população está com fome e a sombra da pirataria está crescendo...

(Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[nn].

## Prêmios:

2014 JUG Adult Game of the Year Finalist

2013 The Golden Elephant Award Finalist

2013 The Golden Elephant Award Best Heavy Board Game Winner

2013 Meeples Choice Award Nominee

2013 Jocul Anului în România Advanced Winner

2013 Jocul Anului în România Advanced Finalist

[nn] Madeira. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/madeira>. Acesso em: 30 jan. 2025.

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[oo].

**Descrição:**

Madeira (2013) tem como objetivo representar a atuação do Império português em uma de suas colônias no início do Séc. XV, na Ilha da Madeira, uma de suas primeiras experiências coloniais no Oceano Atlântico. Neste jogo, os jogadores devem explorar os recursos naturais da região, plantações de trigo e cana de açúcar, assim como a produção de vinho e extração de madeira. A Ilha é dívida em três capitanias, e as famílias responsáveis pela administração da região fornecem favores aos jogadores, enquanto devem cumprir as demandas de produção do Reino, sem ferir os tratados comerciais e serem penalizados, acusados de pirataria.

Em Madeira, as ações dos jogadores consistem na alocação de trabalhadores nas regiões produtoras de recursos, que serão utilizados para suprir as demandas do Reino sobre as Capitanias. Ganhar prestigio da Coroa Portuguesa e lidar com as mudanças do comércio internacional é o papel dos jogadores que buscam desenvolver a ilha, representada no mapa principal do jogo (Imagem 17). *Madeira*, diferente de outros jogos, traz um elemento externo ao que acontece na Ilha da Madeira e que modifica as estratégias dos jogadores, a mudança das demandas do mercado de produção de recursos naturais conforme o desenvolvimento de novas colônias em outros territórios, afeta diretamente a jogabilidade e reproduz um fenômeno histórico que agrega nas representações sobre o período que foram propostas no jogo. Desta forma, além de desenvolver as colônias, os jogadores devem se manter atentos as mudanças externas à Ilha e as novas demandas que são oriundas destas transformações.

[oo] Madeira. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/95527/madeira>. Acesso em: 30 jan. 2025.

Imagem 17: Tabuleiro principal do jogo Madeira (2013), contendo a representação da Ilha, sua divisão em capitanias, os bairros das colônias e as construções que possuem personagens que fornecem favores aos jogadores.

### 3.9.Ficha Técnica de análise de jogos: *Navegador* (2010)

**Nome do jogo:** *Navegador* (2010)

**País de origem:** Alemanha

**Designer:** Mac Gerdts

**Artista:** Marina Fahrenbach e Mac Gerdts

**Editora:** Rio Grande Games, PD-Verlag e Ystari Games

**Idade:** 12+ **Tempo de jogo:** 90 min

**Jogadores:** 2-5

**Ranking Board Games:** 377 **Nota Média:** 8,4

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** Aventura, História, Economia / Produção e Transportes

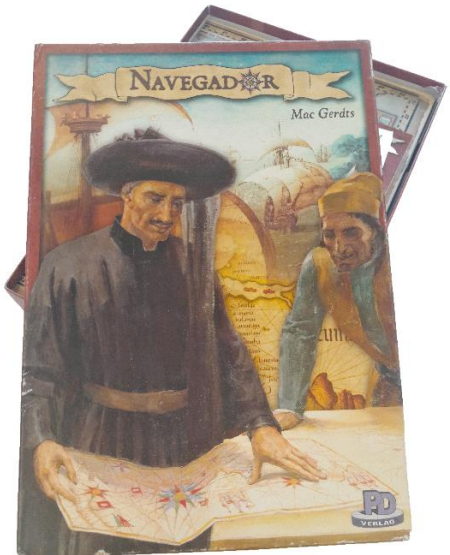



Imagem 18: Caixa do jogo *Navegador* (2010)

**Mecânicas:** Movimento de Área, Ordem de Fases Variável, Ficha de Vantagem, Mercado e Rondel

**Sinopse:**

> Este jogo é inspirado na Idade dos Descobrimentos Portugueses, nos séculos 15-16. Os jogadores tomam ações como a contratação de homens, a aquisição de navios e edifícios, navegar pelos mares, o estabelecimento de colônias em terras descobertas, comercializar produtos no mercado e receber privilégios.
>
> Cada jogador começa com apenas dois navios e três trabalhadores e tenta expandir sua riqueza.
>
> Existem várias terras desconhecidas que permitem aos jogadores, uma vez descobertas, fundar algumas colônias. Colônias existem em diferentes lugares onde o açúcar, ouro e especiarias estão disponíveis e podem ser vendidos para o mercado a ganhar algum dinheiro. O dinheiro é usado para construir navios, edifícios como fábricas, estaleiros e igrejas, e para obter trabalhadores. Trabalhadores são necessários para fundar colônias ou adquirir edifícios e privilégios, que existem em cinco categorias e, portanto, incentivam os jogadores a seguir diferentes estratégias que competem uns com os outros.
>
> No final do jogo, o jogador que for mais bem sucedido em combinar seus privilégios com suas conquistas (colônias, fábricas, estaleiros, descobertas e igrejas) é o vencedor. (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[pp].

**Prêmios:**

2017 Gouden Ludo Best Expert Game Nominee

2013 MinD-Spielepreis Nominee

2011 Tric Trac Nominee

2011 Japan Boardgame Prize Voters' Selection Nominee

2011 International Gamers Award - General Strategy; Multi-player Nominee

2011 Golden Geek Best Strategy Board Game Nominee

2010 Meeples Choice Award Nominee

2010 Jogo do Ano Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[qq].

**Descrição:**

*Navegador* (2010) visa representar o período de expansão marítima português no século XV. Em sua narrativa, apresenta a convocação do Principe Henrique "O Navegador" para os navegadores de seu tempo zarparem e explorarem a costa do continente africano, buscando encontrar uma rota direta para a Índia e a China. Os jogadores representam dinastias comerciais

[pp] Navegador. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/66589/navegador>. Acesso em: 30 jan. 2025.
[qq] Navegador. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/navegador>. Acesso em: 30 jan. 2025.

poderosas, que dentro da proposta, devem “explorar mares desconhecidos”, fundar colônias, produzir comodities, manufaturar produtos e vendê-los no mercado internacional. A exploração dos recursos dos territórios é pré-determinada pelas regiões e os artigos que elas produziam no período. O jogo utiliza-se de um mapa em escala mundial, com divisões artificiais entre os mares, baseadas nas colônias portuguesas e sua disposição na costa dos continentes (Imagem 19), e as ações dos jogadores são determinadas pela mecânica de Rondel, inovação implantada neste jogo, que faz com que as ações não possam ser repetidas nas rodadas, e devem seguir uma ordem pré-estabelecida, sendo o custo para quebrar essa ordem um ônus para o jogador.

Imagem 19: Tabuleiro principal do jogo *Navegador* (2010), que representa em escala mundial os territórios explorados como colônia de Portugal, contando com divisões arbitrarias, escolhidas pelos desenvolvedores para criar regiões navegáveis para os jogadores. Nestas colônias, há a presença dos produtos que eram, historicamente, produzidos nas regiões.

As ações possíveis dentro do jogo são: navegar, construir, colonizar, contratar trabalhadores, comprar/vender, construir embarcações e adquirir privilégios; que acabam por promover uma jogabilidade voltada à expansão e produção de recursos, com ênfase na mecânica de mercado, que leva em consideração a oferta e demanda de produtos produzidos nas colônias e suas versões manufaturadas. Além disso, estas ações levam em consideração aspectos da vida cotidiana e da história dos portugueses, como a presença da Igreja e de personagens do país, assim como a presença de um pequeno livro, com o resumo da biografia de cada personagem citado no jogo (Imagem 20).

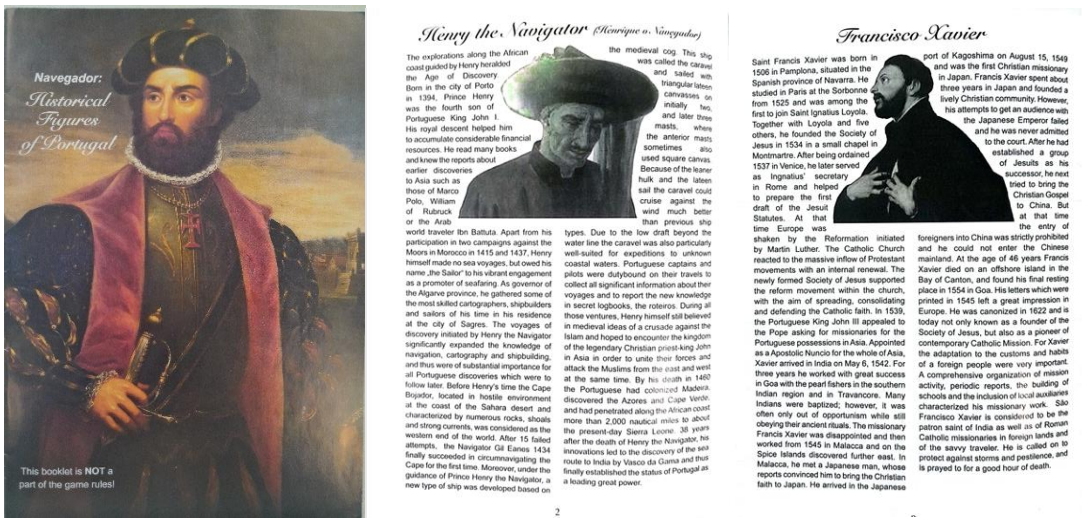



Imagem 20: Guia Histórico presente no jogo *Navegador* (2010), com o exemplo da página respectiva ao Henrique O Navegador e do Padre Franscisco Xavier.

### 3.10. Ficha Técnica de análise de jogos: *Santa Maria* (2017)

Imagem 21: Caixa do jogo *Santa Maria (*2017)

**Nome do jogo:** *Santa Maria* (2017)

**País de origem:** Noruega

**Designer:** Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby

**Artista:** Gjermund Bohne

**Editora:** PaperGames, Dal Tenda, Arrakis Games, Lavka Games, Jumping Turtle Games, Aporta Games, Granna, Pegasus Spiele

**Idade:** 12+ **Tempo de jogo:** 60min

**Jogadores:** 1-4

**Ranking Board Games:** 356 **Nota Média:** 8,1

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** Economia / Produção, Civilização

**Mecânicas**: Colocação de Peças, Jogadores com Diferentes Habilidades, Rolagem de Dados, Colecionar Conjuntos

**Sinopse:**

Na alvorada do Século XVI, colonizadores migram para as colônias do Novo Mundo. Com o objetivo de criar a colônia mais desenvolvida, cada jogador irá produzir

> recursos para expandi-la, estabelecer rotas de exportação, enviar conquistadores em busca de ouro, treinar estudiosos para habilidades especiais e muito mais.
>
> Aumente sua colônia com novas peças e utilize os dados, que representam trabalhadores, para ativar territórios. Você deve escolher suas ações com cuidado, já que a cada turno, um grande conjunto de possibilidades estará disponível, garantindo que uma partida nunca será igual a outra.
>
> Os elementos de seleção de dados, combinado com os territórios em seu tabuleiro e as habilidades especiais, permitem pontuar de inúmeras formas, com pouca influência de sorte e pouco conflito entre os jogadores. Após três rodadas, cada qual representando um ano, o jogador cuja colônia for a mais desenvolvida será o vencedor. (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[rr].

**Prêmios:**

2018 International Gamers Award - General Strategy: Multi-player Nominee

2018 Guldbrikken Best Adult Game Nominee

2017 Meeples Choice Award Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[ss].

**Descrição:**

*Santa Maria* (2017) visa representar o período de colonização do início do Século XVI, através da exploração e desenvolvimento de novas colônias no Novo Mundo. O papel dos jogadores é gerir os recursos, expandir a sua produção e desenvolver os aspectos religiosos de seu território, utilizando-se do comércio, de acampamentos de missionários, e de estudiosos para gerar a maior quantidade de pontos ao fim do jogo (Imagem 22) e, através do uso dos recursos gerais, dentro do mapa de território abstrato proposto, montar a estratégia mais eficaz para desenvolver sua colônia (Imagem 23).

A jogabilidade proposta dentro de *Santa Maria* é baseada na ativação de territórios a partir do valor dos dados (azuis ou brancos) (imagem 23), que forneceram recursos para os jogadores avançarem nas trilhas de pontuações dentro do jogo. Apesar de ser proposto diversas formas de pontuações e ser considerado como ponto principal a felicidade dos habitantes da colônia, por possuir um tabuleiro principal voltado as trilhas de pontuação, dados ao invés de trabalhadores e não haver uma localidade especifica retratada nos tabuleiros pessoais dos jogadores, o elemento histórico acaba por se tornar demasiado abstrato e acaba por ficar de lado.

[rr] Santa Maria. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/santa-maria>. Acesso em: 30 jan. 2025.
[ss] Santa Maria. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/229220/santa-maria>. Acesso em: 30 jan. 2025.

Imagem 22: Tabuleiro principal do jogo *Santa Maria* (2017), com a presença dos elementos religiosos (parte superior), parte comercial (à esquerda) e a parte relacionada a pontuação, seja através da conquista, dos pontos de felicidades ou de exploração (do centro para a direita).

Imagem 23: Tabuleiro de jogador jogo *Santa Maria* (2017), com os espaços para construção dos elementos da colônia e os espaços para armazenamento de recursos.

### 3.11. Ficha Técnica de análise de jogos: *SeaFall Legacy* (2016)

**Nome do jogo:** *SeaFall Legacy* (2016)

**País de origem:** Estados Unidos

**Designer:** Rob Daviau

**Artista:** Jared Blando, Rob Daviau, Gunship Revolution e Brian Valeza

**Editora:** Galápagos, Plaid Hat Games, IronWall Games e Filosofia Éditions

**Idade:** 12+ **Tempo de jogo:** 120min

Imagem 24: Caixa do jogo *SeaFall Legacy* (2016)

**Jogadores:** 3-5

**Ranking Board Games:** 1098 **Nota Média:** 7,6

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** Aventura, Transportes e Civilização

**Mecânicas:** Gerenciamento de Mãos, Campanha / Batalhas Dirigidas por Cartas, Jogadores com Diferentes Habilidades, Movimento em Grades, Negociação, Legado e Cenário / Missão / Campanha

**Sinopse:**

> SeaFall é um jogo 4X (explore, expand, exploit e exterminate) ajustado em uma "idade das navegações" como é lembrada do nosso mundo.
>
> Em SeaFall, o mundo está começando o seu caminho para fora de uma idade das trevas e redescobre a tecnologia marítima. Os jogadores assumem o papel de um império continental que conta com um consórcio de consultores para descobrir novas ilhas, explorar essas ilhas, desenvolver o comércio, enviar incursões, combater no mar, e muito mais. Utilizando o sistema Legacy de Rob Daviau, SeaFall evolui à medida que o jogo é jogado, construindo uma narrativa diferente em cada mesa enquanto os jogadores abrem o mundo. (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[tt].

**Prêmios:**

2016 Golden Geek Most Innovative Board Game Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[uu]

**Descrição:**

*SeaFall Legacy* (2016) possui o objetivo de representar a formação de um Império Marítimo, através da preparação, exploração e expansão da influência dos jogadores pelo mapa. É um jogo que pode ser jogado em apenas uma partida, ou em uma campanha (composta de 15 partidas), nas quais os jogadores buscarão desenvolver as suas províncias e estabelecer relações com as províncias e fortes distribuídos nas ilhas a oeste do oceano. Através da estratégia com a administração de recursos e contratação de conselheiros para auxiliar na expansão marítima, os jogadores tentarão avançar hierarquicamente e promover sua ascensão como imperadores, possuindo a província mais desenvolvida e acumulando a maior quantidade de glórias, através de seus avanços militares ou acordos comerciais.

Este jogo não busca representar uma localidade real ou um reino/império que existiu historicamente, através de um mapa com localidades abstratas, busca utilizar-se de diversos elementos para construir uma narrativa que contemple a administração colonial, a exploração ultramarina e a administração de recursos e alianças com as demais províncias do jogo.

---

[tt] SeaFall Legacy. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/seafall>. Acesso em: 30 jan. 2025.

[uu] SeaFall. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/148261/seafall>. Acesso em: 30 jan. 2025.

### 3.12.Ficha Técnica de análise de jogos: *Vasco da Gama* (2009)

**Nome do jogo:** *Vasco da Gama* (2009)

**País de origem:** Portugal

**Designer:** Paolo Mori

**Artista:** Mariano Iannelli

**Editora:** Rio Grande Games, What's Your Game?, HOBBITY.eu, Hutter Trade GmbH + Co KG, IELLO, 999 Games, Lautapelit.fi

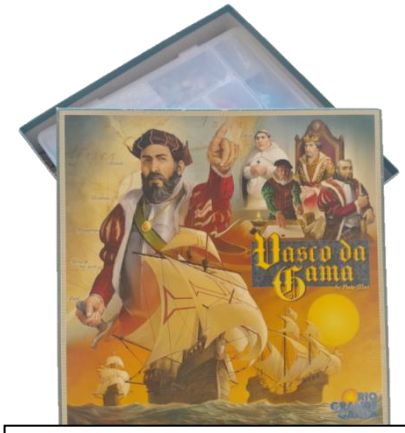



Imagem 25: Caixa do jogo *Vasco da Gama* (2009)

**Idade:** 12+ **Tempo de jogo:** 90min

**Jogadores:** 2-4

**Ranking Board Games:** 1368 **Nota Média:** 7,9

**Domínios:** Jogos Expert

**Temas:** História e Transportes

**Mecânicas:** Alocação de Trabalhadores, Colocação de Peças, Force sua sorte e Ordem do Turno: Ação de Reivindicação

**Sinopse:**

> Recrutar trabalhadores, comprar projetos, construir navios. E usar os navios para abrir novas rotas comerciais para a África Oriental e Índia, para ganhar dinheiro e glória.
>
> Este é um jogo de gerenciamento de recursos, com um elemento de gestão de risco. O jogo dura cinco rodadas, e o jogador com mais pontos será o vencedor no final da partida. (Trecho retirado da página do Ludopédia sobre o jogo)[vv].

**Prêmios:**

2010 Nederlandse Spellenprijs Nominee

2010 Lys Passioné Finalist

2010 Ludoteca Ideale Official Selection Winner

2010 JUG Game of the Year Winner

2010 International Gamers Awards - General Strategy; Multi-player Nominee

[vv] Vasco da Gama. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/vasco-da-gama>. Acesso em: 30 jan. 2025.

2010 Deutscher Spiele Preis Best Family/Adult Game 2nd Place

2009 Meeples Choice Award Nominee

2009 Jogo do Ano Nominee

(Dados retirados da página do BoardGameGeek sobre o jogo)[ww]

**Descrição:**

*Vasco da Gama* (2009) visa representar o caminho percorrido por Vasco da Gama no final do Século XV para as Índias através do Cabo da Boa Esperança (Imagem 26), que possibilitou a Portugal estabelecer o monopólio do comércio de especiarias entre a Índia e a Europa. Os jogadores representam o papel de ricos donos de navios que, através da orientação de Vasco da Gama, buscam prestígios e riquezas explorando os mares até a Índia. Contratar capitães, recrutar uma tripulação, construir navios e enviá-los em expedições através da costa leste do continente africano até alcançar o objetivo que gerará mais prestigio, mesmo que não gere tanto lucro, é o objetivo dos jogadores.

Personagens históricos como os exploradores Vasco da Gama e Bartolomeu Dias, o Comerciante Girolamo Sernigi, o Padre Francisco Álvares e o Rei de Portugal Manuel I irão conceder benefícios aos jogadores para auxiliar no desenvolvimento desta nova rota comercial e a exploração das colônias fundadas no leste da África.

Imagem 26: Tabuleiro principal do jogo *Vasco da Gama* (2009), que é dividido entre: as colônias no oeste da África; a área de compra de projetos; área de recrutamento; área de personagem e a zona de números.

[ww] Vasco da Gama. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/41002/vasco-da-gama>. Acesso em: 30 jan. 2025.

## 4. As Representações do Absolutismo nos jogos analógicos

Trabalhamos até agora com o preenchimento das fichas de análise e o contato com os jogos, focado na observação das apropriações da História em suas propostas, tanto de narrativas quanto na jogabilidade, que se propõem a engajar os jogadores e fazê-los aderir a uma ideia. Agora, podemos utilizar estes dados para construção das unidades de registro e categorias de análise, com base no que fora proposto *a priori* na construção deste projeto de pesquisa, porém levando em consideração a leitura densa destes objetos.

A partir da observação do *corpus,* os jogos foram divididos em três unidades de registro distintas, que representam o eixo temático retratado, sendo elas: o Absolutismo Português, o Absolutismo Inglês e o Absolutismo Abstrato, onde elementos do período e da organização política e social são representados, contudo, não há menção direta que referencie algum modelo de colonização, exploração ou organização do Estado específico. Sendo assim, a partir destas unidades, temos os seguintes dados:

| Unidades de Registro | | |
|---|---|---|
| Absolutismo Português | Absolutismo Inglês | Absolutismo Abstrato |
| Amerigo | Francis Drake | Age of Empires III: The Age of Discovery |
| Coimbra | | Age of Exploration 1492-1543 |
| Goa: A New Expedition | | Endeavor: Age of Sail |
| Navegador | | Santa Maria |
| Madeira | | Seafall: Legacy |
| Vasco da Gama | | |

Tabela 2: unidades de registro para análise (feita pelo autor)

Em relação as categorias de análise, ao pensar em pesquisar as representações do Absolutismo, com ênfase no papel do poder real sobre as relações de poder no período, pensou-se em três categorias: a) a constituição do poder Real nestes Estados; b) a administração econômica; c) a política colonial de exploração e suas simbologias em relação com seus

súditos. Contudo, ao analisar as dimensões do período que são retratadas nestes jogos, aumentar o número de categorias e diminuir sua dimensão pareceu-nos mais apropriada para compreender como este período histórico é representado. Desta forma, formulou-se sete categorias que, através de uma visão focal, levando em consideração as especificidades das diferentes manifestações do poder real sobre a administração do Estado, dos súditos do reino e de seus territórios, tem como objetivo revelar com mais nitidez como estes aspectos foram apropriados para a construção destes jogos e como representam a história.

A construção das categorias foi feita conforme a observação de aspectos do período que são representados nos jogos, sendo assim, considera-se a presença destas características como base para esta definição. Desta forma, temos como categorias: 1. Baseado em fatos Históricos; 2. O Poder Real; 3. Administração Colonial; 4. Monopólio Comercial; 5. Povos Nativos; 6. Escravidão; 7 Religião. Abaixo, segue o esquema com as categorias e os jogos que possuem a presença destes aspectos em sua construção.

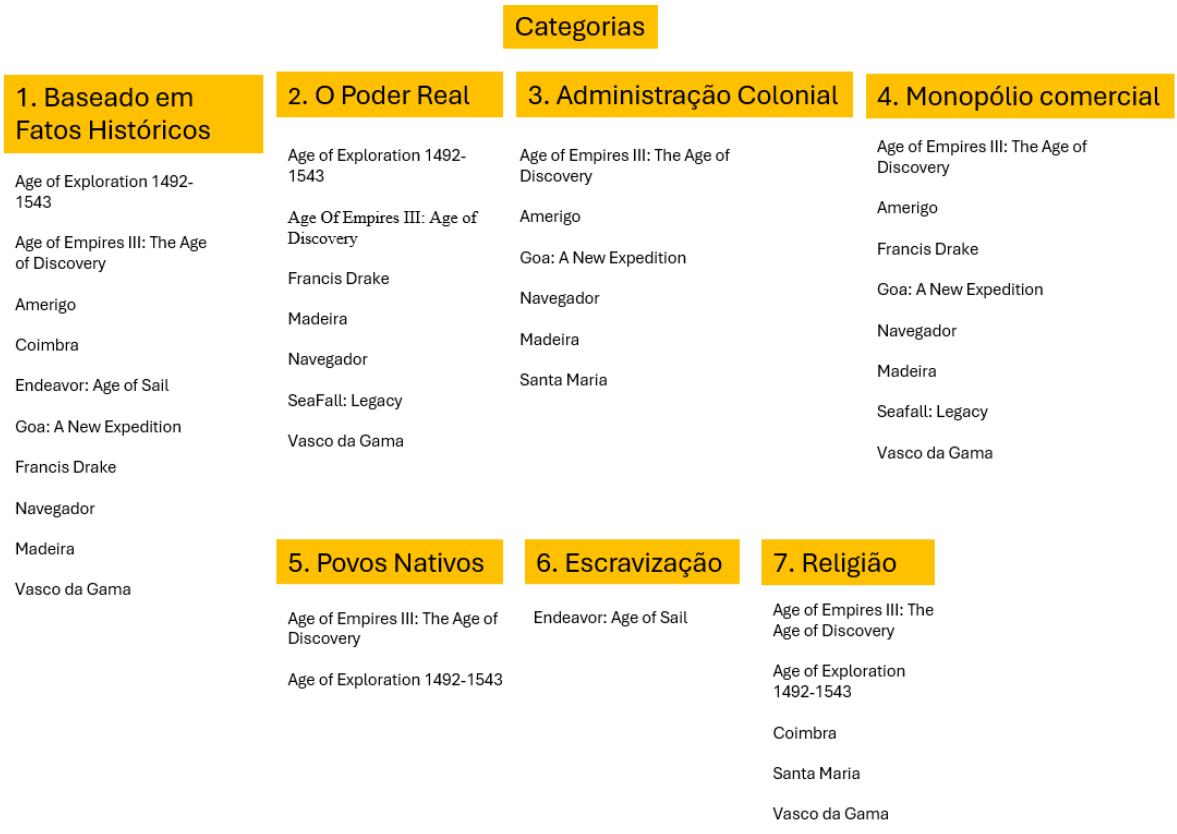



Tabela 3: categorias de analise (feita pelo autor)

### 4.1.Categoria 1: Baseado em Fatos Históricos

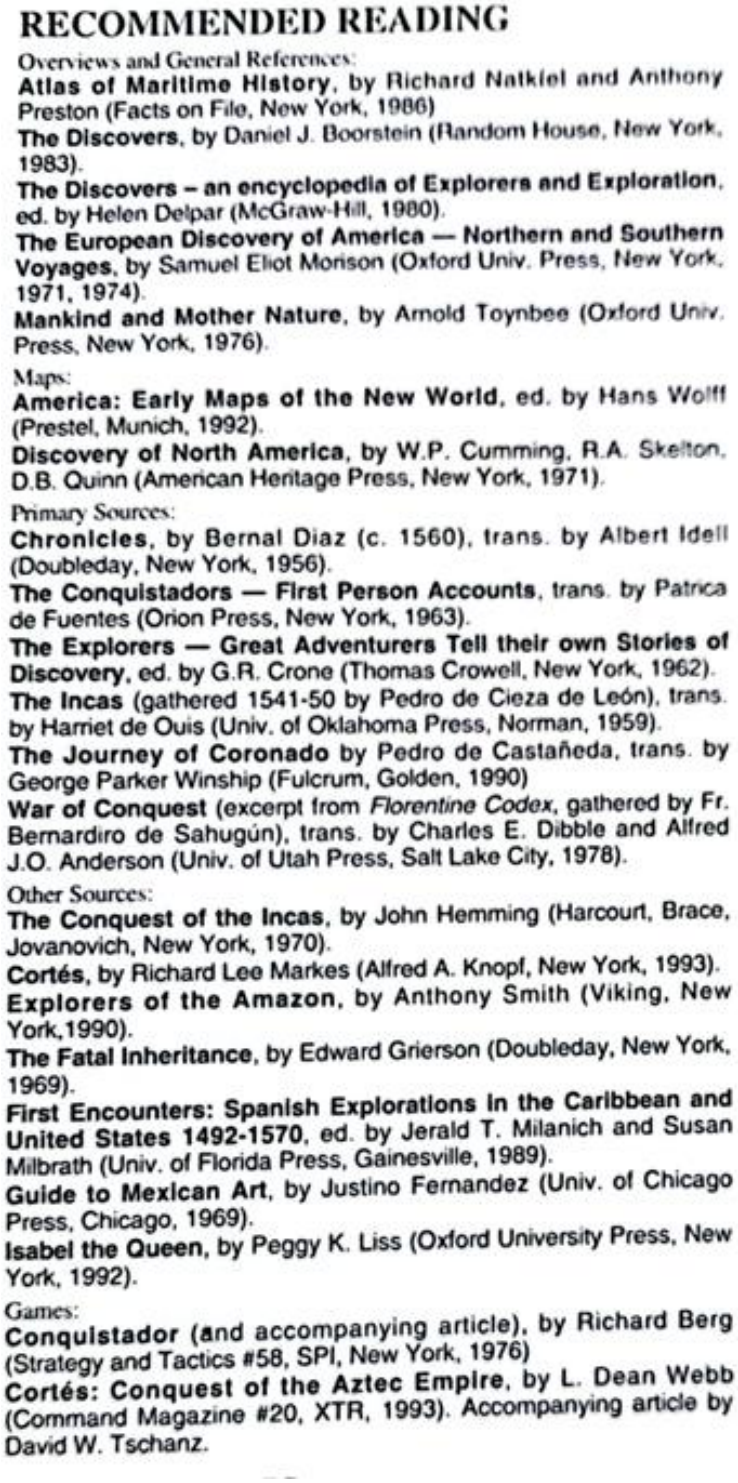
Denominamos como “Baseado em Fatos Históricos” esta categoria, pois será utilizada para analisar as representações dos jogos que, pretensamente utilizam como base fatos históricos para fundamentar sua narrativa. Deste *corpus*, mesmo que todos os jogos tenham como fundamento o elemento histórico em sua constituição, não necessariamente há o uso de um recorte histórico que represente uma conjuntura ou acontecimentos específicos em sua narrativa, como por exemplo, há elementos ficcionais construídos nos jogos para promover uma maior imersão dos jogadores na narrativa, ou promover uma histórica própria, que se passe no período escolhido, como em Sea fall: Legacy. Neste, os jogadores, com seus “próprios impérios”, expandem seus territórios em busca de glória.

A presença da História nestes jogos se faz, primordialmente, em dois elementos, na descrição do jogo ou sua visão geral e no modo de jogar, que descreve o papel dos jogadores e seu objetivo. Ainda há a presença deste aspecto no tabuleiro do jogo, no guia de referência histórico, nos acontecimentos retratados ou nos personagens que aparecem na narrativa do jogo. Contudo, para me ater a proposta desta pesquisa, irei abordar os dois componentes citados primeiramente, relativos aos elementos descritos nos manuais de regras dos jogos.

Os jogos que apresentam fatos históricos como base para sua jogabilidade são: *Age of Exploration 1492-1543, Age of Empires III: The Age of Discovery, Amerigo, Coimbra, Endeavor: Age of Sail, Goa: A New Expedition, Francis Drake, Navegador, Madeira, Vasco da Gama*. Dentre estes, *Amerigo, Coimbra, Goa: A New Expedition, Navegador, Madeira* e *Vasco da Gama* têm como base o processo de expansão e exploração português. Enquanto *Age of Exploration 1492-1543*, tem uma narrativa dividida entre os reinos de Portugal e Espanha. Em Francis Drake, a perspectiva das colônias no Novo Mundo é apresentada a partir do ponto de vista inglês. Já *Age of Empires III: The Age of Discovery* tem uma proposta que aborda o processo colonial de forma mais ampla, expondo mais Estados Modernos. Por fim, *Endeavor: Age of Sai*l se utiliza de fatos históricos em sua narrativa. Contudo, não cita diretamente nenhum Estado Moderno, ou faz menção a personagens.

*Age of Exploration 1492-1543* é o jogo que mais aborda os processos que envolveram a exploração ultramarina e a expansão dos reinos de Portugal e Espanha, representando em sua jogabilidade o desenvolvimento do fenômeno de exploração, desde a saída das metrópoles, o trajeto pelo Oceano Atlantico e por fim, a chegada as américas e o contato com as civilizações

que existiam no território, predominantemente os Incas e os Astecas. Além disso, a presença de um "Guia Referencial Histórico" robusto, ou seja, com a descrição do processo de unificação espanhol e o início das explorações portuguesas até a conquista das américas, faz com que o jogo adquira uma certa legitimidade perante os jogadores, havendo nele indicações de leituras para os interessados em conhecer mais sobre o período (Imagem 27). Mesmo que o guia referencial, esteja correto historicamente, sabemos que nem todos os jogadores se interessam pela leitura, sendo mais atraídos pela jogabilidade do produto e sua capacidade de gerar imersão. Todavia, na perspectiva de buscar a representação do período histórico selecionado, e considerando as peculiaridades e os limites que os jogos analógicos possuem, as representações inscritas em *Age of Exploration 1492-1543*, proporcionam um panorama geral acerca do processo de exploração colonial e suas etapas.



## RECOMMENDED READING

Overviews and General References:

**Atlas of Maritime History**, by Richard Natkiel and Anthony Preston (Facts on File, New York, 1986)

**The Discovers**, by Daniel J. Boorstein (Random House, New York, 1983).

**The Discovers – an encyclopedia of Explorers and Exploration**, ed. by Helen Delpar (McGraw-Hill, 1980).

**The European Discovery of America — Northern and Southern Voyages**, by Samuel Eliot Morison (Oxford Univ. Press, New York, 1971, 1974).

**Mankind and Mother Nature**, by Arnold Toynbee (Oxford Univ. Press, New York, 1976).

Maps:

**America: Early Maps of the New World**, ed. by Hans Wolff (Prestel, Munich, 1992).

**Discovery of North America**, by W.P. Cumming, R.A. Skelton, D.B. Quinn (American Heritage Press, New York, 1971).

Primary Sources:

**Chronicles**, by Bernal Diaz (c. 1560), trans. by Albert Idell (Doubleday, New York, 1956).

**The Conquistadors — First Person Accounts**, trans. by Patrica de Fuentes (Orion Press, New York, 1963).

**The Explorers — Great Adventurers Tell their own Stories of Discovery**, ed. by G.R. Crone (Thomas Crowell, New York, 1962).

**The Incas** (gathered 1541-50 by Pedro de Cieza de León), trans. by Harriet de Ouis (Univ. of Oklahoma Press, Norman, 1959).

**The Journey of Coronado** by Pedro de Castañeda, trans. by George Parker Winship (Fulcrum, Golden, 1990)

**War of Conquest** (excerpt from *Florentine Codex*, gathered by Fr. Bernardiro de Sahugún), trans. by Charles E. Dibble and Alfred J.O. Anderson (Univ. of Utah Press, Salt Lake City, 1978).

Other Sources:

**The Conquest of the Incas**, by John Hemming (Harcourt, Brace, Jovanovich, New York, 1970).

**Cortés**, by Richard Lee Markes (Alfred A. Knopf, New York, 1993).

**Explorers of the Amazon**, by Anthony Smith (Viking, New York,1990).

**The Fatal Inheritance**, by Edward Grierson (Doubleday, New York, 1969).

**First Encounters: Spanish Explorations in the Caribbean and United States 1492-1570**, ed. by Jerald T. Milanich and Susan Milbrath (Univ. of Florida Press, Gainesville, 1989).

**Guide to Mexican Art**, by Justino Fernandez (Univ. of Chicago Press, Chicago, 1969).

**Isabel the Queen**, by Peggy K. Liss (Oxford University Press, New York, 1992).

Games:

**Conquistador** (and accompanying article), by Richard Berg (Strategy and Tactics #58, SPI, New York, 1976)

**Cortés: Conquest of the Aztec Empire**, by L. Dean Webb (Command Magazine #20, XTR, 1993). Accompanying article by David W. Tschanz.

Imagem 27: Recomendações de leituras presentes no guia referencial histórico de *Age of Exploration 1492-1543* (Página 12)

Começarei explorando as representações que *Age Of Empires III: Age of Discovery* apresenta em sua descrição, presente no manual de regras do jogo (Imagem 28 e Imagem 29). Que coloca os jogadores como líderes de Estados Modernos europeus, com o objetivo de "descobrir e dominar" regiões no Novo Mundo. Segundo a introdução do jogo (Imagem 28), o período retratado é o final do século VX, onde cada Estado visa "reivindicar o que é seu por direito" nos territórios do Novo Mundo, esta afirmação já estabelece que as representações

presentes no jogo possuem um viés eurocêntrico e, ao refletirmos sobre como são representados os povos nativos das américas (que será melhor abordado na categoria 5), percebemos que o jogo pretensamente se inspira em uma corrente da historiografia que atualmente, não é mais adequada. Os Estados que os jogadores assumem são: Inglaterra, França, Espanha, Portugal e Holanda (como descrito na Imagem 29) e devem, através das diversas possibilidades de estratégias disponíveis no jogo, buscar manter o controle e a influência sobre os territórios conquistados. No entanto, vale ressaltar que, mesmo mantendo o recorte histórico e a base nos acontecimentos, no final do século XV e início do século XVI, apenas duas potências coloniais haviam se estabelecido no Novo Mundo, sendo estas Portugal e Espanha (Coggiola, 2011), contudo, em vista de promover uma narrativa mais imersiva e com a igualdade entre as forças dos papeis assumidos pelos jogadores, Inglaterra, França e Holanda foram inseridas na narrativa.

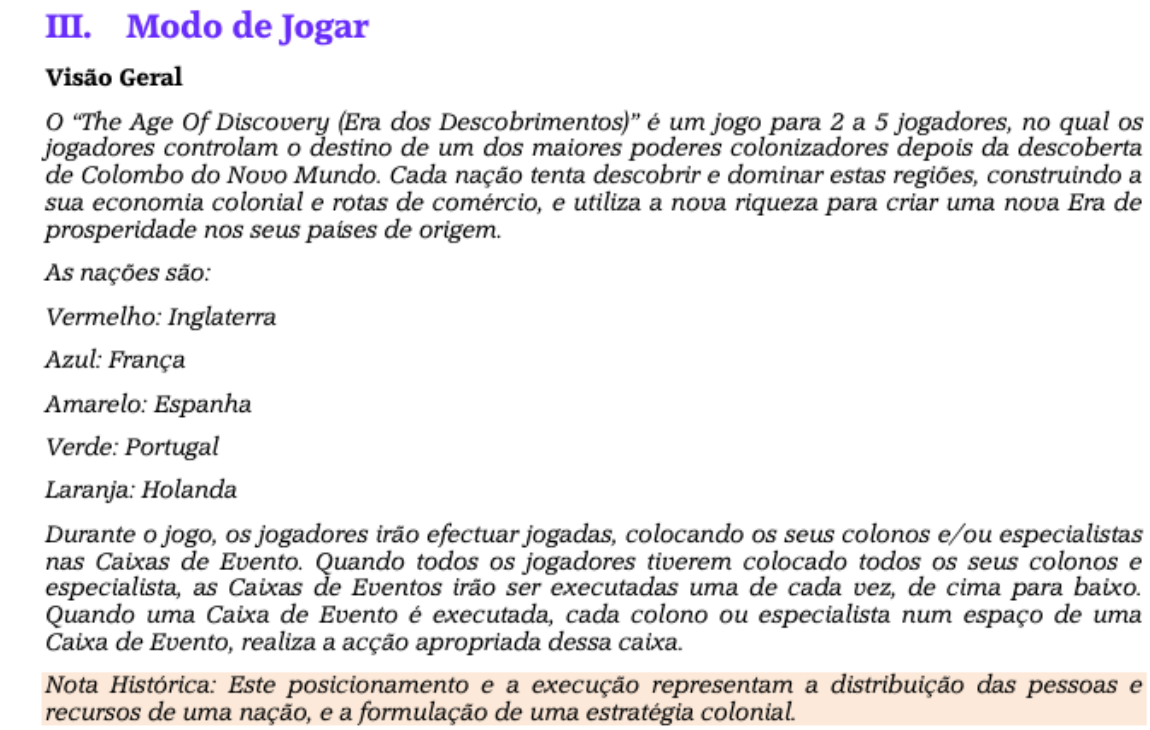
## Introdução

*Estamos no final do século XV e uma nova era está a começar. Enquanto procuravam por uma nova rota de comércio para a Índia, os exploradores Europeus descobriram uma nova terra. Os primeiros relatos dão conta de pessoas estranhas, criaturas exóticas, e um clima fabuloso. Os capitães e aventureiros chegaram em grande número a estas novas terras na procura pelo ouro. Eles são rapidamente seguidos por colonos, soldados, mercadores e missionários, todos em busca de riqueza de um tipo ou de outro. Começam a formar-se colónias e rapidamente começa a competição entre as grandes nações Europeias.*

*Assume o papel de uma das potências coloniais Europeias e reivindica o teu espaço no Novo Mundo. Como líder da tua nação, existem muitos caminhos que te levam à vitória: descobrir e colonizar novas terras; adquirir artigos e construir a tua economia; desenvolver novas tecnologias e infra-estruturas no teu país de origem; construir o teu exército para defender o que legitimamente é teu!*

*O vitorioso deleita-se na riqueza e na glória, enquanto o derrotado torna-se numa nota de rodapé nos livros de história. Estamos perante uma Era das Descobertas, é uma Era de Impérios (Age of Empires!).*

Imagem 28: Introdução do manual de regras de *Age Of Empires III: Age of Discovery* (Página 2).



## III. Modo de Jogar

**Visão Geral**

*O "The Age Of Discovery (Era dos Descobrimentos)" é um jogo para 2 a 5 jogadores, no qual os jogadores controlam o destino de um dos maiores poderes colonizadores depois da descoberta de Colombo do Novo Mundo. Cada nação tenta descobrir e dominar estas regiões, construindo a sua economia colonial e rotas de comércio, e utiliza a nova riqueza para criar uma nova Era de prosperidade nos seus países de origem.*

*As nações são:*

*Vermelho: Inglaterra*

*Azul: França*

*Amarelo: Espanha*

*Verde: Portugal*

*Laranja: Holanda*

*Durante o jogo, os jogadores irão efectuar jogadas, colocando os seus colonos e/ou especialistas nas Caixas de Evento. Quando todos os jogadores tiverem colocado todos os seus colonos e especialista, as Caixas de Eventos irão ser executadas uma de cada vez, de cima para baixo. Quando uma Caixa de Evento é executada, cada colono ou especialista num espaço de uma Caixa de Evento, realiza a acção apropriada dessa caixa.*

*Nota Histórica: Este posicionamento e a execução representam a distribuição das pessoas e recursos de uma nação, e a formulação de uma estratégia colonial.*

Imagem 29: Modo de jogar, presente no manual de regras de *Age Of Empires III: Age of Discovery* (Página 5).

Em *Amerigo*, o período representado se refere ao final do século XV e início do século XVI, momento em que o Navegador Américo Vespúcio efetuou suas explorações no Novo Mundo a serviço dos Reinos de Portugal e de Espanha. Esta história serve apenas como elemento de base para a narrativa do jogo, não é levada em consideração durante as partidas e não recebe nenhuma ênfase através das mecânicas utilizadas no jogo. Conforme o texto inicial do manual de regras (Imagem 30), que faz uma pequena apresentação da ideia do jogo, do objetivo dos jogadores e dos elementos do período histórico que estarão presentes na jogabilidade proposta, a narrativa é colocada de maneira suscinta.

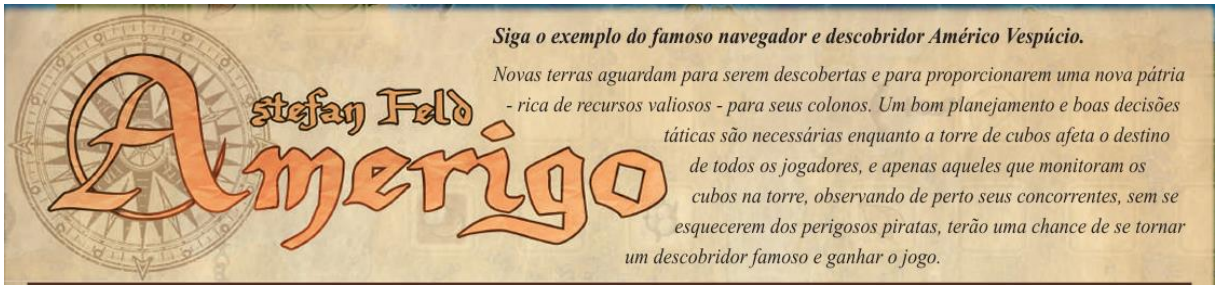
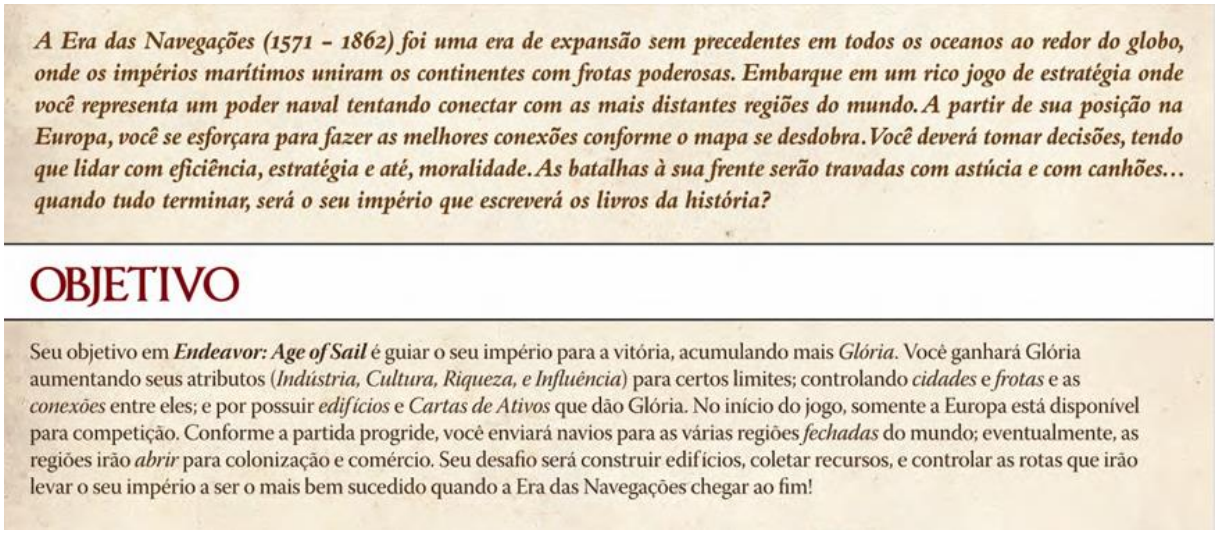



Imagem 30: Introdução do manual de regras de *Amerigo* (Página 1).

Coimbra, diferente dos demais jogos, possui a proposta de abordar um aspecto mais relacionado à organização política das cidades do período, trazendo como foco o papel das grandes famílias da elite e sua função na sociedade. A introdução do jogo nos revela o seu período histórico e seu objetivo de maneira sintética (Imagem 31). Com investimentos em estudos, em expedições, no comércio ou em manter a coesão religiosa a partir das relações com os demais monastérios do reino, o jogador deve administrar suas influências e buscar manter a cidade progredindo.

Imagem 31: Introdução do manual de regras de *Coimbra* (Página 1).

*Endeavor: Age of Sail* que, na sua versão básica, propõe-se a ser um jogo com embasamento histórico, mas que não cita diretamente Estados e personagens, e não coloca os jogadores como potências que exerceram papel no processo de exploração ultramarino, visando retratar a Era das Navegações com o recorte temporal de 1571 a 1862 (Imagem 32). Os jogadores representam um poder naval e tentam estabelecer conexões políticas e econômicas com as regiões mais distantes do mundo, visando conseguir o máximo de Glória para ganhar o jogo. Apesar de não possuir referências diretas a Reinos do período, o jogo explora o território da Europa Ocidental e fica implícito que se trata de representações de Portugal, Espanha, Inglaterra e França. Diversos elementos da narrativa proposta são ficcionais, contudo, com a pretensão de tratar te um tema como o uso de mão de obra escravizada (tratado mais adiante, na categoria 6) e a emulação de alguns processos relativos ao desenvolvimento da expansão marítima, *Endeavor* acaba por se tornar um jogo que possui elementos pouco desenvolvidos no mercado de jogos, tendo assim, apesar da ludicidade explorada, um bom potencial para representar alguns fenômenos do período.



***A Era das Navegações (1571 – 1862) foi uma era de expansão sem precedentes em todos os oceanos ao redor do globo, onde os impérios marítimos uniram os continentes com frotas poderosas. Embarque em um rico jogo de estratégia onde você representa um poder naval tentando conectar com as mais distantes regiões do mundo. A partir de sua posição na Europa, você se esforçara para fazer as melhores conexões conforme o mapa se desdobra. Você deverá tomar decisões, tendo que lidar com eficiência, estratégia e até, moralidade. As batalhas à sua frente serão travadas com astúcia e com canhões... quando tudo terminar, será o seu império que escreverá os livros da história?***

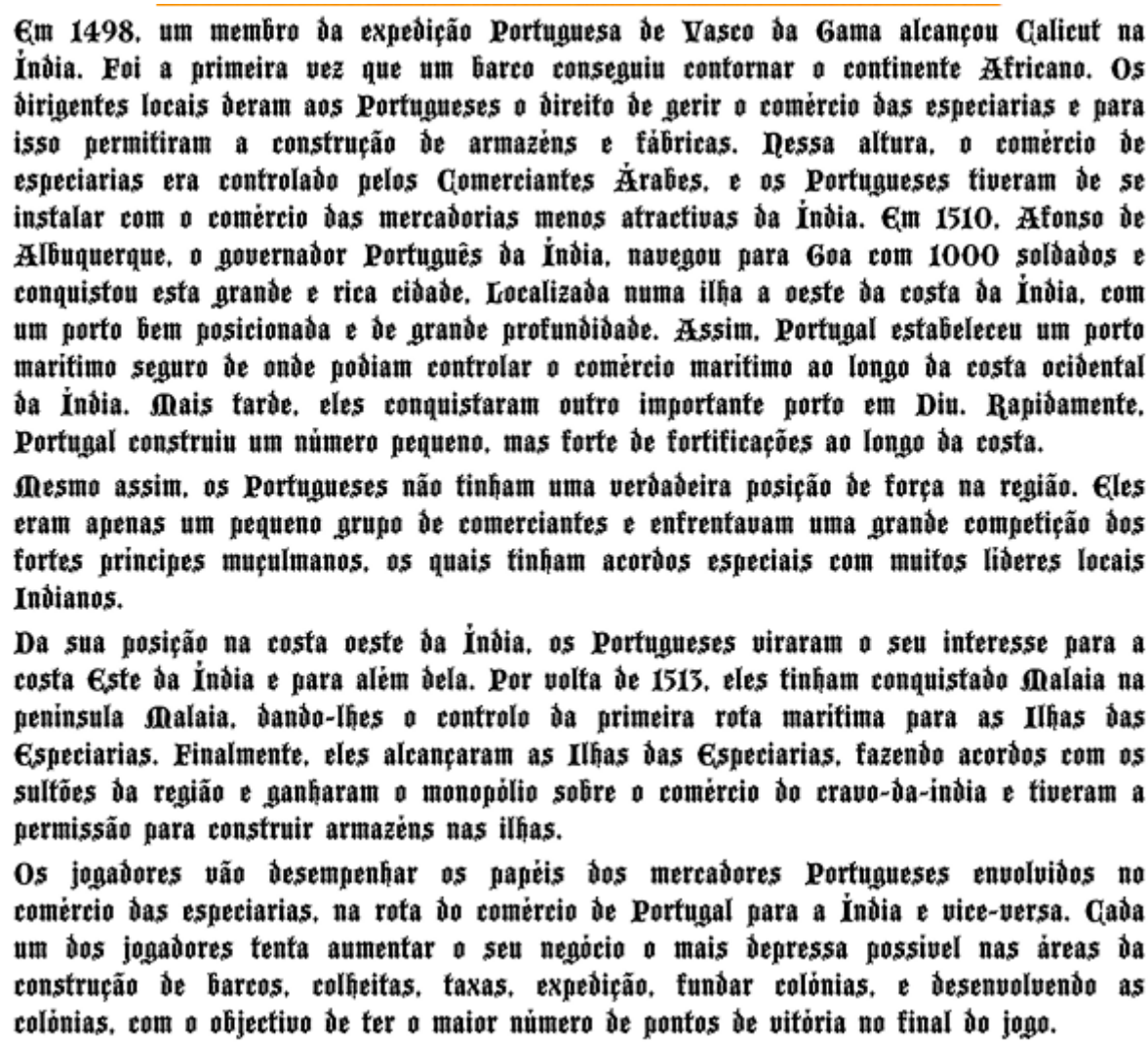
## OBJETIVO

Seu objetivo em ***Endeavor: Age of Sail*** é guiar o seu império para a vitória, acumulando mais *Glória*. Você ganhará Glória aumentando seus atributos (*Indústria, Cultura, Riqueza, e Influência*) para certos limites; controlando *cidades* e *frotas* e as *conexões* entre eles; e por possuir *edifícios* e *Cartas de Ativos* que dão Glória. No início do jogo, somente a Europa está disponível para competição. Conforme a partida progride, você enviará navios para as várias regiões *fechadas* do mundo; eventualmente, as regiões irão *abrir* para colonização e comércio. Seu desafio será construir edifícios, coletar recursos, e controlar as rotas que irão levar o seu império a ser o mais bem sucedido quando a Era das Navegações chegar ao fim!

Imagem 32: Introdução e objetivo presentes no manual de regras de *Endeavor: Age of Sail* (Página 1), trechos que revelam o período histórico representado pelo jogo, assim como os objetivos que os jogadores devem alcançar em sua jogabilidade.

Em *Goa: A New Expedition*, o período retratado é o século XVI, trazendo no texto inicial do manual do jogo (Imagem 33), uma breve história sobre a presença do Reino Portugal nas Indias e sua relação com os comerciantes árabes que controlavam as rotas comerciais. Após o estabelecimento do controle português, Goa (região localizada na costa da Índia) se tornou um porto de grande importância para o Reino, e é nessa relevância em que se baseia este jogo,

colocando os jogadores como comerciantes que tem como objetivo expandir os seus negócios e estabelecer o monopólio do comércio de certas especiarias. A introdução presente no manual (Imagem 33), tem como objetivo auxiliar os jogadores na imersão da jogabilidade, ao trazer um texto com a história da colônia de Goa, conectando diretamente os acontecimentos do período ao papel que os jogadores terão, a narrativa ganha forma. Contudo, se tratando de um jogo com tabuleiro abstrato e com uma mecânica de leilão, que não se adequa as características do período, a História mencionada na introdução perde aderência conforme outros aspectos do jogo são analisas, por não possuírem conexão direta com os processos e exploração colonial colocados no texto inicial.



Em 1498, um membro da expedição Portuguesa de Vasco da Gama alcançou Calicut na Índia. Foi a primeira vez que um barco conseguiu contornar o continente Africano. Os dirigentes locais deram aos Portugueses o direito de gerir o comércio das especiarias e para isso permitiram a construção de armazéns e fábricas. Nessa altura, o comércio de especiarias era controlado pelos Comerciantes Árabes, e os Portugueses tiveram de se instalar com o comércio das mercadorias menos atractivas da Índia. Em 1510, Afonso de Albuquerque, o governador Português da Índia, navegou para Goa com 1000 soldados e conquistou esta grande e rica cidade. Localizada numa ilha a oeste da costa da Índia, com um porto bem posicionada e de grande profundidade. Assim, Portugal estabeleceu um porto marítimo seguro de onde podiam controlar o comércio marítimo ao longo da costa ocidental da Índia. Mais tarde, eles conquistaram outro importante porto em Diu. Rapidamente, Portugal construiu um número pequeno, mas forte de fortificações ao longo da costa.

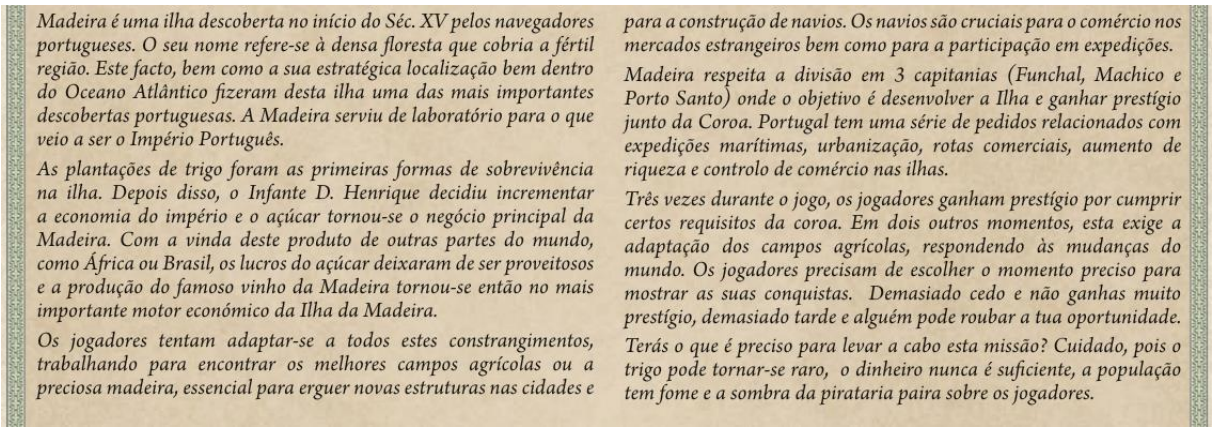
Mesmo assim, os Portugueses não tinham uma verdadeira posição de força na região. Eles eram apenas um pequeno grupo de comerciantes e enfrentavam uma grande competição dos fortes principes muçulmanos, os quais tinham acordos especiais com muitos líderes locais Indianos.

Da sua posição na costa oeste da Índia, os Portugueses viraram o seu interesse para a costa Este da Índia e para além dela. Por volta de 1513, eles tinham conquistado Malaia na peninsula Malaia, dando-lhes o controlo da primeira rota marítima para as Ilhas das Especiarias. Finalmente, eles alcançaram as Ilhas das Especiarias, fazendo acordos com os sultões da região e ganharam o monopólio sobre o comércio do cravo-da-índia e tiveram a permissão para construir armazéns nas ilhas.

Os jogadores vão desempenhar os papéis dos mercadores Portugueses envolvidos no comércio das especiarias, na rota do comércio de Portugal para a Índia e vice-versa. Cada um dos jogadores tenta aumentar o seu negócio o mais depressa possivel nas áreas da construção de barcos, colheitas, taxas, expedição, fundar colónias, e desenvolvendo as colónias, com o objectivo de ter o maior número de pontos de vitória no final do jogo.

Imagem 33: Introdução do manual de regras de Goa: A New Expedition (Página 1).

O jogo *Madeira*, em relação aos demais jogos deste *corpus*, retrata um período histórico anterior ao que seria definido como Grandes Navegações. Busca representar o início do século XV, período relacionado ao começo das explorações portuguesas pela costa africana, e relativo às primeiras experiências coloniais do Reino de Portugal. Nesta perspectiva, a Ilha da Madeira é cenário deste jogo, como descrito no texto inicial do manual de regras (Imagem 34), que faz uma breve explanação sobre o processo de desenvolvimento da colônia portuguesa na ilha e sua divisão política em capitânias. Além disso, explica os objetivos dos jogadores em desenvolver a colônia, produzir os recursos e lidar com as demandas do reino, assim como, as variações do mercado internacional de recursos que modificava drasticamente a organização produtiva da localidade. A relação dos jogadores com o que acontece externamente a ilha é o principal aspecto que denota um certo apresso pelo elemento histórico implicado na jogabilidade de *Madeira*, visto que, incorpora diretamente a jogabilidade um fenômeno mercadológico do século XV a narrativa proposta, mesmo que em outros aspectos, preconize elementos que possibilitem uma imersão maior dos jogadores, predominantemente no elemento de simplificação de processos.



*Madeira é uma ilha descoberta no início do Séc. XV pelos navegadores portugueses. O seu nome refere-se à densa floresta que cobria a fértil região. Este facto, bem como a sua estratégica localização bem dentro do Oceano Atlântico fizeram desta ilha uma das mais importantes descobertas portuguesas. A Madeira serviu de laboratório para o que veio a ser o Império Português.*

*As plantações de trigo foram as primeiras formas de sobrevivência na ilha. Depois disso, o Infante D. Henrique decidiu incrementar a economia do império e o açúcar tornou-se o negócio principal da Madeira. Com a vinda deste produto de outras partes do mundo, como África ou Brasil, os lucros do açúcar deixaram de ser proveitosos e a produção do famoso vinho da Madeira tornou-se então no mais importante motor económico da Ilha da Madeira.*

*Os jogadores tentam adaptar-se a todos estes constrangimentos, trabalhando para encontrar os melhores campos agrícolas ou a preciosa madeira, essencial para erguer novas estruturas nas cidades e para a construção de navios. Os navios são cruciais para o comércio nos mercados estrangeiros bem como para a participação em expedições.*

*Madeira respeita a divisão em 3 capitanias (Funchal, Machico e Porto Santo) onde o objetivo é desenvolver a Ilha e ganhar prestígio junto da Coroa. Portugal tem uma série de pedidos relacionados com expedições marítimas, urbanização, rotas comerciais, aumento de riqueza e controlo de comércio nas ilhas.*

*Três vezes durante o jogo, os jogadores ganham prestígio por cumprir certos requisitos da coroa. Em dois outros momentos, esta exige a adaptação dos campos agrícolas, respondendo às mudanças do mundo. Os jogadores precisam de escolher o momento preciso para mostrar as suas conquistas. Demasiado cedo e não ganhas muito prestígio, demasiado tarde e alguém pode roubar a tua oportunidade. Terás o que é preciso para levar a cabo esta missão? Cuidado, pois o trigo pode tornar-se raro, o dinheiro nunca é suficiente, a população tem fome e a sombra da pirataria paira sobre os jogadores.*

Imagem 34: Introdução do manual de regras de *Madeira* (Página 1).

*Navegador* é um jogo que busca representar o processo de exploração e colonização do reino português, no Novo Mundo, na costa da África e da Ásia. Colocando os jogadores como chefes de famílias da elite do reino que participam ativamente da construção do Império Colonial Português. No sumário do jogo, presente no início do manual de regras (Imagem 35), há a apresentação da narrativa do jogo, baseada no "descobrimento" dos territórios, na colonização, na produção e pôr fim a venda dos recursos produzidos, relacionando isso com as dinâmicas de organização de recursos que possibilitam as explorações e a fundação de colônias

nos territórios além-mar português, contando com os privilégios de grandes personalidades do período, exploradores e membros da Igreja, que auxiliam os jogadores com melhorias e avanços em suas empreitadas na colonização.

Outro elemento em *Navegador* que enfatiza o caráter histórico do jogo é seu guia Referencial Histórico (Imagem 20), que tem um pequeno resumo da história de cada personagem que aparece no jogo como forma que reforçar esse embasamento e proporcionar aos jogadores que se interessam pelo período histórico e as dinâmicas presentes no jogo que obtenha mais informações sobre estes personagens.

SUMÁRIO

Os jogadores representam dinastias poderosas que participaram na construção do Império Colonial Português. O primeiro objectivo é o de explorar o mar desconhecido. O jogador que primeiro entrar nestes mares 'nunca dantes navegados' é recompensado com um explorador e com um prémio de dinheiro mas também perde um dos seus navios. Juntamente com as suas outras conquistas (colónias, fábricas, estaleiros, igrejas) os exploradores contam os pontos vitória no final do jogo. As colónias são um factor económico muito importante porque os seus bens podem ser vendidos no mercado. As fábricas são uma fonte alternativa de receita porque elas geram lucros quando os bens adquiridos no mercado são processados.

Com os estaleiros, os jogadores constroem novos barcos e com as suas igrejas recrutam novos trabalhadores. Estes trabalhadores são necessários para fundar novas colónias ou para construir novos edifícios. Somente para adquirir certos privilégios um trabalhador precisa de ser pago. Estes privilégios dão os pontos vitória (PV) que existem em cinco categorias. No seu tabuleiro pessoal, os pontos de vitória básicos de cada categoria estão demonstrados na primeira linha enquanto os privilégios estão nas linhas abaixo. A situação demonstrada ao lado significa que o jogador ganha 1 PV por colónia, 2 PV por fábrica, 5 PV por explorador, 7 PV por estaleiro e 3 PV por cada igreja. Adicionalmente, cada trabalhador, barco e cada 200 Cruzados dão 1 PV extra.

**Final do jogo:** Depois da última região ser explorada, ou o último edifício ter sido tomado, uma ronda final de turnos é executada. O jogador com mais pontos vitória vence o jogo.

1

Imagem 35: Introdução do manual de regras de *Navegador* (Página 1).

O último jogo a ser abordado nessa categoria de presença de fatos históricos em sua construção é *Vasco da Gama*. Jogo que, assim como *Goa*, enfatiza as colônias ocidentais portuguesas, principalmente no leste do continente africano (Imagem 26). O período representado pelo jogo se refere ao final do século XV e início do século XVI. No texto inicial, presente no manual de regras, há uma pequena introdução sobre os feitos históricos de

exploradores portugueses ao desbravar os mares e encontrar uma rota para as Indias através do Cabo da Boa Esperança, no sul da África, e depois estabelecer uma rota segura até as índias, garantindo assim o monopólio sobre o comércio de especiarias (Imagem 36).

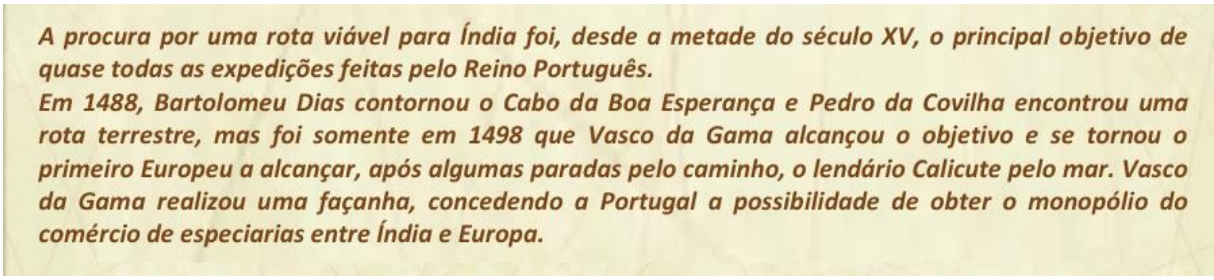
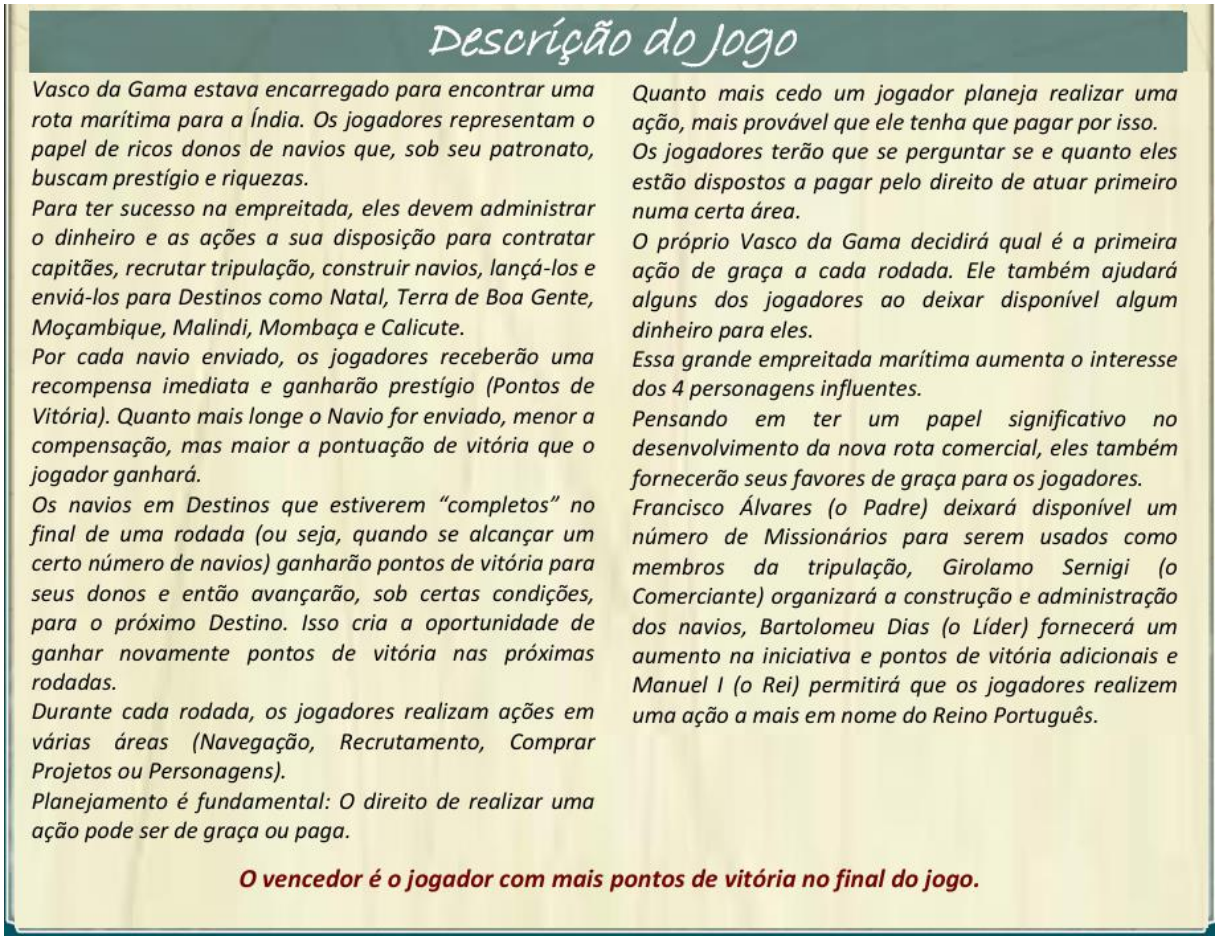

*A procura por uma rota viável para Índia foi, desde a metade do século XV, o principal objetivo de quase todas as expedições feitas pelo Reino Português.*
*Em 1488, Bartolomeu Dias contornou o Cabo da Boa Esperança e Pedro da Covilha encontrou uma rota terrestre, mas foi somente em 1498 que Vasco da Gama alcançou o objetivo e se tornou o primeiro Europeu a alcançar, após algumas paradas pelo caminho, o lendário Calicute pelo mar. Vasco da Gama realizou uma façanha, concedendo a Portugal a possibilidade de obter o monopólio do comércio de especiarias entre Índia e Europa.*

Imagem 36: Introdução do manual de regras de Vasco da Gama (Página 1).

Após esse trecho, que fornece aos jogadores um resumo histórico, no manual é apresentada a descrição do jogo (Imagem 37), que busca apresentar aos jogadores seu objetivo, como ricos donos de navios que visam se aventurar no mar e buscar prestígio e riquezas. A estratégia e a administração de recursos são citadas como a chave para o sucesso no jogo, que traz personagens históricos (que serão abordados mais especificamente em cada categoria que se adequado). Desta forma, esta descrição apresenta-os de forma suscinta, trazendo mais detalhes dos impactos dos personagens explorados na narrativa do jogo, o que é um aspecto positivo, visto que os coloca diretamente conectados a narrativa e explora os elementos relativos as suas posições na sociedade, emulando, de certa forma, aspectos que não serão explorados diretamente na narrativa.



## Descrição do Jogo

*Vasco da Gama estava encarregado para encontrar uma rota marítima para a Índia. Os jogadores representam o papel de ricos donos de navios que, sob seu patronato, buscam prestígio e riquezas.*

*Para ter sucesso na empreitada, eles devem administrar o dinheiro e as ações a sua disposição para contratar capitães, recrutar tripulação, construir navios, lançá-los e enviá-los para Destinos como Natal, Terra de Boa Gente, Moçambique, Malindi, Mombaça e Calicute.*

*Por cada navio enviado, os jogadores receberão uma recompensa imediata e ganharão prestígio (Pontos de Vitória). Quanto mais longe o Navio for enviado, menor a compensação, mas maior a pontuação de vitória que o jogador ganhará.*

*Os navios em Destinos que estiverem "completos" no final de uma rodada (ou seja, quando se alcançar um certo número de navios) ganharão pontos de vitória para seus donos e então avançarão, sob certas condições, para o próximo Destino. Isso cria a oportunidade de ganhar novamente pontos de vitória nas próximas rodadas.*

*Durante cada rodada, os jogadores realizam ações em várias áreas (Navegação, Recrutamento, Comprar Projetos ou Personagens).*

*Planejamento é fundamental: O direito de realizar uma ação pode ser de graça ou paga.*

*Quanto mais cedo um jogador planeja realizar uma ação, mais provável que ele tenha que pagar por isso.*

*Os jogadores terão que se perguntar se e quanto eles estão dispostos a pagar pelo direito de atuar primeiro numa certa área.*

*O próprio Vasco da Gama decidirá qual é a primeira ação de graça a cada rodada. Ele também ajudará alguns dos jogadores ao deixar disponível algum dinheiro para eles.*

*Essa grande empreitada marítima aumenta o interesse dos 4 personagens influentes.*

*Pensando em ter um papel significativo no desenvolvimento da nova rota comercial, eles também fornecerão seus favores de graça para os jogadores.*

*Francisco Álvares (o Padre) deixará disponível um número de Missionários para serem usados como membros da tripulação, Girolamo Sernigi (o Comerciante) organizará a construção e administração dos navios, Bartolomeu Dias (o Líder) fornecerá um aumento na iniciativa e pontos de vitória adicionais e Manuel I (o Rei) permitirá que os jogadores realizem uma ação a mais em nome do Reino Português.*

***O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória no final do jogo.***

Imagem 37: Descrição do jogo presente no manual de regras de *Vasco da Gama* (Página 1).

Os jogos, que em sua concepção, possuem a pretensão de emular realidades históricas dentro de suas narrativas, constroem sua jogabilidade com base em elementos históricos, contudo, utilizam a ludicidade como forma de aumentar o potencial de imersão dos jogadores e, consequentemente, o número de jogadores que se interessarão pela compra do produto. Como mencionado anteriormente, cerca de 30% dos jogos comerciais produzidos, possuem a História como base temática, entretanto, jogos como os selecionados para compor este *corpus*, possuem um público mais restrito, visto que são propostos a retratar com mais complexidade períodos e fenômenos históricos, se encaixando na categoria de *jogos expert*, sendo assim, ao analisarmos as representações inscritas nestes jogos, percebemos que, mesmo em jogos, que são descritos como fies a historiografia, percebemos que as intenções do designer em construir um *serious games*, como em *Navegador*, em que o autor descreve "Visitando a LeiriaCon, Portugal, em Janeiro de 2009, decidi criar um jogo acerca da Idade de Ouro de Portugal" (Gerdts, 2009 p.8), são o ponto chave para observarmos a verossimilhança histórica dos jogos, contudo, este aspecto sempre estará conectado ao lúdico dos jogos, desta forma, sempre haverá

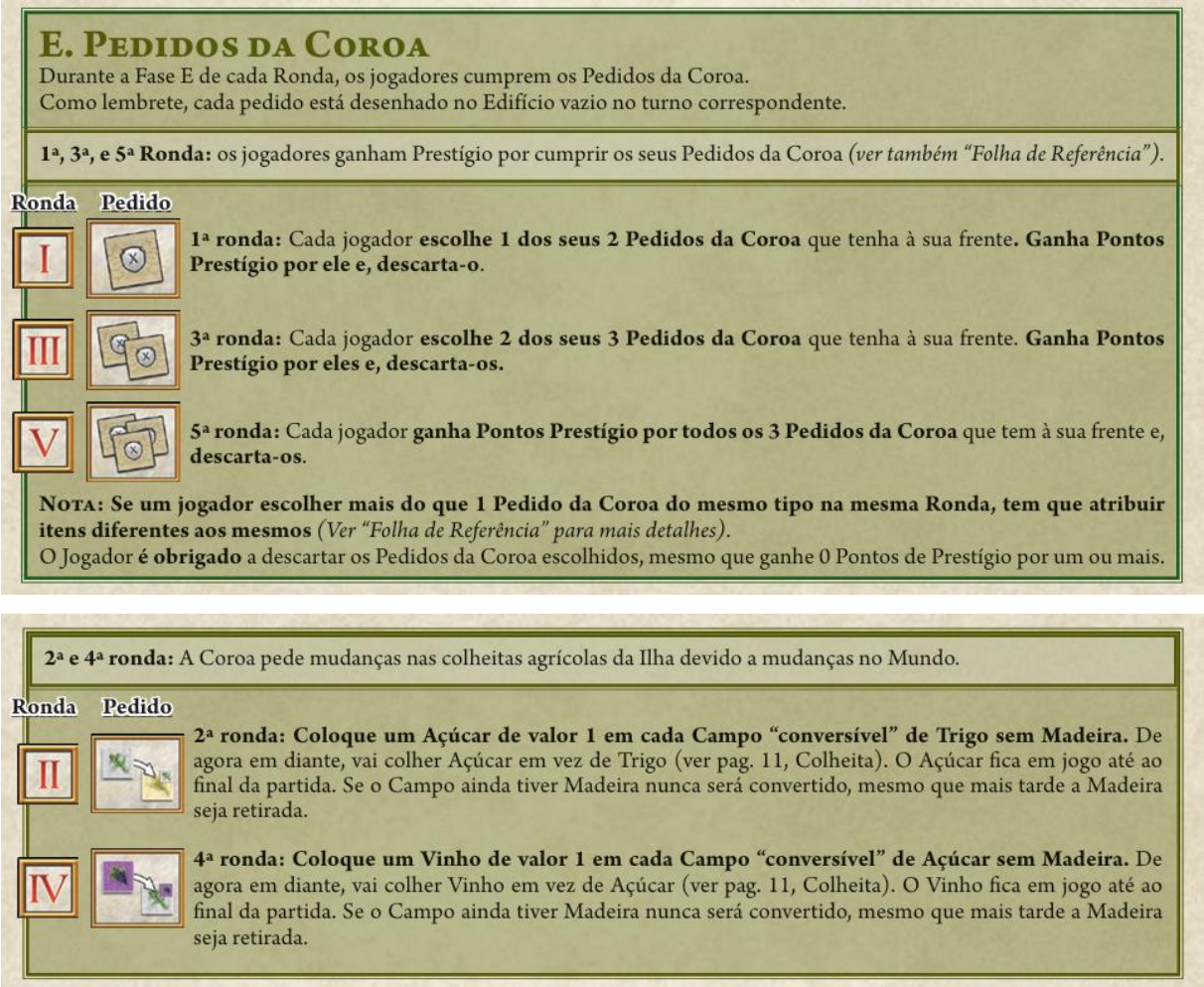
os limites que a *forma* (jogo analógico) estabelece para a emulação da realidade histórica, seja no aspecto comercial ou no aspecto físico.

### 4.2.Categoria 2: o Poder Real

A centralização do Poder Político na figura do Rei é um dos principais elementos que constituem o Estado Absolutista, o simbolismo envolto na figura do Monarca legitima suas ações e seu lugar na estratificação social. Quando pensamos na extensão do poder real, diversos intelectuais abordam as questões referentes ao seu alcance, Thomas Hobbes, em o Leviatã (2008), abordou o funcionamento do Estado como um organismo em que as decisões eram baseadas nas vontades do Rei. Já intelectuais modernos, como René Rémond (2003), quando pensam no estudo da Política em si, pensam nas relações de poder entre o Estado com a população. Nesta perspectiva, quando pensamos em analisar a presença do Rei, ou da figura do Poder Real nos jogos e suas interações com os membros da sociedade, podemos inferir que esta presença se reflete nas mais variadas formas de exercício de influência sobre as demais camadas da estratificação social. Sendo assim, nesta categoria, visamos observar como esta figura de poder é representada nos jogos, direta ou indiretamente.

Os jogos que mencionam diretamente o Rei, a Rainha ou algum aspecto da simbologia do poder real em sua jogabilidade e materiais que compõem o jogo são: *Age of Exploration 1492-1543, Age Of Empires III: Age of Discovery, Francis Drake, Madeira, Navegador, Seafall: Legacy* e *Vasco da Gama*. Dentre estes jogos, 3 abordam diretamente aspectos relacionados à figura do monarca nas dinâmicas e mecânicas do jogo, enquanto os demais utilizam estes aspectos como suporte da narrativa proposta no jogo, sendo um deles que se apropria de ambas as formas.

Entre os 3 jogos que abordam a presença do Poder Real na sua jogabilidade estão *Navegador, Madeira* e *Vasco da Gama*. Em *Madeira*, que busca representar a localidade da Ilha da Madeira e a divisão política em capitanias, a presença da Coroa se dá através dos Pedidos da Coroa (Imagem 38) e das Recompensas do Rei (Imagem 39), sendo o primeiro relativo às demandas da Coroa portuguesa sobre a administração local da ilha, enquanto as recompensas são formas de fornecer benefícios aos jogadores que optam pela expedição nas demais regiões de exploração ultramarina.



## E. Pedidos da Coroa

Durante a Fase E de cada Ronda, os jogadores cumprem os Pedidos da Coroa.
Como lembrete, cada pedido está desenhado no Edifício vazio no turno correspondente.

**1ª, 3ª, e 5ª Ronda:** os jogadores ganham Prestígio por cumprir os seus Pedidos da Coroa *(ver também "Folha de Referência")*.

| Ronda | Pedido | |
|---|---|---|
| I | | **1ª ronda:** Cada jogador **escolhe 1 dos seus 2 Pedidos da Coroa** que tenha à sua frente**. Ganha Pontos Prestígio por ele e, descarta-o**. |
| III | | **3ª ronda:** Cada jogador **escolhe 2 dos seus 3 Pedidos da Coroa** que tenha à sua frente. **Ganha Pontos Prestígio por eles e, descarta-os.** |
| V | | **5ª ronda:** Cada jogador **ganha Pontos Prestígio por todos os 3 Pedidos da Coroa** que tem à sua frente e, **descarta-os**. |

**Nota: Se um jogador escolher mais do que 1 Pedido da Coroa do mesmo tipo na mesma Ronda, tem que atribuir itens diferentes aos mesmos** *(Ver "Folha de Referência" para mais detalhes)*.
O Jogador **é obrigado** a descartar os Pedidos da Coroa escolhidos, mesmo que ganhe 0 Pontos de Prestígio por um ou mais.

**2ª e 4ª ronda:** A Coroa pede mudanças nas colheitas agrícolas da Ilha devido a mudanças no Mundo.

| Ronda | Pedido | |
|---|---|---|
| II | | **2ª ronda: Coloque um Açúcar de valor 1 em cada Campo "conversível" de Trigo sem Madeira.** De agora em diante, vai colher Açúcar em vez de Trigo (ver pag. 11, Colheita). O Açúcar fica em jogo até ao final da partida. Se o Campo ainda tiver Madeira nunca será convertido, mesmo que mais tarde a Madeira seja retirada. |
| IV | | **4ª ronda: Coloque um Vinho de valor 1 em cada Campo "conversível" de Açúcar sem Madeira.** De agora em diante, vai colher Vinho em vez de Açúcar (ver pag. 11, Colheita). O Vinho fica em jogo até ao final da partida. Se o Campo ainda tiver Madeira nunca será convertido, mesmo que mais tarde a Madeira seja retirada. |

Imagem 38: Descrição dos Pedidos da Coroa presente no manual de regras de *Madeira* (Página 14 e 15).

## 11. Colónias

Existem 3 colónias (Açores, Brasil, Índia) cada uma com um destino com local para colonizadores no topo, 5 espaços de chegada para navios no centro e 2 espaços para as Recompensas do Rei em baixo.

Os locais para colocar navios variam conforme o número de jogadores.

A — Baralhe todas as Recompensas do Rei marcadas com um A e coloque 1, face para cima, em cadauma das 3 colónias. A Recompensa do Rei restante não será necessária e deve ser arrumada na caixa.

B — Faça o mesmo com as Recompensas do Rei de verso B.

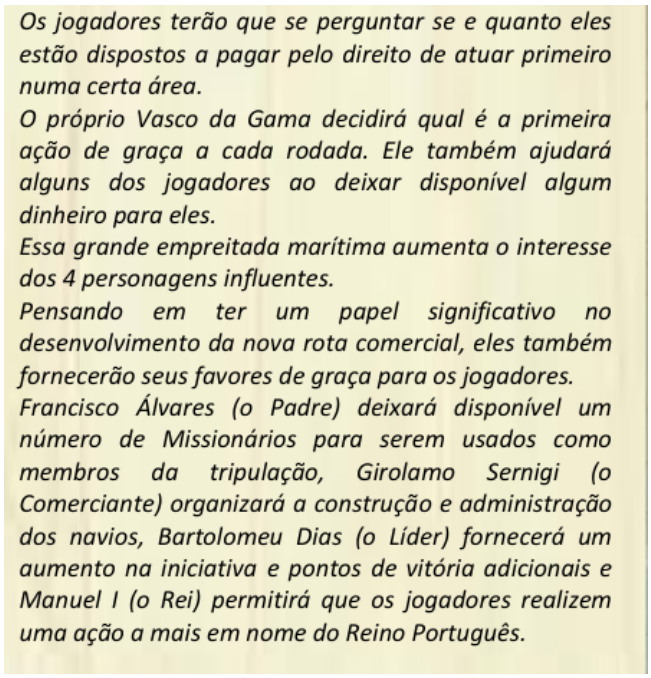


Imagem 39: Descrição de como os jogadores recebem as Recompensas do Rei presente no manual de regras de *Madeira* (Página 4), que são fornecidas aos jogadores conforme promovem expedições em outras colônias do Reino.

Os Pedidos da Coroa e as Recompensas do Rei, representam a extensão do poder real nas colônias, o que funciona de forma adequada dentro da proposta do jogo, sem excluir a

presença da organização e do controle que as Metrópoles exerciam sobre os territórios no além-mar, da mesma maneira que fornece aos jogadores desafios dentro da jogabilidade e os instiga a formas diferentes estratégias, levando em consideração a dinâmica que havia no período entre as colônias e o Reino.

Em relação a representação do rei em *Vasco da Gama*, a narrativa do jogo coloca o Rei Dom Manuel I como um personagem que fornece favores aos jogadores, como forma de auxiliar os exploradores nas expedições às colônias no leste africano em direção às índias, com uma ação extra em suas rodadas, este benefício é rotativo conforme os jogadores reivindicam o favor. Na descrição do jogo, presente no manual, é possível compreender esta representação (Imagem 40) que é intensificada com a figura de D. Manuel I na zona de ações de personagem presente no tabuleiro principal do jogo (Imagem 41).



*Os jogadores terão que se perguntar se e quanto eles estão dispostos a pagar pelo direito de atuar primeiro numa certa área.*
*O próprio Vasco da Gama decidirá qual é a primeira ação de graça a cada rodada. Ele também ajudará alguns dos jogadores ao deixar disponível algum dinheiro para eles.*
*Essa grande empreitada marítima aumenta o interesse dos 4 personagens influentes.*
*Pensando em ter um papel significativo no desenvolvimento da nova rota comercial, eles também fornecerão seus favores de graça para os jogadores.*
*Francisco Álvares (o Padre) deixará disponível um número de Missionários para serem usados como membros da tripulação, Girolamo Sernigi (o Comerciante) organizará a construção e administração dos navios, Bartolomeu Dias (o Líder) fornecerá um aumento na iniciativa e pontos de vitória adicionais e Manuel I (o Rei) permitirá que os jogadores realizem uma ação a mais em nome do Reino Português.*

Imagem 40: Recorte da descrição presente no manual do jogo Vasco da Gama (Página 1), que descreve a influência dos personagens na jogabilidade.

Imagem 41: Recorte do tabuleiro principal do jogo Vasco da Gama, a sessão dos personagens, onde os jogadores sinalizarão os favores que desejam receber.

Já em *Navegador*, o Rei aparece na jogabilidade apenas através da ficha "Privilégio do Rei", que tem a utilidade de gerar um bônus, no fim da partida, para os jogadores, substituindo um privilégio adquirido de um dos exploradores inseridos na narrativa do jogo (Imagem 42).

PONTUAÇÃO

**Pontos Vitória (Pvs):**

Cada jogador recebe 1 PV por cada trabalhador em Lisboa, barco no tabuleiro e cada 200 Cruzados em dinheiro. Depois disso os tabuleiros dos jogadores são avaliados. A soma dos valores de cada uma das 5 colunas, contando também os números que estão impressos por defeito, é multiplicado pelo valor dos respectivos feitos. Na situação aqui demonstrada cada colónia conta como 4 Pvs, cada fábrica 2 Pvs, cada explorador 5 Pvs, cada estaleiro 7 Pvs e cada igreja, 5 Pvs. Antes de calcular os seus pontos, cada jogador coloca o seu privilégio do rei numa posição não ocupada dentro do seu tabuleiro pessoal mas sem receber o bónus em dinheiro. O privilégio do rei conta como um privilégio do tipo escolhido: 2 Pvs caso a escolha seja estaleiro ou igreja, 1 PV caso a escolha seja outra.

Imagem 42: Trecho que descreve o uso do "Privilégio do Rei" para a pontuação (Página 8). (grifo em amarelo do autor)

Os jogos que trazem essa figura de poder na jogabilidade reforçam a influência que o Poder Real tinha nas relações estabelecidas nas colônias, possibilitando aos jogadores possuírem benefícios conforme cumpriam as demandas reais ou recebendo favores dos representantes da elite. Já os jogos que abordam o Rei, mas não o trazem diretamente em sua jogabilidade, o utilizam como elemento da narrativa, como em *Francis Drake,* ou como recurso de validação histórica para as propostas do jogo, como em *Age of Exploration 1492-1543* e Navegador, que possuem um guia referencial histórico, sendo, no primeiro jogo, um guia mais completo, que traz a história do início das navegações, passando pelo processo de reconquista da Espanha, expansão portuguesa e conquista das civilizações pré-colombianas, além de trazer um glossário dos personagens citados no jogo e indicações de leituras históricas para os jogadores que quiserem saber mais sobre o conteúdo tratado no jogo (Imagem 43). Enquanto no *Navegador*, o "Guia de Referência Histórica" é mais suscinto, em uma edição de bolso, no qual cada página aborda a biografia de um personagem, sendo o Rei D. Manuel I ou os exploradores citados. (Imagem 45).

# Age of Exploration 1492~1543

## Historical Guide / Player and Design Notes


Index
Alternative & Solitaire Scenarios . . 15
Aztec and Incan Conquests . . . . . 7
Designer Notes & Game Credits . . 13
Errata; Questions & Answers . . . . . 15
Game & Art Notes . . . . . 9
Historical Personages . . . . . 2
Historical Overview . . . . . 1
Northwest Passage . . . . . 6
Player Notes . . . . . 12
Recommended Reading . . . . . 12
Ships & Navigation . . . . . 4


To some extent, the maps show it all. By the mid-15th century, it was becoming clear to educated Europeans that the Ptolemaic world-view — in which the Earth's surface was mostly land and the Indian and Atlantic Oceans were separate seas (see figure 1) — was mistaken.

By 1507, fifteen years after Columbus' first voyage, new maps had begun to show the Americas, not as a further extension of Asia, but as a new land in between (see figure 2). Viewed primarily as an obstacle to reaching the East, exploration during the early 1500s was directed towards finding a path around these lands.

All this would change in 1521. The riches reported by Cortés from his conquest of the Aztec Empire would spur exploration of the new world's interior, both by design — the expeditions of Pizarro, Soto and Coronado — and, sometimes, by accident: Cabeza de Vaca's trek around the Gulf of Mexico and Orellana's descent of the Amazon.

In addition, the return in 1522 of one of Magellan's five original ships, the *Victoria*, would demonstrate the true dimensions of the Pacific Ocean, forever shattering any notion of the Americas being a convenient stepping stone to Asia (although attempts to find a Northwest Passage would continue for several centuries).

While other explorers, notably Captain Cook, would fill in many more details in the years to come, by 1543 the world's true shape was essentially known (see figure 3). More importantly, the world was now seen differently by Europeans — the oceans were no longer seen as barriers to expansion but as highways to other lands.

### *THE LURE OF THE EAST*

The lands that Europe set out to find, China, India and Southeast Asia, were not unknown to them. During the century after 1250 when the Mongols reigned supreme, both goods — primarily spices and silk — and information flowed westward to Europe from China and India across the northern land route to the Venetian and Genoese Black Sea ports of Soldaia and Caffa.

By the mid-1300s, renewed strife had closed this route. An appetite for Eastern goods, particularly spices, remained. Unable to maintain herds during the long winters (due to a lack of winter fodder), Europeans would yearly slaughter and salt all but those animals needed for dairy and

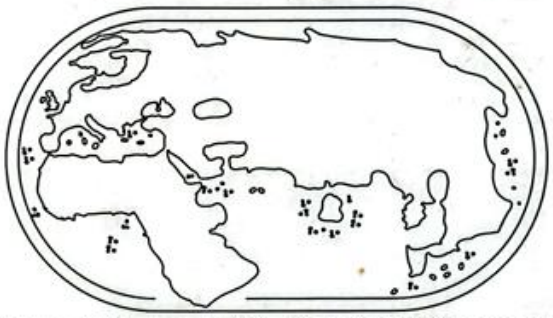


**Figure 1.** This map, after Germanus c. 1489-90, while showing the influence of recent Portuguese discoveries, still presents the Ptolemaic world-view. The connection between the Atlantic and Indian Oceans is wedged into the design almost as if it were an unplanned afterthought.

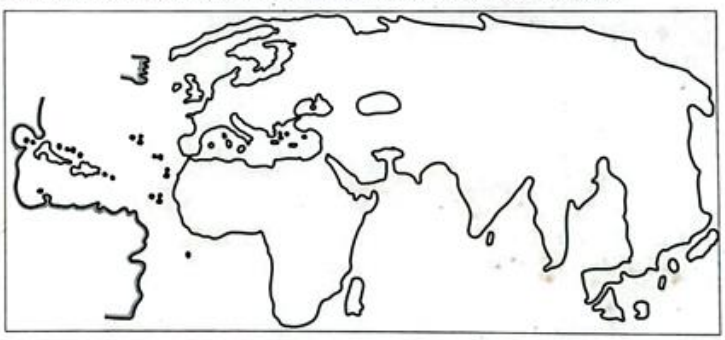


**Figure 2.** This map, after the map by Waldseemüller c. 1507 (a woodcut, sometimes known as the "Admiral" map in the 1513 Ptolemy edition), clearly shows the Americas as a New World, though the arrangement avoids the issue of how far beyond it Asia lies. Note the "doubled" India.

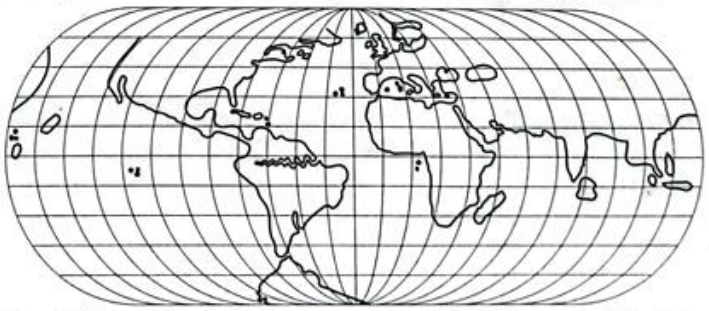


**Figure 3.** This map, primarily after the Agnese oval map of 1543-5 (augmented with details from Sebastian Cabot's 1544 map), is essentially correct except for Australia missing and the distant location of Japan from Asia. Note that the northern coasts of Asia and North America are now left blank instead of being invented; a sign of the new empirical approach used in mapmaking.



Imagem 43: Capa/Primeira página do guia referencial histórico de *Age of Exploration 1492-1543*.

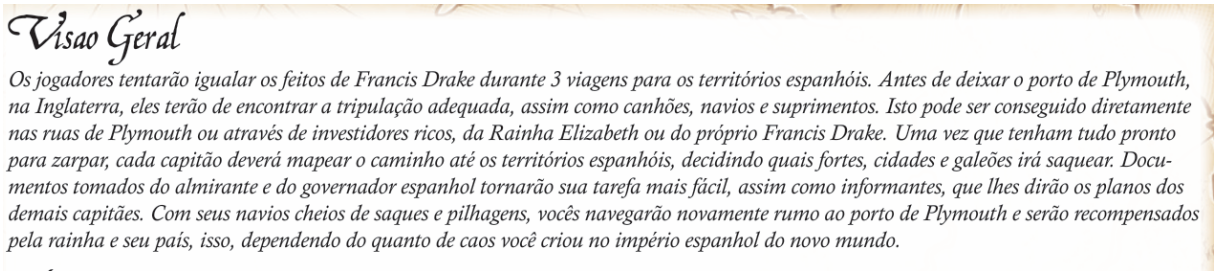
King Manuel I.

Dom Manuel was born in 1469 and, with his nickname "the Fortunate", one of the greatest kings of Portugal. Just three years after his coronation, Vasco da Gama discovered the maritime route to India in 1498 which had been sought by many since the days of Henry the Navigator. On the second voyage to India in 1500, Brazil was discovered and taken possession of. Portugal managed to become a major world power, and brought the extraordinarily lucrative spice trade under its control. From 1505 the Portuguese began to conquer territories in India and to set up trading posts and factories there. In order to manage the vast colonial empire 'Estado da Índia" effectively, a viceroy residing in the Indian city of Goa was established to govern the far-reaching possessions directly from there. Under King Manuel's reign Portugal underwent an unprecedented cultural flowering, known as the Golden Age. Manuel built spectacular buildings whose style was named after him the Manueline style. Lisbon flourished as a trading center for spices and other goods from the East to become the richest and most prosperous city of Europe. As the overseas trade was a royal monopoly, in particular Manuel benefited from this wealth personally. To underline his importance as a master of trade with India, Manuel was accompanied on a regular basis by a number of imported elephants when he made his way processing to the Lisbon Cathedral. In domestic politics, Manuel I finally enforced his power against the land aristocracy and perfected the tax system. However, his record was stained by the expulsion of the Jews who had been living in the country since the age of late antiquity, long before the founding of the kingdom of Portugal. In 1492 some 60,000 Jews were expelled from the Spanish countries and had found refuge in Portugal. In 1496, Portugal also expelled its Jews with the exception of those Jews who agreed to get baptized. Manuel I pursued the goal of uniting the three major Iberian empires Portugal, Castile and Aragon through arranged marriages. After the death of the Spanish crown prince in 1497, his wife Isabella had been designated heir to the Spanish throne; but she died of complications soon after the birth of her first son, Miguel, who died soon after as well. After the death of his wife Isabella, however, King Manuel again married a daughter of the Spanish Regents, the Infanta Maria. But instead of Maria, her older sister Joanna the Mad inherited the Spanish crown, which after her marriage to Philip I of Castile, named Philip the Handsome, fell finally over to the Habsburgs. Even with this new ruling family Manuel I tied himself in a third marriage when marrying Eleanor, a sister of the Holy Roman Emperor Charles V, who at the same time as Carlos I was king of Spain.

3

Imagem 44: Página 3 do Guia histórico de *Navegado*r, em que exposto um resumo sobre o Rei Dom Manuel I.

Em Francis Drake, a figura do Rei, neste caso, da Rainha Elizabeth, é utilizada de duas formas em seu manual, sendo a primeira menção à Coroa na visão geral sobre o jogo, que traz um elemento nacionalismo, de uma luta pela conquista e exploração por parte dos jogadores, de gerar caos aos inimigos de seu Estado, para serem recompensados pela Rainha (Imagem 45).



Visao Geral

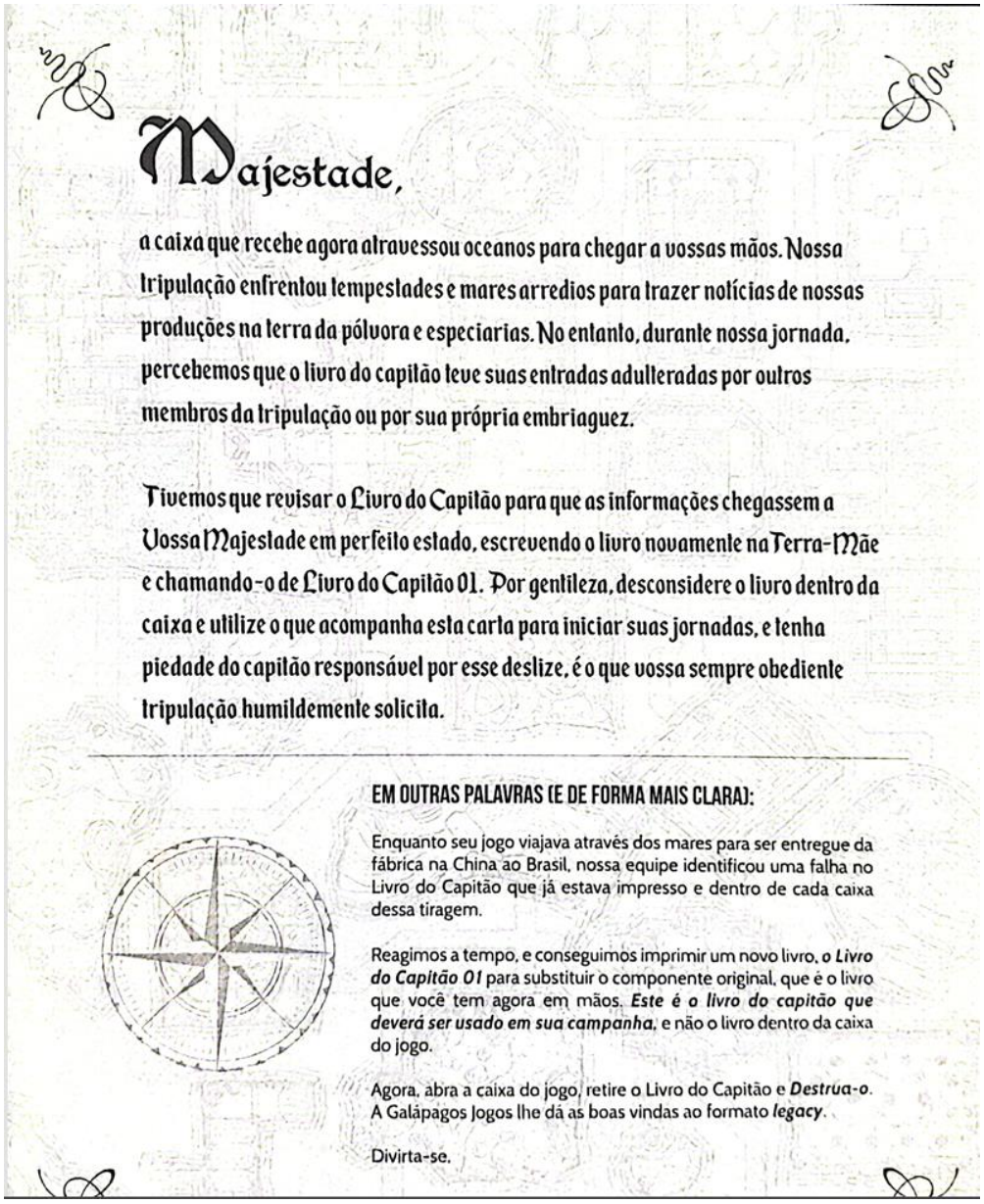
*Os jogadores tentarão igualar os feitos de Francis Drake durante 3 viagens para os territórios espanhóis. Antes de deixar o porto de Plymouth, na Inglaterra, eles terão de encontrar a tripulação adequada, assim como canhões, navios e suprimentos. Isto pode ser conseguido diretamente nas ruas de Plymouth ou através de investidores ricos, da Rainha Elizabeth ou do próprio Francis Drake. Uma vez que tenham tudo pronto para zarpar, cada capitão deverá mapear o caminho até os territórios espanhóis, decidindo quais fortes, cidades e galeões irá saquear. Documentos tomados do almirante e do governador espanhol tornarão sua tarefa mais fácil, assim como informantes, que lhes dirão os planos dos demais capitães. Com seus navios cheios de saques e pilhagens, vocês navegarão novamente rumo ao porto de Plymouth e serão recompensados pela rainha e seu país, isso, dependendo do quanto de caos você criou no império espanhol do novo mundo.*

Imagem 45: Visão Geral do jogo presente no manual de regras de *Francis Drake* (Página 2).

Contudo, quando analisamos a posição da Rainha na caixa do jogo, percebemos que há uma ênfase neste elemento de luta pelo seu Reino, trazendo a figura da monarca em destaque no jogo, junto da representação do navegador Francis Drake (Imagem 11).

Em *Age of Empires III: Age of Discovery*, os jogadores são colocados como líderes de potências coloniais europeias (Imagem 28). Visto que o jogo tem como objetivo retratar o século XV, e os Estados Modernos eram organizados politicamente como Monarquias, podemos inferir que é este papel assumido pelos jogadores, responsáveis assim, por administrar o processo de exploração do Novo Mundo, tratando de elementos como: o treinamento militar, a exploração ultramarina, o comércio, a colonização dos territórios e os conflitos com as outras potências.

Em *Seafall: Legacy*, que é um jogo com uma proposta diferente das demais e que não utiliza fatos históricos como elementos diretos de construção da narrativa, a presença da figura do monarca está no objetivo do jogo e na posição que o jogador assume, como líder de uma província que visa ascender politicamente e construir um império. Nesta lógica, o jogo traz uma mensagem para o jogador (Imagem 46), da própria editora que produz a versão em português do jogo, a Galápagos, que coloca o jogador como "Majestade" quando o endereça a mensagem, falando sobre um erro de impressão que há em um dos materiais do jogo. Como elemento de imersão, esta mensagem que se dirige ao jogador, utiliza da reprodução da linguagem do período e de termos de navegação para reafirmar o papel do jogador como Rei de um Reino em desenvolvimento.



Majestade,

a caixa que recebe agora atravessou oceanos para chegar a vossas mãos. Nossa tripulação enfrentou tempestades e mares arredios para trazer notícias de nossas produções na terra da pólvora e especiarias. No entanto, durante nossa jornada, percebemos que o livro do capitão teve suas entradas adulteradas por outros membros da tripulação ou por sua própria embriaguez.

Tivemos que revisar o Livro do Capitão para que as informações chegassem a Vossa Majestade em perfeito estado, escrevendo o livro novamente na Terra-Mãe e chamando-o de Livro do Capitão 01. Por gentileza, desconsidere o livro dentro da caixa e utilize o que acompanha esta carta para iniciar suas jornadas, e tenha piedade do capitão responsável por esse deslize, é o que vossa sempre obediente tripulação humildemente solicita.

EM OUTRAS PALAVRAS (E DE FORMA MAIS CLARA):

Enquanto seu jogo viajava através dos mares para ser entregue da fábrica na China ao Brasil, nossa equipe identificou uma falha no Livro do Capitão que já estava impresso e dentro de cada caixa dessa tiragem.

Reagimos a tempo, e conseguimos imprimir um novo livro, ***o Livro do Capitão 01*** para substituir o componente original, que é o livro que você tem agora em mãos. ***Este é o livro do capitão que deverá ser usado em sua campanha***, e não o livro dentro da caixa do jogo.

Agora, abra a caixa do jogo, retire o Livro do Capitão e ***Destrua-o***. A Galápagos Jogos lhe dá as boas vindas ao formato ***legacy***.

Divirta-se.

Imagem 46: Mensagem da editora Galápagos aos jogadores, devido um erro de impressão em um material do jogo.

A presença do Poder Real é explorada de diversas formas nos jogos deste *corpus*, contudo, grande parte destas representações com as formas que o Rei manifestava seu poder acabam por simplificar ou até, diminuir a extensão do controle que o monarca possuía sobre seus territórios e seus súditos. Mesmo se tratando de territórios coloniais, longe da centralidade do poder, a presença do Rei é representada como secundaria, sendo explorada mais diretamente quando os jogadores são colocados como Reis, contudo, o que podemos perceber é que, nestes

jogos, o elemento lúdico acaba se sobressai sobre o histórico, devido a autonomia dos jogadores em relação as ações tomadas.

### 4.3.Categoria 3: Administração Colonial

Outro tópico relevante de análise, que pode nos revelar mais sobre as relações entre o rei e seus súditos e seus territórios, é a forma de organização colonial. Sendo assim, refletir sobre como a organização dos territórios nas colônias é representada é o objetivo desta categoria. *Age of Empires III: The Age of Discovery, Amerigo, Goa: A New Expedition, Madeira, Santa Maria* e *Navegador* são os jogos que abordam o processo de organização colonial, seja de uma forma mais direta, que busca retratar a organização de um território colonial, ou de uma forma mais indireta, com ênfases em um aspecto da organização em detrimento de outros.

Em *Age of Empires III: The Age of Discovery* e *Navegador*, o aspecto da organização colonial está presente de forma mais relacionada à manutenção da presença da potência colonial no território e na obtenção de colônias produtoras de recursos naturais para a venda no comércio internacional. Nestes dois jogos, a organização é retratada como um aspecto secundário, não havendo uma disposição direta sobre estes territórios. Enviar colonos, missionários, comerciantes e soldados é indispensável para manter o controle das colônias em *Age of Empires III: The Age of Discovery*. Nestes jogos, é através da quantidade de súditos da Potência que o jogador representa que o direito sobre o território é garantido para a pontuação final. Já em Navegador, que utiliza um mapa em escala mundial para representar a trajetória de colonização portuguesa, em cada território é possível para os jogadores fundarem colônias para exploração dos recursos disponíveis (Imagem 17). Bem como a construção de “fábricas” para a manufatura destes produtos, que possibilita ao jogador lidar com as flutuações do mercado internacional, levando em consideração que, no período, estas flutuações não aconteciam de maneira imediata (Imagem 47), sendo uma dinâmica que afeta as próximas jogadas na partida.

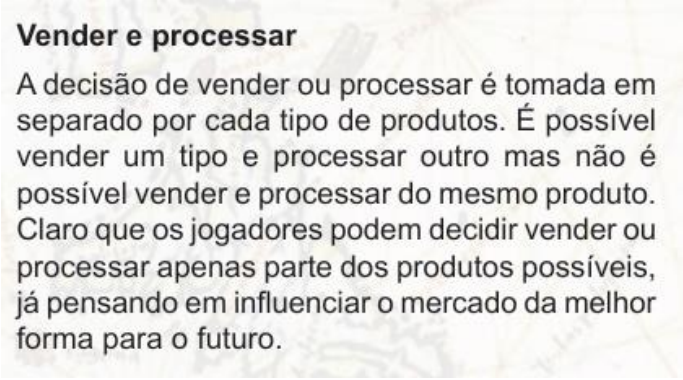



Imagem 47: Descrição de como vender e processar produtos nas fabricas afeta os preços do mercado de produtos no futuro (Página 5).

*Amerigo, Goa: A New Expedition, Madeira* e *Santa Maria*, ao contrário dos jogos citados anteriormente, possuem uma narrativa com foco na administração das colônias. *Americo* e *Santa Maria*, dentre estes jogos, utilizam um mapa modular para representar o processo de exploração colonial (Imagem 6 e Imagem 23, respectivamente), a partir desta exploração, é possível aos jogadores promoverem o desenvolvimento das colônias, planejando expansões e construindo vilas e plantações para auxiliar neste progresso. *Em Goa: A New Expedition*, jogo baseado na mecânica de leilão, os jogadores devem tentar adquirir os recursos para construir colônias e plantações, contudo, neste jogo, não há o uso de mapas, sendo a representação destes elementos de desenvolvimento e produção de recursos, de forma abstrata.

Apesar de ser um dos principais elementos quando pensamos no período colonial, a administração das colônias não é representada com grande ênfase nos jogos analógicos. Apenas em *Madeira*, temos uma ênfase maior em aspectos de organização do território, com elementos como comercio, produção e relações com os habitantes estando presentes na narrativa. Contudo, manutenção, segurança, alimentação ou organização da população não são considerados nas representações propostas, sendo apenas os aspectos comercial e religioso presentes na jogabilidade de todos os jogos, o que pode denotar dois fatores individuais, a dificuldade de emular a organização das colônias para a plataforma dos jogos, ou o aspecto temático, não havendo grande apelo por parte do público por este tema.

### 4.4. Categoria 4: Monopólio Comercial

O estabelecimento de relações comerciais com as Índias foi um dos principais aspectos que fomentou o processo de exploração ultramarina (Ramos, 2016). Companhias comerciais recebiam a chancela do Rei para exercer o comércio de determinados itens em nome da Coroa e promover o acesso de especiarias e produtos de luxo para as elites das metrópoles dos Estados

Modernos (Júnior, 1950). Funcionavam como uma extensão do Poder Real, que influenciava diretamente as relações sociais entre os exploradores e os colonos dos territórios além-mar. Desta maneira, esta categoria tem o objetivo de possibilitar uma reflexão acerca de como os jogos representam os variados aspectos que estão atrelados ao monopólio comercial e as relações entre os comerciantes como representantes do poder e os colonos.

Quando refletimos sobre a presença do comércio nestes jogos, *Age of Empires III: The Age of Discovery, Amerigo, Francis Drake, Goa: A New Expedition, Navegador, Madeira, Santa Maria, Seafall: Legacy* e *Vasco da Gama* são os jogos deste *corpus* que trazem, de diferentes formas, este elemento em suas narrativas e jogabilidade. Contudo, nem todos levam em consideração os diversos aspectos relacionados aos estabelecimentos de uma rota comercial, a preparação para as expedições, a chancela real para a execução de explorações e os recursos necessários para este tipo de empreitada. Ou seja, mesmo havendo a presença do comércio de produtos de colônias para a metrópole, não é em todos os jogos em que este tema é utilizado como forma direta de expressar o fenômeno mercantilista, sendo, então, utilizado apenas como um meio de efetuar a venda de recursos conquistados a partir de outras formas pelos jogadores. Logo, abordarei de forma mais detalhada os jogos que utilizam o comércio como um dos pontos chave da jogabilidade e se propõe reproduzir os processos de comercialização e estabelecimento de rotas comerciais do período. São estes jogos: *Age of Empires III: The Age of Discovery, Francis Drake, Goa: A New Expedition, Navegador* e *Vasco da Gama*.

Em *Age of Empires III: The Age of Discovery*, como os jogadores são colocados como líderes das potências coloniais, cabe a eles montarem a estratégia para ganhar o controle das terras no Novo Mundo, e isso pode ser feito de maneiras diferentes dentro da dinâmica do jogo, ou seja, há diferentes caminhos que o jogador pode tomar para ganhar pontos de vitória durante uma partida. Um destes caminhos está relacionado à presença do monopólio comercial, mesmo que haja um especialista denominado "Mercador" e que pode ser enviado ao Novo Mundo como uma forma de gerar renda ao jogador ao chegar no novo território, o monopólio comercial é retratado a partir da obtenção dos recursos disponíveis na Doca ou nos territórios, após o descobrimento, conquista e por fim, manutenção do controle da região com tropas e colonos. Quando o jogador adquire um recurso (Imagem 48), ele permanece com mesmo até o fim do jogo, e este representa que o jogador possui uma rota de comércio deste recurso. Conforme as

rodadas do jogo avançam, os jogadores pontuam com base no número de rotas que possuem e, quanto mais rotas do mesmo tipo de produto, mais pontos são recebidos por rodada.

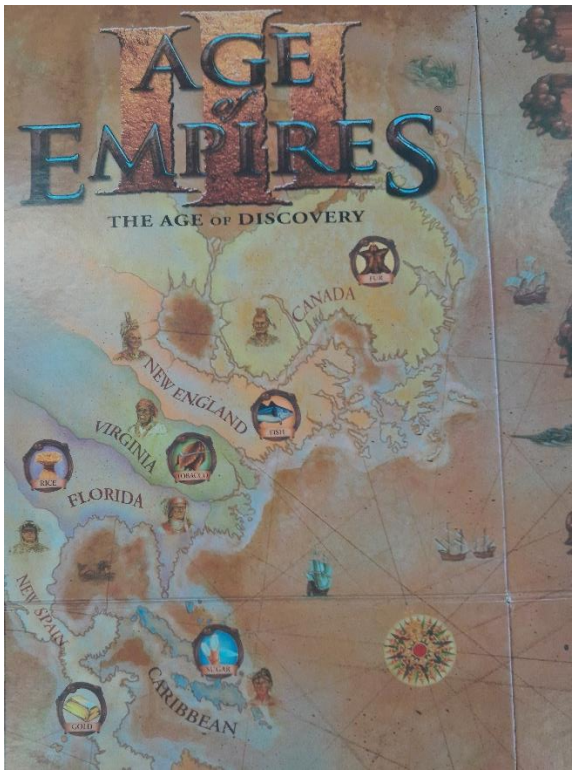



Imagem 48: Exemplo da disposição dos recursos nas colônias do Novo Mundo no jogo *Age Of Empires III*.

Em *Francis Drake*, onde os jogadores representam exploradores ingleses e deverão promover 3 viagens aos territórios espanhóis do Novo Mundo, a organização e a preparação para efetuar estas viagens e representar a Rainha comercialmente é o ponto chave da estrutura do jogo. Recrutar tripulantes, comprar suprimentos, canhões e produtos para venda nos territórios espanhóis é o papel dos jogadores. A negociação em entrepostos comerciais, a invasão de territórios espanhóis e a luta contra a frota espanhola são o objetivo das incursões até o Novo Mundo.

*Goa: A New Expedition* é um jogo fundamentado historicamente nas expedições enviadas para as Índias com o objetivo de estabelecer de uma rota segura e mais lucrativa para o Reino português. Contudo, mesmo que o objetivo deste jogo seja o desenvolvimento do comércio e estabelecimento de colônias, por se tratar de um jogo que não possui um mapa interativo e que se fundamenta em uma mecânica de leilão, a jogabilidade se torna um elemento abstrato que perde a conexão com o elemento histórico proposto.

Apesar do comércio de especiarias ter sido um dos grandes motivadores do processo de exploração ultramarina, através da busca de novas rotas comerciais para as Indias, percebemos

que, quando representado nos jogos analógicos comerciais, este elemento acaba por ser reduzido a um processo de compra e venda de itens que gera lucro aos jogadores, que utilizaram este recurso para efetuar outras ações que geram pontuação no fim do jogo. Contudo, quando pensamos nos jogos que enfatizam o elemento comercial, percebemos que, dentre eles, o que possibilita a compreensão direta deste fenômeno é *Francis Drake,* visto que, o monopólio comercial está imbuído à narrativa proposta e é um elemento base para a construção da jogabilidade, enquanto os demais jogos, mesmo que possuam a pretensão de representar este processo, acabam por reduzi-lo, deixando diversos aspectos presentes nas entrelinhas de sua descrição.

### 4.5.Categoria 5: Povos Nativos

Um dos principais elementos que retratam o papel do reino na administração das colônias são as abordagens para a condução do contato com os povos nativos. Estratégias de comércio, extermínio, catequização e assimilação da organização política e cultural existente foram conduzidas pelos colonizadores Portugueses e Espanhóis nas colônias do Novo Mundo (Alencastro, 2000). Entretanto, quando observamos como este processo é representado nos jogos analógicos, percebemos que, dos 12 jogos analisados, apenas em 2 jogos, a presença de povos nativos é mencionada e englobada na narrativa proposta.

*Age of Empires III: The Age of Discovery* e *Age of Exploration 1492-1543* são os dois jogos que abordam esta temática. No primeiro, os povos nativos são representados apenas como um obstáculo ao "descobrimento" de novas terras no Novo Mundo. Sendo necessário aos jogadores igualarem ou ultrapassarem o número de tropas de resistência destas comunidades com seus colonos e soldados (Imagem 49). Quanto mais soldados nestas expedições, maior é o lucro monetário gerado pelo confronto.

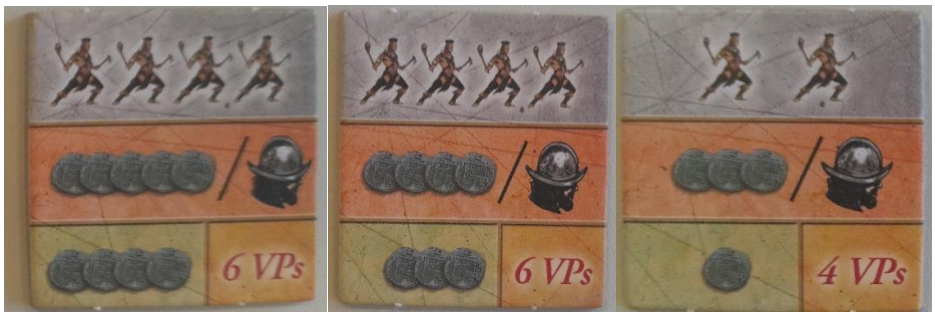



Imagem 49: Exemplo de fichas de descobrimento que devem ter o número de indígenas ultrapassados para a conquista das colônias do Novo Mundo no jogo *Age Of Empires III*.

Já no segundo jogo, *Age of Exploration 1492-1543*, mesmo não tendo papel de destaque na narrativa, estes povos nativos não são apenas figuras de defesa de territórios. Novos elementos foram implementados na jogabilidade que refletem a importância do contato com estas sociedades. Como exemplo, temos dois destaques: o primeiro se refere à presença das civilizações Inca e Asteca no mapa do jogo (Imagem 50), onde os jogadores podem estabelecer relações comerciais, não apenas de dominação e extermínio. O outro destaque está conectado a está dinâmica, pois, neste jogo, as relações estabelecidas com os povos pode ser positiva ou negativa, havendo cartas de encontro, podendo ser estes "amigáveis" ou "hostis" aos jogadores, atingindo diretamente seus recursos adquiridos e, em outras cartas, há a presença de indígenas também, em outras atividades e situações de encontros entre estes grupos originários do Novo Mundo e os exploradores Europeus (Imagem 51).

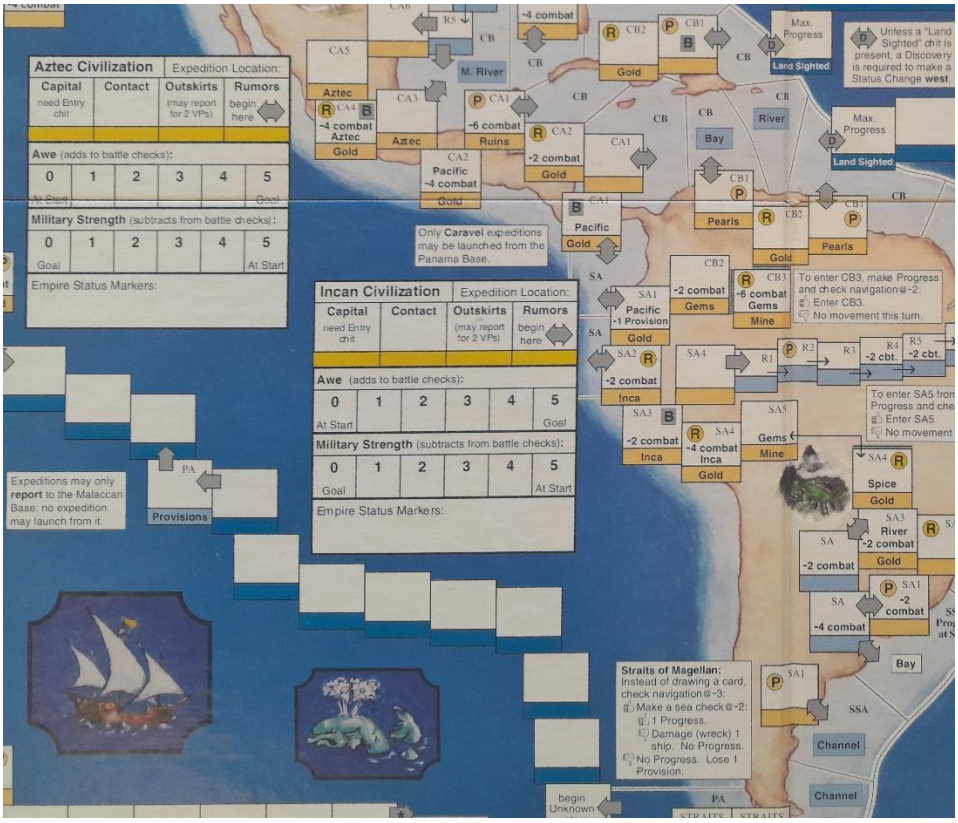



Imagem 50: Recorte do mapa presente no tabuleiro principal do jogo Age of Exploration 1492-1543, destacando a presença das Civilizações Inca e Azteca.

Imagem 51: Exemplos de cartas do jogo *Age of Exploration 1492-1543*, que apresentam encontros diretos com povos nativos, sendo positivos ou negativos, e cartas que representam o contato entre nativos e exploradores de outras maneiras, através de outras relações de contato e dialogo.

As cartas com a presença dos povos nativos (imagem 52), representam diversas consequências das variadas formas de relações entre os exploradores e os indígenas que habitavam as localidades e são utilizadas para trazer para a narrativa do jogo elementos que não são considerados em outros jogos, mas que agregam a experiência de jogabilidade, por adicionar uma nova gama de estratégias possíveis dentro da dinâmica do jogo que atribui determinada importância as civilizações nativas das américas.

Desta forma, quando pensamos na ideia reproduzida nas representações dos povos nativos nos jogos, percebemos três linhas: a primeira, relacionada ao apagamento destas civilizações, não havendo a menção destes grupos em nenhum aspecto dos jogos; a segunda, considerando a existência destes grupos, mas não desenvolvendo sua história, como no caso de *Age Of Empires III*, em que os indígenas são reduzidos a obstáculos a conquista de territórios, e; a terceira, que considera e desenvolve aspectos da relação entre os indígenas e os exploradores europeus, mesmo que seja feito a partir da perspectiva dos exploradores, é uma representação valida do fenômeno, por considerar diversas camadas relacionadas ao contato entre estes grupos.

### 4.6.Categoria 6: Escravização

Um dos elementos base para a economia colonial e a produção de recursos a serem comercializados entre as colônias e as metrópoles dos Estados Modernos era a mão de obra escravizada (Alencastro, 2000). Contudo, quando olhamos para as produções culturais, principalmente os jogos, este elemento não costuma ser abordado, justamente pelo surgimento de um questionamento moral: Como colocar os jogadores para explorar seres humanos escravizados em um momento de diversão que deve emergir quando jogamos? Porém, não mencionar este processo é, de certa forma, silenciá-lo nas mídias que estão disponíveis para o grande público.

Dentre os jogos que compõem o corpus, apenas um menciona o processo de escravização dos povos oriundos de comunidades africanas, realizado no período e que se estendeu entre os séculos XVI e XIX. Além da magnitude que o uso de mão de obra escravizada tinha na produção de recursos naturais para a comercialização entre as colônias e suas metrópoles, Endeavor: Age of Sail, aborda em sua narrativa, sem explicitar quais potências do período visa retratar, o uso de mão de obra escravizada como uma forma mais barata de adquirir os recursos necessários para se progredir na dinâmica do jogo. Contudo, mesmo colocando os

jogadores na posição de adquirir mão de obra escravizada, os desenvolvedores do jogo adicionaram o evento de "Abolição da Escravidão", que faz com que todos os jogadores que se beneficiaram deste recurso percam-no e sejam penalizados no fim do jogo com a perda de "glória".

No manual de regras do jogo, há uma seção direcionada a explicação do evento "Abolição da Escravidão" e como ele impactará a jogabilidade (Imagem 52), possibilitando uma vantagem considerável para os jogadores que optarem por seguir este caminho, pois o preço das cartas que compõem o baralho de escravidão é mais atrativo que as demais cartas de recurso disponíveis no início do jogo, quando todos os jogadores compartilham e disputam o mesmo território, a Europa.

ABOLIÇÃO DA ESCRAVIDÃO

A carta de Valor 5 no baralho da Europa é especial; ela tem o rótulo anunciando a ***Abolição da Escravidão***. A primeira vez que **qualquer** jogador ganhar esta carta, **todos** os jogadores devem imediatamente deixar de lado(*mas não descartar*) **todas** as cartas de Escravidão que possuem, reduzindo os pontos dos atributos para refletir a perda dos símbolos das cartas deixadas de lado. Cartas de Escravidão são viradas e mantidas próximas do tabuleiro do possuidor como lembrete para este jogador que irá **perder 1 Glória por carta** no final do jogo.

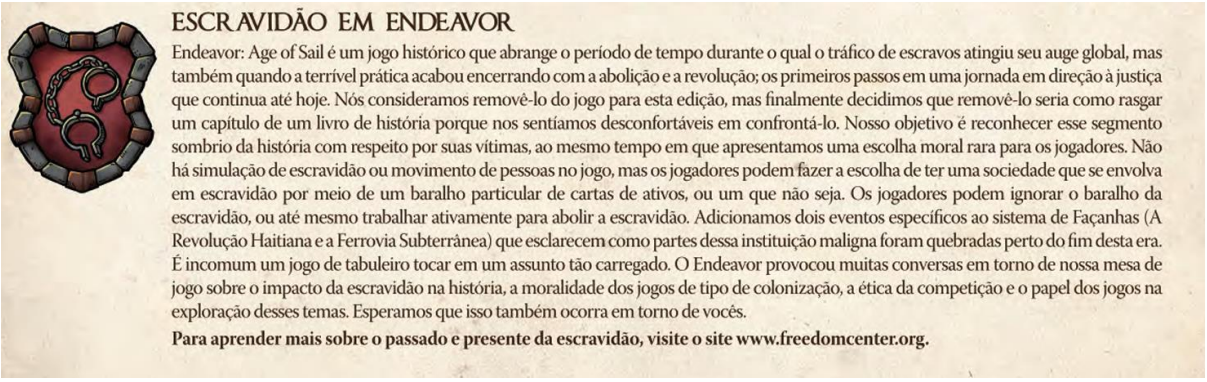
- Cartas de Escravidão deixadas de lado não contam para o limite de cartas.
- Qualquer carta de Escravidão que permanecer no tabuleiro quando ocorrer a Abolição da Escravidão, é imediatamente removida **do jogo**.



*Escravidão foi abolida (não importa por quem). Azul mantem duas cartas de Escravidão em seu tabuleiro. Ela é forçada a deixar estas cartas de lado, perdendo 5 pontos de Indústria e 2 pontos de Riqueza. Ela mantem as duas cartas de Escravidão viradas para baixo como lembrete de que irá perder 2 pontos de Glória no final do jogo.*

Imagem 52: Trecho do manual de regras de Endeavor: Age of Sail que aborda o acontecimento "Abolição da Escravidão" e aponta as consequências para os jogadores que optaram por utilizar a mão de obra escravizada (Página 9).

Mais abaixo, no manual, há uma nota explicativa dos desenvolvedores, sobre o motivo de trazer este elemento, que mexe com a moralidade dos jogadores e com um tema sensível para a sociedade contemporânea (Imagem 53). Neste trecho, podemos perceber que há relevância de abordar este processo histórico em sua jogabilidade, pois como um jogo que se propõe a retratar um período histórico, assim como outros presentes neste *corpus*, não mencionar este elemento é apagar um pedaço da história, silenciar um acontecimento que possui consequências na atualidade.



## ESCRAVIDÃO EM ENDEAVOR

Endeavor: Age of Sail é um jogo histórico que abrange o período de tempo durante o qual o tráfico de escravos atingiu seu auge global, mas também quando a terrível prática acabou encerrando com a abolição e a revolução; os primeiros passos em uma jornada em direção à justiça que continua até hoje. Nós consideramos removê-lo do jogo para esta edição, mas finalmente decidimos que removê-lo seria como rasgar um capítulo de um livro de história porque nos sentíamos desconfortáveis em confrontá-lo. Nosso objetivo é reconhecer esse segmento sombrio da história com respeito por suas vítimas, ao mesmo tempo em que apresentamos uma escolha moral rara para os jogadores. Não há simulação de escravidão ou movimento de pessoas no jogo, mas os jogadores podem fazer a escolha de ter uma sociedade que se envolva em escravidão por meio de um baralho particular de cartas de ativos, ou um que não seja. Os jogadores podem ignorar o baralho da escravidão, ou até mesmo trabalhar ativamente para abolir a escravidão. Adicionamos dois eventos específicos ao sistema de Façanhas (A Revolução Haitiana e a Ferrovia Subterrânea) que esclarecem como partes dessa instituição maligna foram quebradas perto do fim desta era. É incomum um jogo de tabuleiro tocar em um assunto tão carregado. O Endeavor provocou muitas conversas em torno de nossa mesa de jogo sobre o impacto da escravidão na história, a moralidade dos jogos de tipo de colonização, a ética da competição e o papel dos jogos na exploração desses temas. Esperamos que isso também ocorra em torno de vocês.

**Para aprender mais sobre o passado e presente da escravidão, visite o site www.freedomcenter.org.**

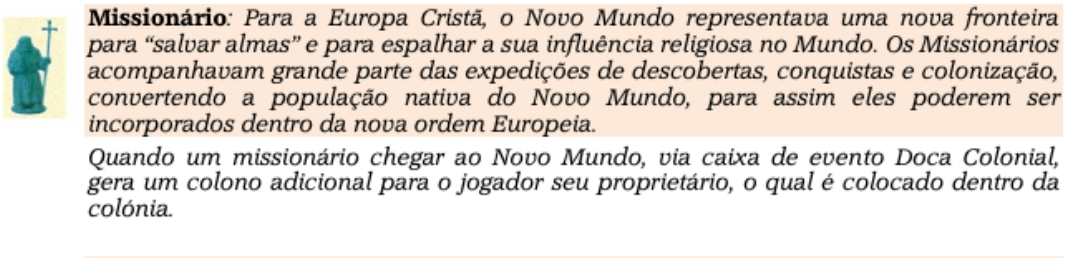
Imagem 53: Trecho do manual de regras de *Endeavor: Age of Sail* em que os desenvolvedores explicaram os motivos de abordar este tema no jogo (Página 9).

Apesar da proposta de *Endeavor: Age of Sail* se mostrar interessante, aos desenvolvedores buscarem evitar o apagamento de uma parte da história e, mesmo que a representação dos dilemas do uso da mão de obra escravizada traga um elemento de moralidade para a jogabilidade, é pertinente levantar a falta da menção à representação dos povos nativos, que também foram afetados diretamente pelo processo de dominação dos territórios "descobertos" pelas potências europeias. Todavia, mesmo que haja esta falta de menção aos povos indígenas, ao optarem por abordar o tema da escravização, os desenvolvedores fizeram algo que não está presente em jogos que retratam o período, o que auxilia a evitar o apagamento desta história e representa o processo de exploração colonial de forma mais verossímil, apesar da ludicidade presente em outros aspectos da narrativa proposta pelo jogo.

### 4.7. Categoria 7: Religião

A legitimidade do poder real era construída através de diversos elementos tradicionais das sociedades europeias, um desses elementos era a Religião, pois o Rei seria o escolhido por Deus para governar o reino, e o Papa legitimava essa simbologia (Taveres, 2009). Desta forma, nesta categoria, será analisada a presença dos elementos religiosos nos jogos, seja nas metrópoles ou no ambiente colonial. Em 6 jogos deste *corpus* a questão religiosa está presente: *Age of Empires III: The Age of Discovery*, *Age of Exploration 1492-1543*, *Coimbra, Navegador, Santa Maria* e *Vasco da Gama.* Destes jogos, apenas em *Age of Empires III: The Age of Discovery,* que o elemento religioso aparece como elemento jogável, como uma ação com impacto direto na jogabilidade e que pode ser utilizada de diversas formas pelos jogadores para adquirir vantagens na conquista do Novo Mundo. Como a proposta deste jogo é de possibilitar aos jogadores a contratação de especialistas, os Missionários são os representantes

religiosos do poder e tem como função catequizar membros das comunidades indígenas das regiões conquistadas, auxiliando os jogadores a manterem o controle da região em relação às demais potências coloniais, pois nesta dinâmica de jogo, os missionários possuem o valor de 2, nas disputas por controle dos territórios (Imagem 54).

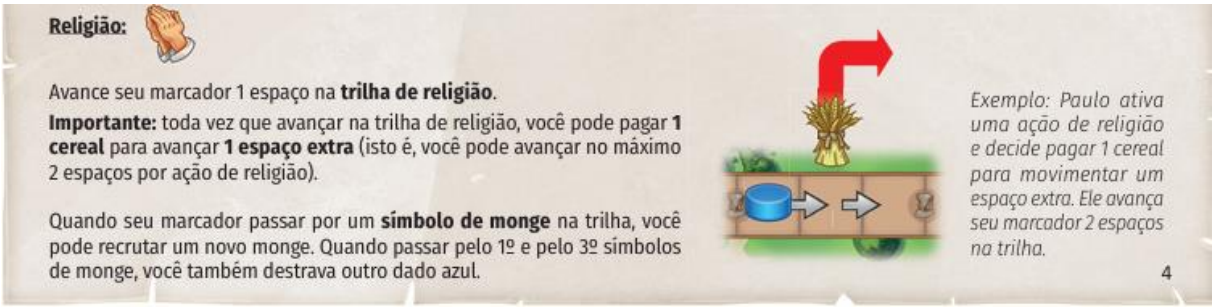


**Missionário**: *Para a Europa Cristã, o Novo Mundo representava uma nova fronteira para "salvar almas" e para espalhar a sua influência religiosa no Mundo. Os Missionários acompanhavam grande parte das expedições de descobertas, conquistas e colonização, convertendo a população nativa do Novo Mundo, para assim eles poderem ser incorporados dentro da nova ordem Europeia.*

*Quando um missionário chegar ao Novo Mundo, via caixa de evento Doca Colonial, gera um colono adicional para o jogador seu proprietário, o qual é colocado dentro da colônia.*

Imagem 54: Trecho do manual de regras de *Age of Empires III: The Age of Discovery* em que é descrito o papel dos missionários (Página 9).

Em relação aos demais jogos, o elemento religioso é representado através de uma forma de menor impacto na jogabilidade. Em *Santa Maria*, duas formas representam este quesito, através da "Trilha de religião", onde o jogador que administra a colônia pode optar por avançar por esta trilha e receber "Pontos de Felicidade" (Imagem 55) e recrutar um monge, além disso, ele também pode alocar o seu monge em três espaços do tabuleiro: em treinar o monge para ser um estudioso, nomeá-lo para Bispo, ou enviá-lo para um acampamento missionário (Imagem 56).



**Religião:**

Avance seu marcador 1 espaço na **trilha de religião**.

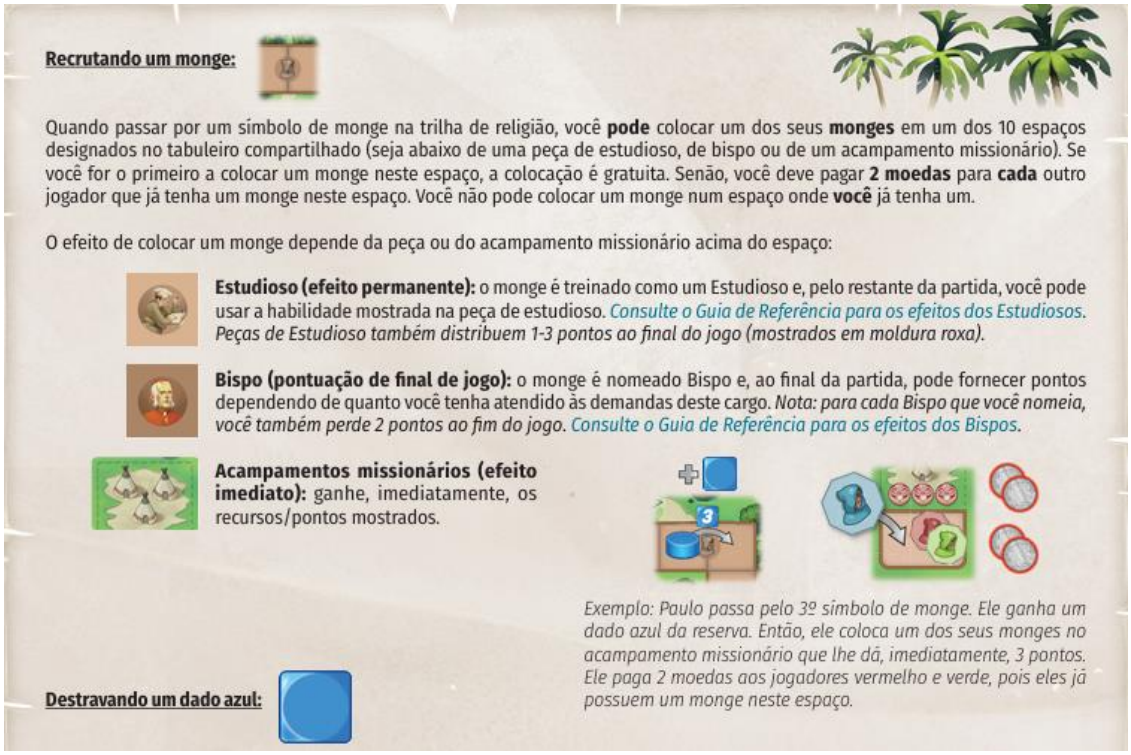
**Importante:** toda vez que avançar na trilha de religião, você pode pagar **1 cereal** para avançar **1 espaço extra** (isto é, você pode avançar no máximo 2 espaços por ação de religião).

Quando seu marcador passar por um **símbolo de monge** na trilha, você pode recrutar um novo monge. Quando passar pelo 1º e pelo 3º símbolos de monge, você também destrava outro dado azul.

*Exemplo: Paulo ativa uma ação de religião e decide pagar 1 cereal para movimentar um espaço extra. Ele avança seu marcador 2 espaços na trilha.*

4

Imagem 55: Descrição presente no manual de regras de *Santa Maria* sobre o avanço na trilha de religião que está presente no tabuleiro principal do jogo (Página 4).



**Recrutando um monge:**

Quando passar por um símbolo de monge na trilha de religião, você **pode** colocar um dos seus **monges** em um dos 10 espaços designados no tabuleiro compartilhado (seja abaixo de uma peça de estudioso, de bispo ou de um acampamento missionário). Se você for o primeiro a colocar um monge neste espaço, a colocação é gratuita. Senão, você deve pagar **2 moedas** para **cada** outro jogador que já tenha um monge neste espaço. Você não pode colocar um monge num espaço onde **você** já tenha um.

O efeito de colocar um monge depende da peça ou do acampamento missionário acima do espaço:

**Estudioso (efeito permanente):** o monge é treinado como um Estudioso e, pelo restante da partida, você pode usar a habilidade mostrada na peça de estudioso. *Consulte o Guia de Referência para os efeitos dos Estudiosos. Peças de Estudioso também distribuem 1-3 pontos ao final do jogo (mostrados em moldura roxa).*

**Bispo (pontuação de final de jogo):** o monge é nomeado Bispo e, ao final da partida, pode fornecer pontos dependendo de quanto você tenha atendido às demandas deste cargo. *Nota: para cada Bispo que você nomeia, você também perde 2 pontos ao fim do jogo. Consulte o Guia de Referência para os efeitos dos Bispos.*

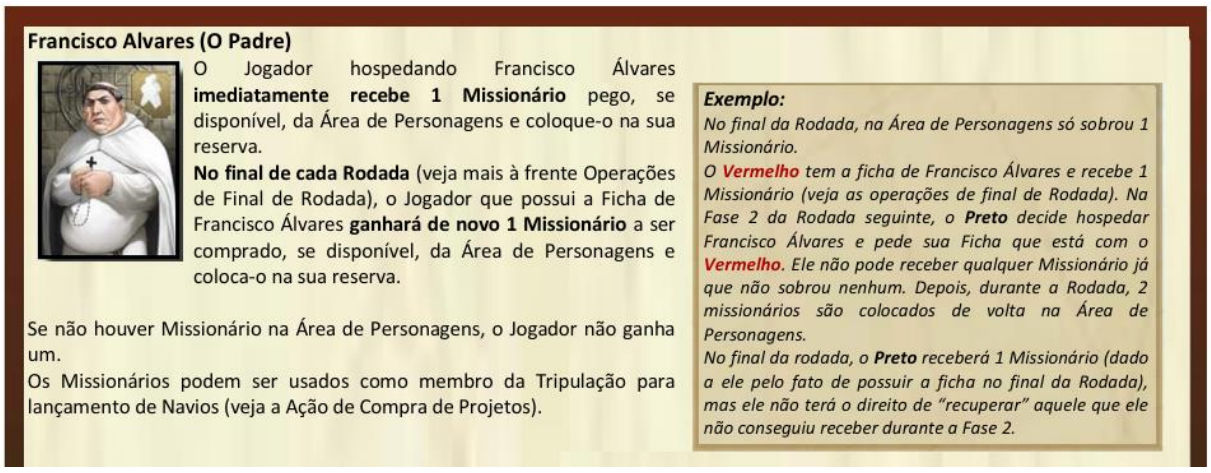
**Acampamentos missionários (efeito imediato):** ganhe, imediatamente, os recursos/pontos mostrados.

*Exemplo: Paulo passa pelo 3º símbolo de monge. Ele ganha um dado azul da reserva. Então, ele coloca um dos seus monges no acampamento missionário que lhe dá, imediatamente, 3 pontos. Ele paga 2 moedas aos jogadores vermelho e verde, pois eles já possuem um monge neste espaço.*

**Destravando um dado azul:**

Imagem 56: Descrição presente no manual de regras de *Santa Maria* o posicionamento possível dos monges no decorrer da partida e seus benefícios, relacionados com casa posição (Página 5).

A presença do elemento religioso em *Vasco da Gama,* segue a mesma dinâmica do caso citado anteriormente sobre a presença do Rei no jogo. Há o personagem Francisco Álvares, o Padre (Imagem 57), que fornece favores aos jogadores. Neste caso, missionários para fazerem parte das tripulações dos jogadores.



**Francisco Alvares (O Padre)**

O Jogador hospedando Francisco Álvares **imediatamente recebe 1 Missionário** pego, se disponível, da Área de Personagens e coloque-o na sua reserva.

**No final de cada Rodada** (veja mais à frente Operações de Final de Rodada), o Jogador que possui a Ficha de Francisco Álvares **ganhará de novo 1 Missionário** a ser comprado, se disponível, da Área de Personagens e coloca-o na sua reserva.

Se não houver Missionário na Área de Personagens, o Jogador não ganha um.

Os Missionários podem ser usados como membro da Tripulação para lançamento de Navios (veja a Ação de Compra de Projetos).

***Exemplo:***

*No final da Rodada, na Área de Personagens só sobrou 1 Missionário.*

*O **Vermelho** tem a ficha de Francisco Álvares e recebe 1 Missionário (veja as operações de final de Rodada). Na Fase 2 da Rodada seguinte, o **Preto** decide hospedar Francisco Álvares e pede sua Ficha que está com o **Vermelho**. Ele não pode receber qualquer Missionário já que não sobrou nenhum. Depois, durante a Rodada, 2 missionários são colocados de volta na Área de Personagens.*

*No final da rodada, o **Preto** receberá 1 Missionário (dado a ele pelo fato de possuir a ficha no final da Rodada), mas ele não terá o direito de "recuperar" aquele que ele não conseguiu receber durante a Fase 2.*

Imagem 57: Descrição presente no manual de regras de *Vasco da Gama* sobre os favores fornecidos pelo Padre (Página 10).

No jogo *Navegador*, um dos personagens que fornece privilégios aos jogadores é o Missionário Franscisco Xavier, cofundador da Companhia de Jesus, que possui uma página no guia referencial histórico do jogo (Imagem 19) e tem a ação de fornecer aos jogadores o privilégio relacionado a construção de igrejas. Quando um privilégio é reivindicado, além de fornecer dinheiro ao jogador imediatamente, converterá essa ação em um bônus de multiplicação da pontuação final do jogo conforme o número de igrejas construídas. Outra presença da religião neste jogo está diretamente relacionada à construção das igrejas que, possibilitam aos jogadores a contratação de mais trabalhadores em Lisboa, capital do Reino.

Em *Age of Exploration 1492-1543*, a religião está presente na relação dos missionários com os povos nativos, havendo duas principais presenças destes elementos, na contratação de "Missionários fervorosos" para fazer parte das tripulações, a presença de "Missionários que deixam os nativos irritados" que interfere diretamente na relação comercial que pode ser feita com estas populações e demandas feitas por estes missionários em relação aos nativos (Imagem 58).

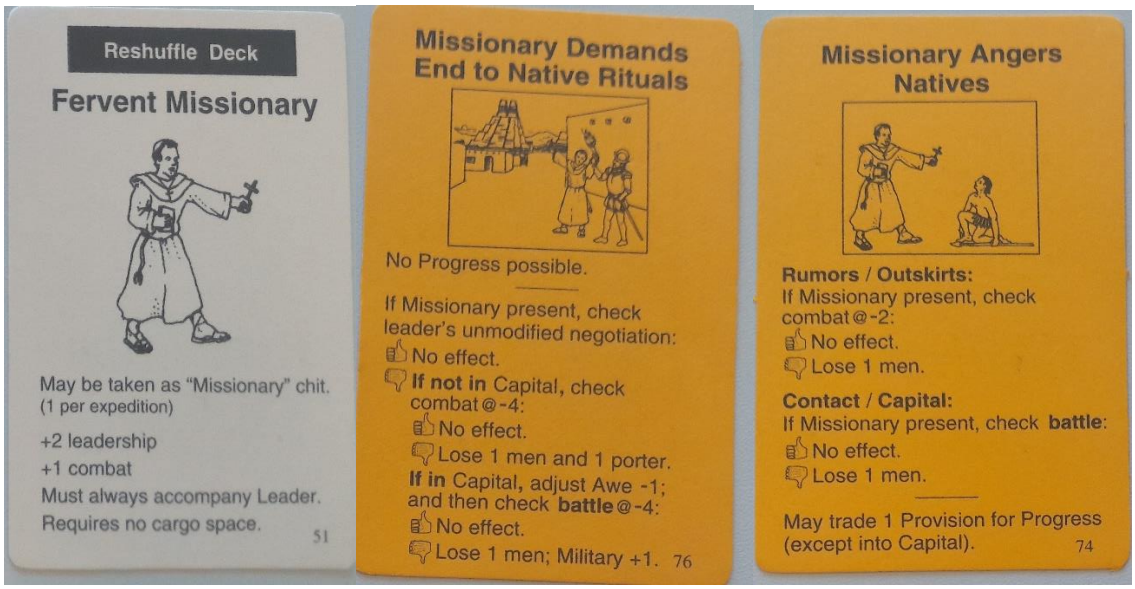



Imagem 58: cartas do jogo *Age of Exploration 1492-1543* que representam a presença de missionários e sua relação com os povos nativos.

Com uma ênfase maior no elemento religioso e como ele pode impactar aa administração política, Coimbra, diferente dos demais jogos, aborda de forma diferente este elemento. A partir de duas perspectivas, este jogo que tem como objetivo a administração da cidade de Coimbra no período de exploração ultramarina, traz a presença da religião: na

influência de membros da sociedade, como clérigos, visando a obtenção de favores destes personagens (Imagem 59) e na peregrinação entre monastérios, aprofundando as relações com outras cidades (Imagem 8), ambas atuações com ênfase no aumento da "Trilha de Influência" (Imagem 8). Em relação aos destaques dados pelo jogo aos elementos que geram influência e garantem pontos aos jogadores, podemos observar o grande espaço fornecido ao aspecto religioso, que recebe grande destaque no tabuleiro principal, em relação aos demais elementos.

Imagem 59: Cartas do jogo *Coimbra* de personagem que fazem parte de uma parte da elite da cidade, dos clérigos, os quais os jogadores devem manter relações positivas durante a partida.

Dos jogos que possuem a pretensão de abordar o tema religioso em sua jogabilidade e representar as formas que a Igreja influenciava as dinâmicas do Reino, apenas em *Age of Exploration 1492-1543*, esta representação se mostra eficaz em abordar de forma ativa estes aspectos. Apesar de estar presente nos demais jogos, a Religião acaba por ser reduzida a um aspecto de influência sobre a jogabilidade, não retratando relações entre os membros do clero e a população (como retratado na Imagem 58). O que nos revela que, mesmo que seja reconhecida a importância da Igreja no processo de organização social, como componente de jogabilidade, este elemento é colocado de lado, sendo as representações sobre a religião, uma

parte da construção da narrativa, mas que poderia ser substituída por outra unidade de referência.

## 5. Conclusão

As representações possuem um grande potencial de influenciar a vida cotidiana dos indivíduos na sociedade, seja por meio da adesão a determinadas ideias ou da identificação com grupos sociais. Essas influências se manifestam por diferentes formas de comunicação, desde relações interpessoais diretas até mídias culturais, como livros, filmes, jogos e músicas. Compreender a relevância das representações como formadoras de identidade, ideias e imagens mentais nos leva a refletir sobre como a História, quando inserida em mídias culturais que operam sob uma lógica mercadológica, é utilizada como base para produtos cujo objetivo não é a fidelidade histórica, mas sim a criação de narrativas que frequentemente não refletem a realidade dos acontecimentos retratados.

A ressignificação do passado, por meio da modificação de eventos históricos com o intuito de construir narrativas para produtos culturais, é uma prática comum na contemporaneidade, especialmente em uma cultura voltada à memória. Esse processo ocorre em diferentes esferas sociais e se apoia em representações que, ainda que nem sempre tenham a intenção de sustentar uma ideologia, acabam por reforçar determinados discursos históricos. É com base nessa premissa que esta pesquisa foi realizada, buscando compreender como o Poder Real e a figura do rei são representados em jogos analógicos comerciais, em um contexto em que a monarquia, como sistema de governo, retorna ao debate público com o ressurgimento de grupos que defendem esses ideais.

A partir dessa abordagem, a análise das representações do Poder Real e da figura do rei nos 12 jogos que compõem o corpus documental desta pesquisa — todos inseridos em um mercado em constante expansão no Brasil — revela aspectos que vão além da simples escolha temática. Observa-se também a ênfase dada a certos acontecimentos e processos históricos dentro das dinâmicas de jogo. Com base na análise conduzida por meio da metodologia de Análise de Conteúdo, e da observação dos elementos textuais e imagéticos que influenciam tanto a jogabilidade quanto a construção narrativa, utilizando como suporte as sete categorias de análise elaboradas para este estudo, é possível inferir que os jogos analisados — cujo recorte

cronológico-temático se concentra entre os séculos XV e XVII, na Era Moderna — retratam majoritariamente o processo de exploração ultramarina das grandes potências europeias. O foco principal recai sobre a conquista militar e a administração dos territórios colonizados, sendo a produção, compra e venda de recursos — geralmente em um mercado abstrato — um dos pilares da narrativa lúdica. Essa síntese revela o padrão temático predominante nos jogos, o qual parece também refletir os interesses do público consumidor. Nesse eixo, a perspectiva adotada costuma exaltar o processo de exploração de novos territórios e os feitos dos exploradores, que são retratados como figuras históricas centrais do período. A presença do monarca e de seu poder está frequentemente associada à concessão de recompensas por "grandes façanhas" ou à imposição de cobranças e expectativas sobre conquistas coloniais.

Além disso, outros elementos históricos são frequentemente simplificados ou apagados. O controle do monopólio comercial e a manutenção de uma balança comercial positiva para o reino, por exemplo, são representados de maneira bastante reduzida. Já o processo de manufatura de recursos naturais em produtos especializados tende a ser mais explorado e é integrado à mecânica do jogo. A representação da Igreja aparece sob dois aspectos principais: a presença de missionários nas colônias, com o objetivo de catequizar povos indígenas, e a influência do clero sobre a elite e a administração das cidades europeias, refletindo a atuação dos padres junto à população.

Entretanto, enquanto alguns temas recebem destaque, outros são ignorados ou tratados superficialmente. A relação dos reinos com os povos nativos e os povos escravizados, por exemplo, raramente é explorada. Diferentemente da representação do processo de expansão ultramarina, os povos nativos aparecem de forma significativa em apenas um dos jogos analisados. Ainda assim, não são personagens jogáveis. Nessa representação, são retratados como sociedades organizadas — como os impérios Asteca e Inca — que, embora inseridos no processo de colonização, também resistem a ele e mantêm relações com os colonizadores, não sendo meramente passivos.

Quanto aos povos escravizados, esse é um tema abordado de forma sensível e aparece em apenas um dos jogos. Nesse caso, o manual de regras apresenta uma justificativa para a inclusão do tema, destacando a intenção de não apagar esse processo da história. Além disso, a mecânica do jogo associa penalidades à utilização da mão de obra escravizada, atribuindo a ela um caráter negativo dentro da jogabilidade.

Considerando essas observações — as ênfases, as omissões e as simplificações —, conclui-se que a representação do Poder Real e da figura do rei nos jogos analógicos comerciais que abordam a Era Moderna e os Estados Absolutistas tende a promover uma visão positiva da expansão ultramarina e da colonização de territórios na América, África e Ásia. Os elementos históricos são frequentemente simplificados em prol da jogabilidade, e o Poder Real é sintetizado principalmente em aspectos narrativos, sendo reforçado por recursos imagéticos que contribuem para a imersão do jogador, como mapas, ilustrações de personagens e símbolos materiais. Nesses jogos, as imagens criadas pelos ilustradores não possuem valor representativo autônomo; elas estão integradas à narrativa descrita nos manuais e têm a função de destacar os elementos-chave da experiência lúdica, ajudando os jogadores a construírem imagens mentais alinhadas à visão do período proposta pelo jogo.

## 6. Referências Bibliográficas


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.

ANDERSON, Perry. *Linhagens do Estado absolutista.* 2. ed. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Boitempo, 1974.

AMARAL, Ana Luiza Neiva e GUERRA, Leonor Bezerra. **Neurociência e educação**: olhando para o futuro da aprendizagem / Serviço Social da Indústria. Brasília: SESI/DN, 2020.

**Age of Empires III: The Age of Discovery**. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/22545/age-of-empires-iii-the-age-of-discovery>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Age of Empires III: The Age of Discovery**. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/age-of-empires-iii-the-age-of-discovery>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Age of Exploration.** Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/age-of-exploration>. Acesso em: 30 jan. 2025.

ALENCASTRO, Luiz Felipe de. **O trato dos viventes**: formação do Brasil no Atlântico Sul. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

**Amerigo.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/137408/amerigo>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Amerigo.** Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/amerigo>. Acesso em: 30 jan. 2025.

BARBOSA, Lívia**.** *Sociedade de consumo.* 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

BILUCZYK, Roberto. Os monarquistas e o Plebiscito de 1993: construções da memória e das representações. **HISTÓRIA UNICAP** , Recife, PE, Brasil, v. 7, n. 13, p. 180–196, 2020. DOI: 10.25247/hu.2020.v7n13.p180-196. Disponível em: https://www1.unicap.br/ojs/index.php/historia/article/view/1497.. Acesso em: 7 fev. 2025.

BRASINI, Flamínia; GIGLI, Virginio. **Jogo Coimbra**. São Paulo: Galápagos Jogos, 2018

BORGES, Valter da Rosa. *A realidade e as questões existenciais*. Recife: Bagaço, 2005.

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

COGGIOLA, Osvaldo. A Colonização da América e a Acumulação Originaria do Capital. **JUS HUMANUM – REVISTA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E SOCIAIS DA UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL**. São Paulo, v. 1, n. 1, jul./dez. 2011

**Coimbra.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/245638/coimbra>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Coimbra.** Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/coimbra>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Coração de Dom Pedro I chega ao Brasil e é esperado "como se imperador estivesse vivo", diz Itamaraty.** G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2022/08/22/coracao-dedom-pedro-i-chega-ao-brasil-e-e-esperado-como-se-imperador-estivesse-vivo-diz-itamaraty.ghtml>. Acesso em: nov. 22. 2023.

COUTO, L. M. A. A utilização da cultural digital através de jogos eletrônicos: uma abordagem da idade média na educação básica. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 5, p. 249–268, 2024. DOI: 10.59616/cehd.v1i5.1149. Disponível em: https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/1149. Acesso em: 7 fev. 2025.

DAVIAU, Rob. **Jogo SeaFall Legacy**. São Paulo: Galápagos Jogos, 2016

DE LUCA, Aldo**. "Not my King":** manifestantes são detidos por protestos contra rei Charles e monarquia britânica. MediaTalks. Disponível em: <https://mediatalks.uol.com.br/2022/09/12/manifestantes-sao-detidos-por-protestos-contra-rei-charlese-a-monarquia/>. Acesso em: nov. 21. 2023

DORN, Rüdiger. **Jogo Goa:** A New Expedition. Porto Alegre: Rio Grande Games, 2004

DROVER, Glenn. **Jogo Age of Empires III: The Age of Discovery**. Redmond: Microsoft Game Studios, 2007

DURKHEIM, Émile. **Sociologia e Filosofia**. São Paulo, Forense, 1970)

**Endeavor: Age of Sail.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/233398/endeavor-age-of-sail>. Acesso em: 30 jan. 2025.

Endeavor: Age of Sail. Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/endeavor-age-of-sail>. Acesso em: 30 jan. 2025.

FELD, Stefan. **Jogo Amerigo**. Troisdorf: Queen Games, 2013

FELLET, João. **Monarquistas ocupam cargos em Brasília e reabilitam grupo católico ultraconservador** - BBC News Brasil. BBC News Brasil. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47728267>. Acesso em: 7 fev. 2025.

**Francis Drake.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/140603/francis-drake>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Francis Drake.** Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/francis-drake>. Acesso em: 30 jan. 2025.

GERDTS, Mac. Jogo Navegador. Porto Alegre: Rio Grande Games, 2010

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história** [recurso eletrônico] coordenado pelo SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

**Goa: A New Expedition**. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/9216/goa-a-new-expedition>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Goa: A New Expedition.** Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/goa-a-new-expedition>. Acesso em: 30 jan. 2025.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na Educação. **Novas Tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS. V. 6 Nº 2, Dezembro, 2008

HABERMAS, Jürgen**.** *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa.* Tradução de Flávio R. Kothe. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

HAWES, Peter. **Jogo Francis Drake.** São Paulo: Meeple BR Jogos, 2013

HOBBES, Thomas. **Leviatã.** editado por J. C. A. Gaskin. Imprensa da Universidade de Oxford, 2008.

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

HUYSSEN, Andreas**.** *Seduzidos pela memória: a cultura na era do museu.* Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009.

JÚNIOR, Manuel Diégues. As companhias privilegiadas no comércio colonial. **Revista de História,** v. 1, n. 3, p. 309-336, 1950.

LEHMANN, Thomas. **Jogo Age of Exploration 1492-1543**. Illinois: Prism Games, 1994

**Madeira.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/95527/madeira>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Madeira.** Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/madeira>. Acesso em: 30 jan. 2025.

MORI, Paolo. **Jogo Vasco da Gama**. Leiria: What's Your Game?, 2009

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais**: investigações em psicologia social / Serge Moscovici: editado em inglês por Gerard Duveen: traduzido do inglês por Pedrinho A. Guareschi. -5a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

**Navegador.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/66589/navegador>. Acesso em: 30 jan. 2025.

**Navegador.** Ludopedia.com.br. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/navegador>. Acesso em: 30 jan. 2025.

OLHAR DIGITAL. **"Duna" supera audiência de "Liga da Justiça de Zack Snyder" no HBO Max.** Olhar Digital. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/10/26/cinema-e-streaming/dunaauciencia-hbo-max/>. Acesso em: 10 Nov. 2023

PEREIRA, Nilton Mullet. Imagens da idade média na cultura escolar**. Aedos : revista do corpo discente do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS**. Porto Alegre, RS. Vol. 2 , n. 2 (jun. 2009), p. 117-127

PIPOCAMODERNA. **Duna bate recorde da Warner e chega a US$ 220 milhões mundiais. Terra.** Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/cinema/duna-bate-recorde-da-warner-e-chega-aus-220-milhoes-mundiais,b9364b7f33a48f31339f84373359f9f6exs2bh7l.html>. Acesso em: 10 Nov. 2023

RAMOS, Fábio Pestana. **Por mares nunca dantes navegados**. Editora Contexto, 2016.

RÉMOND, René. Do Político. In: RÉMOND, René. **Por uma história política**. Rio de Janeiro: FGV, 2003. 2ª edição

**Santa Maria.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/229220/santa-maria>. Acesso em: 30 jan. 2025.

SeaFall. BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/148261/seafall>. Acesso em: 30 jan. 2025.

SENTIEIRO, Nuno Bizarro; SOLEDADE, Paulo. **Jogo Madeira**. Leiria: What's Your Game?, 2013

Souza, Dalmir Pacheco. Jogos Eletrônicos e Aprendizagem. In: **Jogo, Educação e Tendências Atuais**: uma viagem pelo hemisfério da emoção / Dalmir Pacheco de Souza. - Manaus: UFAM, 2007 p.99-105

SPAIHTS, Jon; VILLENEUVE, Denis; ROTH, Eric; et al. **Duna.** AdoroCinema. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-133392/>. Acesso em: 10 Nov. 2021.

SPIEGEL, Gabrielle M. History, Historicism, andthe Social Logico oftheText. In: SPIEGEL, Gabrielle M. **The Past as Text**: thetheoryandpracticeof medieval historiography. Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997. p. 3-28.

SVENSSON, Eilif; ØSTBY, Kristian Amundsen. **Jogo Santa Maria**. São Paulo: PaperGames, 2017

TAVARES, Maria José Pimenta Ferro. **A construção da imagem do poder do rei**. Castilla y el mundo feudal: homenaje al profesor Julio Valdeón, v. 2, p. 423-441, 2009.

TRAVERSO, Enzo. **O passado, modos de usar**. História, memória e política. Titulo original: Le passé, modes d'emploi: histoire, mémoire, politique. Autor: Enzo Traverso. Tradução: Tiago Avó. Revisão: Unipop. Capa: Ana Mary Bilbao. Paginação: Unipop. Impressão: SpeedMedia. La fabrique 2005, Unipop para a presente edição. 1ª Edição fevereiro de 2012;

**Vasco da Gama.** BoardGameGeek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/41002/vasco-da-gama>. Acesso em: 30 jan. 2025.

VELEDA, Raphael. **Participamos do encontro de jovens monarquistas e te contamos como foi.** Metrópoles. Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/participamos-do-encontro-de-jovens-monarquistas-e-te-contamos-como-foi>. Acesso em: 7 fev. 2025.

VISSER, Carl de; GRAY, Jarratt. **Jogo Endeavor: Age of Sail**. Burnt Island: Burnt Island, 2018

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

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Av. Ipiranga, 6681 – Prédio 1 – Térreo
Porto Alegre – RS – Brasil
Fone: (51) 3320-3513
E-mail: propesq@pucrs.br
Site: www.pucrs.br