

professionals who work until today, creating an interesting effect here in Brazil. The specialized magazines brought articles, reviews and tips signed by people who became references for the public. Pablo Miyazawa, Fábio Santana, Eric Araki, and many other names have marked the history of national video game magazines such as Ação Games, Super GamePower, Nintendo World and EGM. It is also necessary to remember very important national initiatives such as Tectoy and Gradiente, with national versions of 8 and 16-bit video games popular around the world. Master System, Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo marked the history of Brazilian children in the 80s and 90s.

Video game technology has also evolved. The cartridges were decreasing in size while the graphics, sound and processing power were increasing. The colorful squares gave space for more defined models and with an immensely larger color palette. Soon the cartridges gave way to CD players, and the time came for Sony's Playstation. A new sales phenomenon, which became even more popular in Brazil through an alternative way. With few reais it was possible to buy "parallel" games that officially cost too much to import. Those facts we can't just leave aside because they shaped a generation and developed very important discussions about intellectual property and business models that are perpetuated to this day.

In the 90s the games transitioned again to other media. Mobile phones were very limited, but Snake made the joy of many people in free hours — sometimes not so free. Personal computers became more accessible to the general population, games created for computers and those made for the internet also delighted a giant audience. It was the time that classics were bought on newsstands and exchanged in the classroom away from the eyes of teachers. At this time we also had Pokémon fever, with children and their Game Boys performing exchanges and battles to complete their Pokédex.

Throughout the 2000s the digital games market developed into different platforms and niches. Microsoft entered the market with the Xbox, SEGA put consoles aside and just started creating games, Nintendo created more portable video games, and Sony invested heavily in its product lines. At this point in history, Brazilians had more options to work in the games industry internationally. There was room for different talents and expertise — programming, art, game design, production, or audio, you could choose. The dream came true in foreign lands, and the price of immigration was distance from one's roots.

We are at the end of 2023, and the video game industry does not stop evolving. Today we can experience digital worlds at different levels of immersion with virtual and augmented realities, even from mobile phones. Geolocation defines what challenges you can face in a game. Accessibility innovations enable people with disabilities to live digital adventures with ever-decreasing barriers. Combine this with the incredible advancement of Artificial Intelligence and the future looks very promising for those looking for fun in video games. Whether to live a thousand lives in one, create affective memories with loved ones, or to relieve a little of the pressure of routine and reality, video games deserve due recognition and respect for all the impact on the political, economic, cultural and technological aspects of our society, of the last and the next decades.

João Paulo Nogueira

Passionate about games and Senior UX Designer at Gazeus Games

Detalhes Técnicos

Edital nº 18
Arte: Doug Dominicali
Arte-finalização: Daniel Effi - Correios
Valor facial: R\$ 2,45

Impressão: Casa da Moeda do Brasil
Processo de Impressão: ofsete + relevo selo + película holográfica
Papel: cuchê gomado
Tiragem: 15.000 blocos
Bloco com 3 selos
Dimensões do bloco: 79 x 178mm
Dimensão do se-tenant: 44 x 26mm
Área de desenho: 44 x 26mm
Picotagem: 11 x 11,5

Data de emissão: 13/12/2023
Local de lançamento: Brasília/DF

Coordenação: Dep. Gestão de Serviços Nacionais/Correios

Os produtos podem ser adquiridos na loja Correios Online, ou na Agência de Vendas a Distância - Av. Presidente Vargas, 3.077 - 23º andar, 20210-973 - Rio de Janeiro/RJ - telefones: (21) 2503-8095/8096; e-mail: centralvendas@correios.com.br. Para pagamento, envie cheque bancário ou vale postal, em nome da Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, ou autorize débito em cartão de crédito Visa ou Mastercard.

Cód.comercialização: 852101376

Technical Details

Stamp issue N. 18
Arte: Doug Dominicali
Art finishing: Daniel Effi - Correios
Facial value: R\$ 2.45

Printing: Brazilian Mint
Print system: offset + embossing + transparent holographic film
Paper: gummed chalky paper
Issue: 15,000 souvenir sheets
Souvenir sheet with 3 stamps
Souvenir sheet dimensions: 79 x 178mm
Stamp dimensions: 44 x 26mm
Design area: 44 x 26mm
Perforation: 11 x 11.5

Date of issue: December 13th, 2023
Place of issue: Brasília/DF

Head: Department of National Products/Correios Brasil

Orders can be sent to the following address: Distance Sales Office - Av. Presidente Vargas, 3.077 - 23º andar, 20210-973 - Rio de Janeiro/RJ, Brazil. Telephones 55 21 2503 8095/8096; e-mail: centralvendas@correios.com.br. For payment send authorization for charging to credit cards Visa or Mastercard, or international postal money order (for countries with which Brazilian Post has signed agreements).

Code: 852101376

Sobre o Bloco

Esta emissão é composta de um bloco com três selos, cujo formato representa um antigo console de videogame portátil. Os três selos, localizados dentro da "tela", trazem um conjunto de ilustrações com elementos do universo gamer em diferentes décadas: jogadores usando o fliperama, jogando na rede pelo computador, jogando em console portátil, e em realidade virtual (RV). O cenário é uma imersão no mundo dos videogames, e as cores predominantes são rosa, roxo e verde. Além disso, a arte também traz alguns "easter eggs" que poderão ser identificado por todas as gerações que em algum momento entraram em contato com esse universo, como por exemplo as peças do jogo Tetris, destacadas do fundo quadriculado em uma película holográfica. A técnica usada foi computação gráfica..

About the Souvenir Sheet

This issue consists of a souvenir sheet with three stamps, the shape of which represents an old portable video game console. The three stamps, located inside the "canvas", bring a set of illustrations with elements of the gamer universe in different decades: players using the arcade, playing on the Internet by the computer, playing on portable console, and in virtual reality (VR). The setting is an immersion in the world of video games, and the predominant colors are pink, purple and green. In addition, the art also brings some easter eggs that can be identified by all generations that at some point came into contact with this universe, such as the pieces of the Tetris game, highlighted from the checkered background in a holographic film. The technique used was computer graphics..

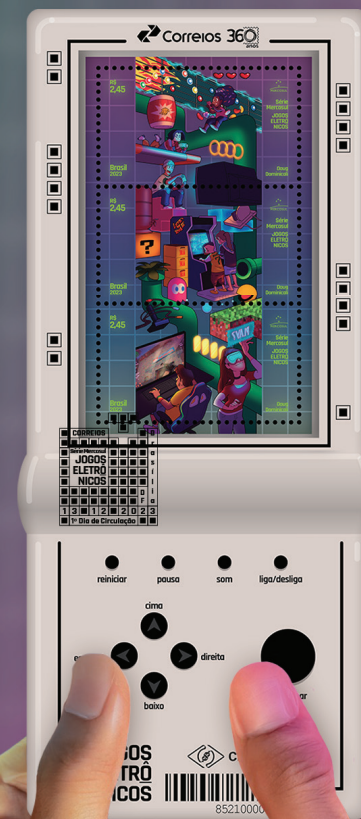
Emissão Postal Especial

Série Mercosul:

Jogos Eletrônicos

Special Postal Issue

Mercosul Series: Games



Jogos Eletrônicos

Contar a história dos videogames no Brasil é reconstruir uma história de paixão, sonhos, persistência, e oportunidades. Como uma criança nascida no início dos anos 80 e como um profissional dessa indústria há mais de 20 anos, os eventos históricos se entrelaçam com minhas próprias vivências. Então peço que leia minhas próximas palavras não apenas com a seriedade intrínseca de adultos, mas também com a gentileza em se tratar com crianças e seus universos lúdicos.

Os jogos eletrônicos tem a raiz de sua história no meio do século 20, mas foi só no final da década de 70 que os videogames se popularizaram através dos famosos fliperamas. Ver aqueles pontos brilhantes na tela se mexendo como carros de corrida, aviões, caubóis ou naves alienígenas foi fascinante demais e o início de um impacto cultural que persiste até hoje. Aí também começaram os válidos questionamentos sobre a salubridade, influência, danos e vantagens dos jogos eletrônicos em toda uma geração. Minhas lembranças mais antigas dessa época são do meu pai me carregando no colo e mostrando as telas coloridas e saturadas em um fliperama no aeroporto de Brasília, com aquele leve cheiro de fumaça dos cinzeiros sobre as máquinas, característico dessa década.

Os videogames caseiros chegaram aos lares ao redor do mundo no final da década de 70. O Atari foi um sucesso de vendas, e chegou oficialmente ao Brasil em 1983. As emoções vividas nos ambientes escuros dos fliperamas estavam na sala de estar! Para um período em que não haviam telefones celulares e internet, a diversão quase sempre estava do lado de fora de casa, foi um alívio para os pais saber que as crianças estavam seguras em casa, sentadas no tapete ou dentro dos quartos jogando videogame. E de vez em quando dar aquele aviso sobre não ficar tão perto da televisão porque “estraga a vista”, ou para desligar o videogame depois de um tempo para “não queimar a televisão”.

A sociedade precisava entender o fenômeno videogames: Eles estimulam a criatividade? Eles educam? Eles incitam a violência? Enquanto a busca pelas respostas trazia mais e melhores perguntas dentro do ambiente acadêmico, os videogames evoluíram. E com o crescimento desse mercado, erros foram cometidos e lições foram aprendidas. A gigante Atari quase catalisou o fim dos videogames com um mercado saturado de jogos de baixa qualidade, a ponto de ter que enterar centenas de milhares de cartuchos que nunca foram vendidos. Parecia o fim, mas foi nesse ponto que a Nintendo surgiu e lançou a geração de videogames 8 bits com o carismático Super Mario. O mercado de jogos para computadores pessoais também esquentava, e lembro de ir para a casa de um amigo de infância aos sábados pela manhã para passarmos horas explorando mansões assombradas, construindo cidades, ou escapando de calabouços persas.

Nesse ponto da história, brasileiras e brasileiros não queriam apenas jogar videogames, queriam trabalhar com eles. Conhecemos nosso povo e nossa cultura, a resiliência está em nossas veias. Desenvolver jogos era complexo e caro, então as primeiras pessoas desenvolvedoras de games no país empregavam recursos próprios e muita dedicação para desbravar essa aventura. É necessário citar Renato Degiovani, pioneiro no desenvolvimento de jogos digitais no Brasil, porque a sua história se repete até hoje com jovens pessoas desenvolvedoras. O sonho em se criar um jogo autoral incentiva um trabalho tão intenso que consome tempo e recursos próprios, levando a tempos sombrios e difíceis, até que o jogo seja lançado, os custos sejam cobertos, e o ciclo se reinicie.

Quem não conseguia trabalhar “criando joguinhos”, buscou outras formas de iniciar uma carreira nessa indústria. O jornalismo foi a porta de entrada

para muitos profissionais que atuam até hoje, criando um efeito interessante aqui no Brasil. As revistas especializadas traziam artigos, resenhas e dicas assinadas por pessoas que se tornaram referenciais para o público. Pablo Miyazawa, Fábio Santana, Eric Araki, e tantos outros nomes marcaram a história das revistas de videogames nacionais como Ação Games, Super GamePower, Nintendo World e EGM. É preciso lembrar também de iniciativas nacionais importantíssimas como as da Tectoy e da Gradiente, com versões nacionais de videogames de 8 e 16 bits populares pelo mundo. Master System, Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo marcaram a história de crianças brasileiras nas décadas de 80 e 90.

A tecnologia dos videogames também evoluiu. Os cartuchos foram diminuindo de tamanho enquanto as potências gráfica, sonora e de processamento foram aumentando. Os quadradinhos coloridos deram espaço para modelos mais definidos e com uma paleta de cores imensamente maior. Logo os cartuchos deram espaço para leitores de CD, e chegou a época do Playstation da Sony. Um novo fenômeno de vendas, que se popularizou mais ainda no Brasil através de uma maneira alternativa. Com poucos reais era possível comprar jogos “paralelos” que oficialmente custavam muito caro para serem importados. Fatos que não pode ser deixados de lado porque moldaram uma geração e desenvolveram discussões importantíssimas sobre propriedade intelectual e modelos de negócios que se perpetuam até hoje.

Nos anos 90 os jogos transitaram novamente para outras mídias. Os telefones celulares eram muito limitados, mas o Snake fez a alegria de muitas pessoas nas horas livres — às vezes nem tão livres assim. Os computadores pessoais ficaram mais acessíveis para a população em geral, os games criados para computador e os feitos para internet também encantaram um público gigantes. Foi a época que clássicos eram comprados em banca de jornal e permutados em sala de aula longe dos olhares de professoras e professores. Nessa época também tivemos a febre Pokémon, com as crianças e seus Game Boys realizando trocas e batalhas para completarem suas Pokédexes.

Ao longo dos anos 2000 o mercado de jogos digitais se desenvolveu em plataformas e nichos diferentes. A Microsoft entrou no mercado com o Xbox, a SEGA deixou os consoles de lado e passou apenas a criar jogos, a Nintendo criou mais videogames portáteis, e a Sony investiu pesado em suas linhas de produtos. Nesse ponto da história, brasileiros e brasileiras tiveram mais opções para trabalharem na indústria de jogos em âmbito internacional. Havia espaço para talentos e conhecimentos diferentes — programação, arte, game design, produção, ou áudio, era possível escolher. O sonho se realizava em terras estrangeiras, e o preço da imigração era a distância das próprias raízes.

Estamos no fim de 2023, e a indústria de videogames não para de evoluir. Hoje podemos vivenciar mundos digitais em diferentes níveis de imersão com as realidades virtuais e aumentadas, a partir até mesmo de telefones celulares. A geolocalização define quais desafios você pode enfrentar em um jogo. Inovações de acessibilidade permitem que pessoas com deficiências possam viver aventuras digitais com barreiras cada vez menores. Junte isso com o avanço incrível das Inteligências Artificiais e o futuro parece bem promissor para quem busca diversão nos videogames. Seja para viver mil vidas em uma, criar memórias afetivas com pessoas amadas, ou para aliviar um pouco a pressão da rotina e da realidade, os videogames merecem o devido reconhecimento e respeito por todo o impacto nos aspectos políticos, econômicos, culturais e tecnológicos da nossa sociedade, das últimas e das próximas décadas.

João Paulo Nogueira

Apaixonado por games e Senior UX Designer da Gazeus Games

Games

Telling the story of video games in Brazil is to reconstruct a story of passion, dreams, persistence, and opportunities. As a child born in the early 80s and as a professional in this industry for more than 20 years, historical events intertwine with my own experiences. So I ask you to read my next words not only with the intrinsic seriousness of adults, but also with the kindness in dealing with children and their playful universes.

Video games have their roots in the middle of the 20th century, but it was not until the late 70s that video games became popular through the famous arcades. Seeing those bright spots on the screen moving like race cars, airplanes, cowboys or alien spaceships was too fascinating and the beginning of a cultural impact that persists to this day. There also began valid questions about the health, influence, harm and advantages of video games in an entire generation. My oldest memories of that time are of my father carrying me on his lap and showing me the colorful and saturated screens in an arcade at Brasília airport, with that slight smell of smoke from the ashtrays on the machines, characteristic of that decade.

Home video games arrived in homes around the world in the late 70s. Atari was a sales success, and officially arrived in Brazil in 1983. The emotions experienced in the dark environments of the arcades were in the living room! For a time when there were no mobile phones and internet, the fun was almost always outside the house, it was a relief for parents to know that children were safe at home, sitting on the carpet or inside their rooms playing video games. And every now and then give that warning about not being so close to the television because it “spoils the eyesight”, or to turn off the video game after a while to “not fry the television”.

Society needed to understand the phenomenon video games: do they stimulate creativity? Do they educate? Do they incite violence? While the search for answers brought more and better questions within the academic environment, video games evolved. And with the growth of this market, mistakes have been made and lessons learned. The giant Atari almost catalyzed the end of video games with a market saturated with low-quality games, to the point that it had to bury hundreds of thousands of cartridges that were never sold. It seemed like the end, but it was at this point that Nintendo emerged and launched the generation of 8-bit video games with the charismatic Super Mario. The market for personal computer games was also heating up, and I remember going to a childhood friend's house on Saturday mornings to spend hours exploring haunted mansions, building cities, or escaping Persian dungeons.

At this point in history, Brazilians didn't just want to play video games, they wanted to work with them. We know our people and our culture, resilience is in our veins. Developing games was complex and expensive, so the first game developers in the country used their own resources and a lot of dedication to explore this adventure. It is necessary to mention Renato Degiovani, a pioneer in the development of digital games in Brazil, because his history is repeated to this day with young developers. The dream of creating an authorial game encourages such intense work that it consumes time and resources of its own, leading to dark and difficult times, until the game is released, the costs are covered, and the cycle restarts.

Those who could not work “creating little games”, looked for other ways to start a career in this industry. Journalism was the gateway for many pro-