

משחקי מחשב COMPUTER GAMES



424

12/1990

כסלו התשנ"א

משחקי מחשב

המשחק נפוץ בכל התרבויות ונמצא בכל הדורות מאז ימי קדם.

אוניברסליות המשחק ורבגוניותו הולידו הסברים והגדרות שונים: הפסיכולוג האמריקאי סטנלי הול ראה במשחק חזרה על שלבים שונים בהתפתחות המין האנושי. אחרים ניסו לתארו כקאתרזיס, כלומר המשחק מאפשר למשחק בו לשחרר ולטהר עצמו מדחפים ומרגשות "אסורים" ככעס וכתוקפנות.

אחד מגדולי חוקריו של המשחק, הפסיכולוג הגרמני ק. גרוס, תפס את המשחק כפעילות תכליתנית המיועדת לאמן את היחיד ולהכינו לתביעות החיים בעתיד.

אף שחלוקות הדעות בנוגע למהותו, דומה שרבים מסכימים ביחס לערכו, ובפרט ביחס לערכו החינוכי. כך למשל, בצד היותו פעילות מהנה מהווה המשחק אמצעי חינוכי חשוב. שכן לשחק במשחק פירושו לכבד מערכת כללים נתונה ובכך יש כדי לפתח את סגולותיה של אישיות עצמאית בתוך מסגרת ציבורית.

בוועדה האירופית של מנהלי הדואר והטלפון (C.E.P.T.) נבחרו משחקי הילדים כנושא המשותף לבולי אירופה. ישראל מנפיקה סדרת בולים בנושא ומייחדת אותם למשחקי מחשב.

שילובם של המחשב והבולים רומז על נקודות המיפגש החיוביות ביניהם: המחשב מסייע כיום לבולאים בקיטלוג, בתיעוד אוספים ובניהול תערוכות בולים. כמו כן, מרבים להעזר בגרפיקה דהיום בכשריו של המחשב: דוגמה לכך

משמשת סידרת בולים זו, אשר צויירה באמצעות מחשב.

ב סידרת הבולים שמנפיק השירות הבולאי מוצגים שלושה משחקים נפוצים: כדורסל, שחמט ו"מרוץ מכוניות".

מ שחקי הכדור – שמיוצגים בסידרת הבולים על ידי משחק הכדורסל – מופיעים כבר בציור קיר ממצרים מן המאה ה-18 לפנה"ס. בציור הקיר מופיעות ארבע נערות משחקות בכדור. הכדורים היו עשויים מסיבי פפירוס או פשתן.

ל מחשב, המיטיב לשחק בשחמט, קדמו מכונות-שחמט, שהופעלו, ככל הנראה, באמצעות שחקני שחמט נסתרים. ב-1769 המציא פרקש קמפלן מכונת שחמט שכונתה "התורכי". "התורכי" היה בובת אדם חבושת מצנפת ומחוברת לשולחן. במגירות השולחן הורכבה מערכת גלגלי שיניים שהפעילה, כביכול, את המכונה. למעשה הוסתר בתוך המכונה שחקן שחמט והפעיל את זרועו של "התורכי".

מרוץ מכוניות הוא משחק "מודרני", אולם יסודותיו – אתגר, מתח, שליטה וזריזות – משמשים מרכיבים במשחקים רבים.

כ ך, אף שמבעד לצג המחשב נדמים המשחקים כהמצאות דורנו וכ"קניינו", הרי הם, לאמיתו של דבר, גלגולי משחקים מזמנים שונים על כלליהם בעטיפת המודרנית.

גדעון כץ

Motif: **Computer Games**

Issue: December 1990

Designers: M. Pereg

Size: 40 mm x 30.8 mm

Plate no.: 115-117

Sheet of 15 stamps

Tabs: 5

Printers: E. Lewin-Epstein Ltd.

Method of printing: Offset

Sujet: **Jeux d'Ordinateurs**

Emission: Décembre 1990

Dessinateur: M. Pereg

Format: 40 mm x 30.8 mm

No. de planche: 115-117

Feuille de 15 timbres

Bandelettes: 5

Imprimerie: E. Lewin-Epstein Ltd.

Mode d'impression: Offset

Motivo: **Juegos de
Computadora**

Emission: Diciembre 1990

Dibujante: M. Pereg

Tamaño: 40 mm x 30.8 mm

No. de plancha: 115-117

Pliego de 15 sellos

Bandeletas: 5

Imprenta: E. Lewin-Epstein Ltd.

Sistema de impresion: Offset

חותמת יום ההופעה
FIRST DAY CANCELLATION



בחותרמת המיוחדת
מצויר "עכבר"
המשמש במשחקי
מחשב

The special
Cancellation shows
a "mouse" which
is used in
computer games

There are many positive connections between computers and stamps: the computer today assists the philatelist in cataloguing, in documenting collections and in the managing of stamp exhibitions. It also plays a great part in today's graphic work and to exemplify this, this set of stamps has been drawn by computer.

In the set of stamps which the Philatelic Service is issuing, three popular games are shown: basketball, chess and "racing cars". Ball games - which are represented in this set of stamps by basketball - already appear on an Egyptian fresco, from the 18th century B.C.E. on which there are four girls playing ball. The balls were made of papyrus or linen fibres.

The computer, which is ideal for playing chess, was preceded by chess machines which were operated, it seems, by concealed players. In 1709, Farkash Champlan invented a chess machine which was named "The Turk". "The Turk" was an effigy of a man - wearing a turban - attached to a table. In the table drawers, there was a system of cog wheels which were worked, it seemed, by "The Turk". In fact, inside the machine a concealed chess player worked it with his arm.

Racing cars is a "modern" game; though its main characteristics - challenge, tension, control and agility - are characteristics of many other games.

So though, on the computer screen, these games seem to be the invention of our generation, and uniquely ours, they are in fact just reincarnations of older games in new and modern wrappings.

Gidon Katz

COMPUTER GAMES

Games are common to all cultures and have been prevalent in every generation since ancient times.

The universality of games and their variety has generated a wealth of definitions and conjectures. The American psychologist, Stanley Hall, saw the playing of games as a return to different stages in the development of the human species. Others regarded the playing of games as a cathartic activity which releases tensions, inhibitions, and pent-up feelings such as anger and aggression. One of the major researchers into games, the German psychologist K. Gross, understood them as a very down-to-earth activity, designed to train the individual and to prepare him for life's trials and tribulations.

Despite divided opinions, it would seem that most people agree on the value of games - particularly the educational value. For in addition to their being an enjoyable activity, games are seen as an important educational vehicle in that playing the game means honouring a system of given rules, in such a way as to develop independent personality characteristics within a social framework.

Children's games were chosen recently by the C.E.P.T. (the European Committee of Post Office and Telephone Managers) as the common subject for European stamps. Israel is issuing a set of stamps on this subject and is concentrating specifically on computer games.