

צומת השחון • כלבו • מלאבס

הלך לו קלף

מאת עדי עוז

מקומוני רשת שוקן. יום ו' 30.4.2004 7.5.2004

*זהו הסיפור של חיים שפיר, שהיה מהנדס נמרץ וצעיר
עד שבוקר אחד הוא רב עם הבוס, ישב וחשב והמציא איזה שוס
משחק קלפים ייחודי וקליט, שכבש את המדינה והפך ללהיט.
24 שנים אחרי הפריצה, פתאום הוא מביא עוד עקיצה.*

לאלפי הישראלים שירדו לסיני בפסח האחרון ציפתה הפתעה. את השילוש הקדוש של שמש-ים-ילדות בדווית
קטנות שמציעות צמידי חרוזים למכירה, הפר פתאום אדם שניגש ואמר: "שלום, אני חיים שפיר ממציא ה'טאקי'.
יש לי משחק חדש, מוצלח כמו אחיו הבכור, רוצה לשחק?" בטח רוצה, למה לא .

"בפעם הראשונה זה 24 שנה אני טוען שיש בידי משחק ברמה של הטאקי" מכריז שפיר, "יש אצלנו סיסמה כזאת,
שהטאקי הוא כמו מהירות האור: את זה אי אפשר לעבור. על כל המשחקים שפיתחנו בשנים האחרונות אמרנו,
זה 70 אחוז מהטאקי, זה 50 אחוז. ופתאום קרה נס ופיתחנו משחק חדש ברמה של הטאקי. מאספקטים מסוימים,
אפילו יותר".

בגלל זה כנראה, אחרי שנים של ישיבה נינוחה במשרד והמצאת משחקים מוצלחים יותר או פחות, יוצא שפיר,
54, אל גן המשחקים של העולם כדי לעצור בדרך ילדים ומבוגרים ולהציע להם לשחק איתו. הפעם האחרונה
שהוא עשה את זה הייתה ב-1981, כאשר המציא את הטאקי. האמונה כי יש בידו משחק שישנה את הרגלי
ילדותנו וייכנס לפנתאון הישראלי היא שדחפה אותו אז מחנות לחנות, ולבקש מהמוכרים רק בקשה אחת:
תשחקו!

"זה היה קשה, כי בתחילת שנות ה-80 משחק קלפים זוהה עם פוקר והימורים. שום אימא יהודייה טובה לא
רצתה שהילד שלה ישחק קלפים. למזלי, באותם ימים לבעלי החנויות עוד הייתה סמכות, וכשהמוכר המליץ
ללקוח לקנות משחק, אנשים האמינו לו. אז הלכתי ושכנעתי 500 בעלי חנויות לשחק טאקי כדי שכולם יידעו איזה
משחק נפלא זה".

ב-24 השנים שחלפו מאז ועד לצאת ה"שמונה וחצי" לחנויות לפני כחודש, שפיר לא הפסיק לעבוד. הוא פיתח
עשרות משחקים (בניהם "פיקולו" ו"רייס", המוכרים יותר), הוציא שני סיפרוני ילדים על תהליך היצירה, פרסם
ספר על התאוריה של המשחק, נתן הרצאות על פועלו ובעיקר השקיע את זמנו בחקר העולם המשחקי. עכשיו
הוא פתאום מרגיש שוב את אותה התחושה הנעימה ההיא, כשאתה מכריז בקול רם "אחרון" ויודע שיש בידך את
הקלף המנצח. הפעם לקלף הזה קוראים "שמונה וחצי".

בין חבילת במבה לויולה בדניה

המשחק החדש של חיים שפיר מבוסס לא מעט על משחק הקלפים "שיט הד" המוכר היטב לכל מוצילורו
ישראלי במזרח או בדרום אמריקה. כמו ב"שיט הד" (שכל אחד מוזמן לתרגם את שמו כרצונו) המטרה היא
להיפטר מכל הקלפים שברשותך כמה שיותר מהר. וכמו בטאקי, המטרה של שפיר היא להדביק את ההמונים
בקדחת המשחק החדש שלו כמה שיותר מהר. שפיר לא לבד. במסעות השיווק שלו ברחבי המדינה עם הקלף
החדש, הוא מלווה בבנו אורי, 26, והשמונה צעירים נוספים המכונים "סיירת שמונה וחצי". הם מלמדים, גם
בסדנאות את חוקי המשחק ומחלקים אלפי משחקים חינם אין כסף, כדי ליצור גרעין שחקנים מכור שיהפוך את
שמונה וחצי למשחק חובה בכל בית .

להודות על האמת, הפגישה עם שפיר קצת הפתיעה אותי. ציפיתי לראות ילד חסר סבלנות שמסרב להתבגר,
מוקף ערמות של דומינו וקלפים. במקום זה קיבלתי אדם מיושב בדעתו, שדיבורו מדוד והתנהגותו הולמת את
גילו. על כל שאלה הוא עונה באריכות אינטלקטואלית, במטפורות רבות ומתוך תפיסת עולם שמשלבת תיאוריות
פילוסופיות, סוציולוגיות ופסיכולוגיות. הוא אמנם מהנדס מכונות, בוגר פס הייצור של הטכניון, אך מרגע שהכריז
על עצמו כיוצר משחקים שקע בלימוד עצמי של מדעי הרוח והחברה. לדבריו, הם הבסיס לתורת המשחק שלו .

אז הילד המגודל שציפיתי לפגוש התגלה כאינטלקטואל חד מן הסוג שמתאים יותר למסדרונות האוניברסיטה,
ובכל זאת בפגישה יש משהו אחר. זה מתחיל בחדר העבודה העמוס משחקים, ספרי ילדים ובובות קטנות, ונמשך
בעיניו הכחולות-ירקות של שפיר, הנעוצות בעיניי ללא רחמים לאורך השיחה כולה. מעולם עוד לא פגשתי אדם
שמסתכל לך ישר בעיניים באדיקות כזאת, בלי להסיט את המבט ולו לרגע. ויש לו אידיאולוגיה סביב העניין: "
אני לא רק מתפרנס מעשיית משחקים אלא גם משפיע על התרבות הישראלית עם הערכים שאני רוצה להחזיר
לחברה: לשבת יחד, להביט בעיניים, לגעת. אם אני מצליח להילחם בתרבות ה SMS - שבה לא צריך להיפגש כי
אפשר לכתוב, ומביא אנשים להיות יחד, עשיתי את שלי. סליחה על הפתוס, אבל אני מרגיש זו תרומתי לצינות,
אני בונה תרבות. הטאקי מכבב ברשימה מצומצמת של מוצרים שמזוהים עם הישראליות, כמו במבה. אין לי מקור
גאוה גדול מזה ."

השליחות הזו הביאה לו גם פרנסה מכובדת. משחקיו מופצים ברחבי העולם וביתו המרווח בדניה, שמחלונותיו
נשקף הנוף הכי יפה בחיפה, מעיד שהאיש בחר לעצמו יופי של מקצוע.
"זה לא מקצוע" הוא מתקן, "זה עיסוק ."

מה ההבדל?

"מקצוע הוא הגדרה של החברה ועיסוק זה צורך אישי של המתעסק. אני מעיד על עצמי כעל מפתח משחקים
ועוסק בחשיבה יצירתית. מין משחקולוג כזה ."

סליחה?

"משחקולוג. אדם שמסתכל על תהליכי המשחק בתרבות האנושית ."

הנה, המצאת לך מקצוע.

"אחת הבעיות של בני האדם בחיים היא שהם שואלים את עצמם מה אני אעשה כדי להיות מאושר, ואז הם
מסתכלים על ההיצע שהעולם כבר מציע. יש המון קטגוריות, המון תאים, ואתה שואל לאיזה תא עליי להיכנס

כדי להיות מאושר? למה לא לשאול איזה ריקוד לרקוד כדי לא להיכנס לאף תא?"

ואת זה אומר לי בוגר הטכניון.

"אני אף פעם לא הסתדרתי עם מערכות. החלפתי המון עבודות, היו לי אישה וילד ודירה אבל הייתי נורא לא מאושר, ולא הבנתי למה. פעם, כמהנדס מתחיל, המצאתי משהו והיו לי מריבות גדולות עם הבוס סביב העניין, כי הוא סירב לאשר לזה תקציב. אז הבנתי שהכמיהה שלי היא ליצור יש מאין, שבעצם אני אמן. חשבתי לעצמי, אני אמכור לחמניות מדלת לדלת, אבל הן יהיו לחמניות מיוחדות שאני אפתח ואעשה בעצמי."

די מהר הבין שפיר שלחמניות זה לא בדיוק הקטע שלו. הוא התחיל בפיתוח משחקי עץ, עבר למשחקי שולחן, הקים את המפעל "משחקי שפיר" וייצר בו משחקים מוכרים כמו לוטו, רביעיות וכדומה. אבל זה לא השביע אותו. שפיר החליט להמציא את הגלגל והחל בפיתוח עצמי של משחקים. ככה הוא הגיע לטאקי.

בין נערים זוחלים להורים שקרנים

משהו מסקרן אותי. אני מנסה לפענח את סוד הקסם, לגעת ברגע הזה שבו נולד משחק חדש במוחו הקודח של משחקולוג. שפיר שוב מאכזב וטוען בלהט שאין רגע כזה: "אני לא יודע איך זה קורה לי אבל כנראה אני עושה משהו טוב, כי המזות מבקרות אותי. אין לי מושג מאיפה יבוא הרעיון הבא. אני רק מקפיד להיות בסביבה כשהוא מגיע. רעיונות טובים כל הזמן מסתובבים באוויר אבל אדם שאיננו יוצר מתעלם מהם כי הם לא מסתדרים עם התבנית שהוא מכיר. אוי, ראית? יצא לי חרוז."

בכוחות-על אני מצליחה לפלס לי דרך בהתרגשותו של המשורר ושואלת על תהליך יצירת המשחק. "מספרים על הצייר מירו שהוא כל כך פחד מהקנבס הריק, שקודם כל היה מצייר כמה כוכבים ואז הבד לא היה ריק והוא היה יכול להתחיל. גם אני מפחד מהמוח הריק. גם אני רושם לי כמה כוכביות לגבי אירועים שהייתי רוצה להתייחס אליהם. ברגע שאני מצייר לעצמי את הכוכבים במחשבה, המציאות מתחילה להיערם סביב אותה כוכבית. למשל: 'שמונה וחצי' התחיל כשראיתי את הצורה הזו, שמונה וחצי, בפסל בניו יורק לפני ארבע שנים ואמרתי: יום אחד יהיה לי משחק שקוראים לו שמונה וחצי. לא יודע למה. הצורה הזו פשוט תפסה אותי חזק. פגשתי את המו"ל שלי בגרמניה ואמרתי לו שיהיה לי משחק כזה. הוא שאל אותי מה יש במשחק? אמרתי לו, אין לי מושג. עם הזמן התחלתי להבין מה אני רוצה שיהיה במשחק הזה מבחינת החוויה האנושית. ראיתי לדוגמה שהמספר 'חצי' מעצבן את רוב בני האדם. רוב האנשים לא אהבו שברים בבית הספר. אמרתי לעצמי: במשחק הזה החצי יהיה ג'וקר. הוא יהיה קלף טוב. תמיד החצי התעלל באנשים – עכשיו הוא יעזור להם.!"

קולו של שפיר עולה. הוא מתרגש, כמעט צועק: "אני רוצה משחק שבו החצי יהיה הקלף הטוב! ככה זה עובד: אתה חי עם זה ופתאום העולם מתחיל לדבר אליך בשפה של המשחק. יום אחד נתקלתי במשחק עממי שנקרא 'שיט הד' ושילבתי גם אלמנטים ממנו. הכל התערבב יחד ותוך מספר חודשים המשחק הלך והתגבש. נעזרתי בבן שלי ועשינו הרבה מאוד ניסויים, בשיטה של ניסוי וטעייה."

מי השתתף בניסויים?

"כל מסכן שהופיע בסביבה. עד היום חברים של אורי זוחלים הביתה בפחד שלא יתפסו אותם ויכריחו אותם לשחק משחק לא גמור."

אבל בניגוד לתהליך היצירה של שמונה וחצי, על המצאת הטאקי שפיר לא מתלהב לספר. כבר 24 שנים ששואלים אותו את השאלה הזו, ונמאס לו לענות. רק לאחר לחץ מילולי בלתי מתון הוא ניאות להסביר שמדובר בפיתוח של המשחק העממי 'שמונה משוגע': "לקחתי את האלמנטים שעובדים היטב, סילקתי את כל מה שלא עובד והוספתי חוקים. בשנת '81 כמעט לא היו משחקים ססגוניים. רוב המשחקים היו חינוכיים". במילה האחרונה שפיר מנמיך את קולו ומעוות את פניו בסלידה: "בעיניי, משחק הוא קודם כל אמצעי בידורי משעשע ולא אבזר חינוכי. אני לוקח לעצמי את הקרדיט על הכרזת המלחמה הישראלית על החשיבה המוטעית שמשחק הוא עניין חינוכי" הוא דופק על השולחן.

למה זה כל כך מכעיס אותך?

"כי זו מניפולציה על הילד, להגיד 'בוא תשחק', כשהמטרה היא בעצם לחנך אותו ולא להתבדר איתו. בעיניי זה אסון, פטרוניזם. הורה שרוצה לשחק עם הילד צריך לרצות להשתעשע ולחבור אליו, ולא לנצל את רצונו של הילד להשתעשע. האב לא אומר את האמת, שהיא- 'אני משחק אתך רק כדי שתלמד', והילד לא אומר את האמת שלו, שהיא- 'ראיתי אותך, שלא באמת אכפת לך מהמשחק הזה', ובמקום לשחק יחד, הם משקרים יחד."

בין מציאות מדומה למדינת מלחמה

בניגוד למקובל לחשוב, אומר שפיר, תעשיית המשחקים אינה גוססת אל מול הצלחת משחקי המחשב. "זה מיתוס. משחקי החברה עדיין פורחים. למעשה, הדרישה לטאקי ולמשחקים האחרים רק גוברת. למשחקי מחשב יש חסרון ברור אחד לעומת משחקי השולחן: הם לא חברתיים, והאדם הוא חיה חברתית. למשחקי מחשב אין את זה ולכן הם לא יחליפו את משחקי החברה."

מה סוד הקסם של משחק חברתי טוב?

"המשחק מספק לשחקן שני צרכים מנוגדים: לנצח יריב – שזה צורך מכורח היותנו חיה טורפת, ולחבור אל בני מינך בצורה לא מאיימת – שזה צורך אנושי שמטרתו להתקרב וליצור אהבה. מצד אחד זה נורא כיף לנצח ולדפוק מישהו אחר. מצד שני, אם אני אנצח אותו כל הזמן הוא לא יהיה חבר. כדי שמשחק חברתי יהיה מוצלח, צריך להגיע לנקודה שבה מתרחש קסם- מצד אחד אני נורא נהנה לנצח, ומצד שני הניצחון שלי לא מחבל במערכת היחסים ביני ובין השחקנים האחרים. טאקי הוא שילוב מושלם שמאפשר למנצח להרגיש חכם ולמפסיד לא להרגיש אידיוט. המשחק עצמו מאפשר להבחין בין מי שאני בחיים לבין מי שאני לצורך המשחק. בחיים אנחנו מי שאנחנו. לצורך המשחק, אנחנו לוקחים לעצמנו איזושהי פרסונה, כמו שחקן תאטרון למשל. כדי לשחק את המשחק אנחנו מכווצים את ה'אני' שלנו או משתמשים רק בחלק ממנו."

מה הפרסונה הזו משרתת?

"הרבה פעמים בחיים הרצון שלי לפגוע ביריב לא לגיטימי, אבל במשחק הוא מותר. גם ביכולת לצרוח משמחה לגיטימית במשחק, אבל אי אפשר סתם כך לעמוד באמצע הרחוב ולצרוח. המשחק מאפשר את כל הדברים האלה במסגרת חברתית. משחק חברתי טוב מנתב החוצה רגשות שבמציאות אסור לי לבטא אותם."

לא רק באמצעות קלפים, מתברר. לדברי שפיר, שייקספיר צדק: העולם כולו במה וכולנו שחקנים. "החיים של כלנו הם אוסף של משחקים", הוא אומר, "אנחנו תמיד מתייחסים רק אל קטע מהמציאות. משחק הוא מציאות מוקטנת. המציאות היא אינסופית, והאדם לא יכול להתמודד עם כולה כי אין לו שליטה עליה. כדי להתמודד עם המציאות, אני צריך להתייחס רק אל חלק ממנה לכן אני מקטין את המציאות בשלושת המישורים שלה: המגרש,

הזמן והחוקים. במקום להתייחס אל חוקי היקום אני מתייחס אל כמה חוקים שהמשחק קובע. במקום להתייחס אל כל המרחב – אני מסתכל רק על מגרש המשחק, ובמקום להתייחס אל כל ממד הזמן – אני מתייחס רק אל זמן המשחק, מרגע שהוא מתחיל עד שהוא נגמר. בעצם, זה מה שאנחנו עושים כל הזמן. החיים שלנו מתנהלים בתוך בועות משחקיות."

בעולם של שפיר, הבועות המשחקיות מנהלות את חיינו הפרטיים לא זו בלבד אלא שהן קובעות גם את עתידן של מדינות ושל חברות. "אוסף המשחקים שחברה משחקת הוא התרבות שלה", הוא מסביר ומפרט, "התרבות האמריקאית למשל, משחקת משחק שנקרא:

GET RICH. הפכה את ההתעשרות לדבר הכי חשוב וזה מכתוב את כל המשחקים האחרים. על הכסף

האמריקאי כתוב . IN GOD WE TRUST : שם האלוהים זה הכסף. זאת ממש דתיות."

ומה מטרת המשחק הישראלי?

"לא לצאת פראייר. ישראלי שסידרו אותו, חרב עליו עולמו. זה מביא לאלימות, לציניות, לקשיחות נורא גדולה. וזה מביא אותנו גם לזה שהסכסוך עם הפלסטינים מבוסס על לא לצאת פראיירים. מה הטעונוים של מתנגדי הנסיגה? 'זה ניצחון לטרור' - יצאנו פראיירים. לא שואלים אם זה טוב או רע לנו, אלא אם יצאנו מזה פראיירים. לכן אנחנו מחמיצים את השלום פעם אחר פעם .

"מדובר במשחק מסוכן מאוד. אתה תעדיף להוציא לעצמך עין, כל עוד לשני ייצאו שתיים. זה מטורף. המטרה היא לא פריחה שלנו אלא קמילה של הזולת. חוקי המשחק פוגעים בשחקנים ללא הרף. לכן, החברה הישראלית הולכת ומשמידה את עצמה. וזו לא דעתי הפוליטית אלא דעתי כמשחקלוג."

מה זאת אומרת?

"זו לא דעה פוליטית שלי. כל המשחקים פועלים לפי החוקים האלה. ככה הדברים עובדים."

בין פרצוף דבילי לטורניר אינטראקטיבי

זה עוד לא הכל. כמשחקלוג, עצוב חיים שפיר לבשר על משחק חדש בישראל:
"ראו אותי בטלוויזיה, כתבו עליי בעיתון". הפעם הוא בוחר בתור דוגמא את סטיב הקטן מכפר חוגלה, ש"הוא, עם פרצופו הדבילי, מפרסם היום קניונים. עשו ממנו צחוק, אבל זה הגיע עד כדי רדידות כזאת, שעצם זה שהוא הצליח שיכירו אותו בכל המדינה זה הישג בפני עצמו. לא משנה איך מכירים אותו, או כמה כבוד הדמות שלו נותנת לו. עצם העובדה שכולם מכירים אותו מזכה אותו בנקודות. לכל תרבות יש את המשחק שלה. לדאבוננו הרב, אפשר לשלוט בזה. התקשורת שולטת בזה ומחליטה אילו משחקים יתנהלו במדינה."

אז התקשורת שוב אשמה.

"לחלוטין."

"שמונה וחצי" החדש נותן לשפיר קצת תקווה. זה המקום שבו הוא קובע את החוקים, משרטט את המגרש, מסמן את המטרה: "בגלל זה אני ממציא משחקים, אני נלחם על הדברים האלה, על מגע אמיתי בין אנשים, על הביחד, על להסתכל אחד לשני בעיניים."

בנשימה אחת כמעט הוא מספר שביוני גם הטאקי ייכנס לעולם האלקטרוני, כאשר חברת הכבלים "הוט" תצרך

אותו לערוצי הטלוויזיה וניתן יהיה לשחק באמצעות השלט עם חברים רחוקים. עיניים אולי לא יראו שם, אבל לפחות שפיר לא יוצא פראייר.