

10.54x29.54	1	עמוד 30	כותרת - כלכלי סט	17/05/2017	58518980-4
מכללת שנק - 1988					

סיפור של צעצוע

ממציא הצעצועים גיל דרוקמן לא מפחד ממשחקי מחשב. על ההשראה להמצאותיו ירצה מחר **בשנקר**

מה אני יכול לעשות עם זה? ברוב הפעמים אני לא באמת יודע ונוטש את זה, אבל יש מקרים שבהם מתחיל כיוון, ואז מתחיל תהליך יצירתי."

אתה מתמקד בסוג מסוים של משחקים?

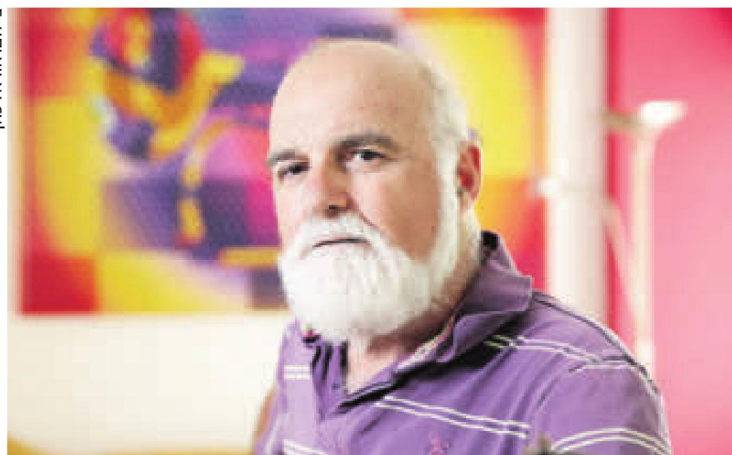
"לא. בהשוואה לשאר הממציאים, שבדרך כלל מתמקדים בתחום אחד, מגוון המוצרים שהמצאתי רחב: לתינוקות, לבית, מחוץ לבית, לאמבטיה, משחקי חשיבה, משחקי שולחן, צעצועים חינוכיים וגם צעצועים למבוגרים. רציתי להתפרש כמה שיותר רחב, זה מה שהניע אותי."

ואכן, בסטודיו הביתי של דרוקמן אפשר למצוא שלל מוצרים שהמציא במשך השנים: מצמידים לברביות דרך משחקי זיכרון וכלה במשחקי חברה למבוגרים. העובדה ששוק המשחקים

רעות ברנע

לא ברור לי איך הספינר הזה תפס", אומר ממציא הצעצועים גיל דרוקמן, "אחרי כל כך הרבה שנים בתחום הזה, הדבר היחיד שאני יכול להגיד הוא שאתה אף פעם לא יכול לדעת". דרוקמן (67) עוסק כבר 38 שנים בהמציאת צעצועים ומשחקים לילדים. יחד עם שותפו דני הרשקוביץ הוא אחראי ליותר מ-100 כאלה שיצאו במהלך השנים בחברות הצעצועים הגדולות בעולם כמו מאטל, הסברו, טומי וטוילי. "היה משחק אחד שידעתי שיצליח והוא אכן המשחק שלי שהצליח בצורה הטובה ביותר – פאזל שלושה ממדים בצורת פסל. הרעיון עלה במוחי ב-1996, לא ידענו כלום בנושא וניסיתי להביא איך סורקים פסל משלושה כיוונים. עבר

צילום: אוראל כהן



גיל דרוקמן. "צעצועים זו תעשייה עונתית ואופנתית, מדי פעם מגיע איזה להיט"

כל כך רווי היום, הוא אומר, היא דווקא יתרון מבחינתו. "היצרנים נלחמים על מקום במדפים ועל כן צריכים לחדש כל הזמן. בגלל זה הם צריכים אותנו – כרי שנביא להם דברים חדשים. זה שוק שקורה בו תהליך מדהים. לפני שנים כשנכנסו משחקי המחשב, אמרנו 'וואלה, בטח נחטוף מכה רצינית'. אבל השוק רק גדל. עכשיו, כשנכנסו כל האפליקציות, חשבנו את אותו הדבר, וגם הפעם השוק גדל, וכך גם עם המשחקים ה'מסורתיים'. ההנחה היא שזה שוק שהביקוש בו אף פעם לא ייגמר."

מה השתנה בהמצאת משחקים ב-20 השנים האחרונות?

"לא הרבה. אנחנו לא עוסקים בפיתוח של משחקים מלווי אפליקציות. ההבדל המשמעותי הוא שהילדים היום מתבגרים הרבה יותר מהר. אם ברביות היו פעם משחק לילדות מגיל שבע, היום משחקות בהן ילדות בנות שלוש. עוד הבדל מבחינת השוק הוא שהיום יש הרבה יותר חברות, אבל קטנות יותר. זו תעשייה עונתית ואופנתית מאוד ומדי פעם מגיע גם איזה להיט כמו הספינר, וכולם רוצים ללכת בעקבותיו."

תי בין 20 אנשים עד שהגעתי, בסופו של דבר, למישהו שגר במרחק שלושה בתים ממני וידע איך לעשות את זה. יש שתי מסקנות מהסיפור הזה: אחת היא כשכאשר יש לך רעיון ואתה לא יודע איך לעשות אותו, זה לא אומר שאתה צריך לרדת ממנו, אלא רק לחפש יותר קשה איך להוציא אותו לפועל; השנייה היא שאין מוצר שאין לו קונה. הפאזל-פסל בסופו של דבר יצא והיה הצלחה גדולה מאוד, ולפני שנה וחצי חזר לשוק עם חברה אחרת שהוציאה לו גרסה מחודשת". את הסיפור על הפאזל וסיפורים אחרים יספר דרוקמן בפתחת הכנס לעיצוב צעצועים הבינלאומי השלישי של בית הספר לעיצוב שנקר "From Rags to Apps" שיתקיים מחר. את דרכו החל דרוקמן בכלל כמהנה דס תעשייה וניהול שעבד כיועץ למפעלים וארגונים במשך 15 שנים. פיתוח משחקים היה תחביב שלו עד שזה הפך למקצוע ראשי. "את ההרצאות שלי אני מתחיל במהו רגע ההשראה. אני רואה איזו תמונה או מוצר, או כלי, או סרטון – כל דבר עבורי יכול להיות השראה. פתאום אתה נעצר ואומר לעצמך 'רגע,