



מציאות מוקטנת בקופסה

מאת אסף פטריק

21.11.2003, הארץ' גיליון יום שישי

באירופה ובארצות הברית זוכה חיים שפיר לכינוי השמור ליוצרים. "אוטר". ממציא המשחקים, אבי ה"טאקי", מאמין כי משחק טוב הוא זה שדוחה כל עיסוק אחר כבחירה ראשונית.

"לפעמים שואלים אותי במה אני עוסק, ואני עונה - ממציא משחקים", מספר חיים שפיר, ממציא משחק ה'טאקי'. "השואל חושב שיש לי חנות משחקים או מפעל צעצועים. הוא פשוט מתקשה להאמין שמישהו המציא את החוקים של משחקי השולחן והחברה שהוא וילדיו משחקים בהם."

באירופה ובארצות הברית, לעומת זאת, יודעים לכבד את יצירתם של ממציאי המשחקים והם זוכים לכינוי השמור ליוצרים, "אוטר". בימים אלה מסיים שפיר את עיצובו הגרפי של משחק קלפים חדש, שלטענתו יעלה במורכבותו ובהצלחתו על ה'טאקי'. שפיר יוצר את משחקיו בהשפעת גישה הנוגעת לחידוש ויצירתיות. "בכל יצירה חייב להיות הריגוש שבחידוש. בכל יצירה חייב להיות ביטוי של שמחת חיים. האדם הרגיל אוהב הרגלים, אבל המטרה של היוצר, ויוצר משחקים בפרט, היא לרגש אותו."

לפיכך, כשהחל לפתח משחקים בסוף שנות השבעים הוא נלחם בתפישה המשחקית שרווחה אז ולפיה לכל משחק חייבת להיות מטרה חינוכית. "למשחקים שיוצרו בשנות השישים, דוגמת משחקי 'לוטו' למיניהם ומשחקי 'רביעיות' של צמחים, הייתה מטרה ברורה, לפעול בפלטפורמה חינוכית. אני בין הראשונים שבעטו בפלטפורמה הזאת וכך פיתחתי משחקים שהם בראש ובראשונה כלים בידוריים וחברתיים..."

ההגדרה המילולית של שפיר למלה "משחק" היא מציאות מוקטנת. כשם שבמשחק קיימים שלושה אלמנטים - מגרש, חוקים וזמן - כך במציאות קיימים מרחב, נורמות וזמן. "החיים מתסכלים מאוד", הוא מבאר, "משום שקשה מאוד לשלוט בהם, ואילו המשחק מצמצם את המציאות לגבולות מוגדרים וחוקים שצריכים לכבד כדי לנצח. לכן, גם בתקשורת נוהגים לכנות תהליכים מסוימים משחקים. לדוגמה, 'המשחק הפוליטי' או 'משחקי מלחמה'."

הדרך המקצועית שהובילה אותו לעסוק בפיתוח משחקים לא הייתה קלה. "בהתחלה הייתי מהנדס מכונות שכיר וב-1978 הקמתי מפעל לייצור צעצועי עץ. אחר כך התחלתי לייצר משחקים מקרטון ופלסטיק וגם לפתח."

את הדרך לפיתוח משחקים מייחס שפיר לחוויה קשה שעבר בילדותו. "כשהייתי בן שש, ההורים שלי שלחו אותי לקייטנה של ילדים בני שמונה. בשלב מסוים שיחקנו סוג מסוים של תופסת בין שתי קבוצות. אני, שלא הבנתי כל כך את החוקים, חשבתי שבמקום לברוח אני אמור לתפוס - וכך נפסלתי פעמים רבות. ההפסדים הקשים האלו עשו אותי חולה, ולמחרת ההורים שלי נאלצו לבוא ולקחת אותי הביתה. בהשפעת המקרה נדמה לי שביקשתי לייצר משחקים שלא יגרמו למפסידים בהם סבל. לכן משחקי הילדים שלי אף פעם לא מבוססים רק על יסוד היכולת, אלא גם על זיכרון ומזל שמאפשרים ניצחונות גם לילדים בעלי יכולת נמוכה יותר."

ב-1981 הוציא לשוק הישראלי את המשחק "טאקי". "טאקי" הוא משחק קלפים שבו כדי לנצח על השחקן להיפטר מכל קלפיו. אחד הקלפים המעניינים ב"טאקי" הוא ה- "2 פלוס" קלף התקפי שגורם ליריב נזק ואיננו קיים במשחקי קלפים רגילים. "אחד התרחישים היפים ב"טאקי" הוא כששחקן עומד לנצח ואז מתגייסים כל יריביו יחדיו כדי לא לאפשר לו את הניצחון."

אבל משחק טוב, לפי שפיר, הוא משחק שדוחה כל עיסוק אחר כבחירה ראשונית. ומצב כזה מתקיים, על פי התיאוריה שלו, כאשר נוצר אתגר משחקי-ניצחוני, אבל לא נהרס המרקם החברתי בין השחקנים. "ב"טאקי" זהו שילוב שבו המנצח בא על סיפוקו אבל היריב לא מושפל", מפרט שפיר, "המנצח מרגיש תחושה של הישג טקטי, כי הוא סיים ראשון את הקלפים, אבל המפסיד זוקף את הפסדיו לאלילת המזל."

שפיר גורס שמרכיב זה איננו קיים בשחמט ועל כן זהו משחק אליטיסטי. בשחמט המפסיד אינו יכול להאשים את אלילת המזל, וברור שהמנצח הוא טקטיקן מעולה.

בשנים שלאחר ה"טאקי" התמקד שפיר בפיתוח משחקים בעיקר לשוק העולמי. בגרמניה הוא מתקבל בכבוד השמור לסופרים, כשאר מפתחי המשחקים. "שנים אני והסוכן הגרמני שלי מנסים לפענח מדוע דווקא גרמניה נהפכה למעצמת המשחקים העולמית. ההסבר היחיד שלי הוא שבשביל ללמוד את חוקי המשחק צריך סבלנות קית מסוימת. ובמשחק צריך להיות ממושמע ולשמור על החוקים."

בקרב עתיד לצאת לשוק משחקו החדש "8 וחצי", לטענת שפיר, המשחק הוא קומביניציה בין המזל של משחק ה"מלחמה" הוותיק ובין הטקטיקה של הברידג'. בשלב הראשון נדרשים השחקנים להיפטר מקלפיהם בדומה למשחק מלחמה. בשלב השני נותרת בידיהם כמות קלפים מצומצמת, הידועה לכולם, וכך הם יכולים לתכנן את דרך הורדת הקלפים שלהם ולנצח. המשחק מאפשר לשחקן להשתמש בקלפי הגנה והתקפה מיוחדים שרק השילוב הנכון ביניהם יכול להביא לניצחון.

שפיר כבר בן 53, אבל עדיין אוהב לשחק בכל משחקיו ולהתגרות במפסידים לו, כי מבחינתו "אין שמחה כמו שמחה לאיד". ברור לו שיהיה לו קשה לחזור על ההצלחה של "טאקי", מכיוון שלדבריו "התקפת הגירוים השונים על האדם במציאות רב ערוצית היא עצומה". בתחילת שנות השמונים המשחקים האלקטרוניים היו רק בחיתוליהם ואילו כיום הם תופסים נתח מרכזי בשוק משחקי הילדים....

בשנה האחרונה מנסה שפיר לטעת את חדות יצירת המשחקים בקבוצה של נערים מחוננים בראשון לציון. "הבעיה אתם שהיכולות שלהם מנוצלות בעיקר לעיבוד ידע ולא מלמדים אותם חשיבה יצירתית נכונה. אני מלמד אותם להתרגש כמו ילדים מכל מחשבה חדשה ויצירתית. כך הם מבינים שמשחק הוא לא החומר, אלא סוג התודעה הנמצא בתוכו."