

פרק 2: "הדבר הטבעי הוא משחק" (ד.ו. ויניקוט, פסיכואנליטיקאי)

איזה עולם משעמם זה היה, אילו כולנו היינו רואים, שומעים, חושבים ומרגישים בדיוק אותן תחושות. ההיסטוריה רצופה בניסיונות לסדר בני אדם בתבניות. זה לא עבד, כי למרות שלכל בני האדם מערכת הפעלה אנושית זהה, אין שני בני אדם זהים, אפילו לא תאומים זהים.

המוח האנושי לא מסוגל לקלוט את כל המידע סביבנו, לכן אנחנו מסננים אותו. מסננים באמצעות פילטרים, ופה מתחיל השוני. אין שני פילטרים זהים, לכן **כל אחד ואחת רואה, שומע, חש וחוה את המציאות באופן שונה**. זה נפלא, אבל יש פה גם מקור לבעיות. היכולת לראות את המציאות מאינספור זוויות היא מקור היצירה. מצד שני, איך יתכן שמה שאני רואה, שומע ומרגיש, זה לא מה שאחרים רואים, שומעים ומרגישים?

ספק אם מישהו יבין אי פעם עד הסוף מה מתחולל במוח. מאיפה מגיעות ואיך נוצרות המחשבות? איך פועל המנגנון שמעלה תחושות? איך נוצר אותו דחף שמניע בני אדם לפעול, שאני מגדיר בשפה שלי כ"משחק"?

על רעיון "המשחק" בנויה גישת האימון שלי. אימוץ של רעיון קצת שונה, ידרוש מכם לשים בצד את מה שאתם כבר יודעים ולהיפתח לתובנות לא שגרתיות. אל דאגה, הדעות וההרגלים הקיימים לא ילכו לאיבוד.

ועוד בקשה קטנה לפני שיוצאים לדרך - שננו ואמצו משפט קטן שיעשה הבדל גדול: **אם אני לא רואה אפשרות, זה לא אומר שהיא לא קיימת!**
עולים למגרש.

*

את גישת האימון שלי בניתי בעבודת שטח; במאות סדנאות שהעברתי למנהלים, בעלי עסקים, מורים, הורים ואנשים מכל תחומי החיים. אני מודה שגם אחרי ארבעים שנות אימון, יש לי עדיין בעיה להסביר מה זה "משחק" על פי תפיסתי. אני מאמן כדורסל, וכאשר אני מדבר על משחק זה מתקשר לאנשים באופן אסוציאטיבי

לספורט. קשה להסביר שהמרחב בו מתקיים המשחק אינו בהכרח מרחב פיזי, ושהמשחק מתחולל בעצם בדמיון לפני שהוא משוחק במציאות. הבנה עמוקה של ההתנהלות האנושית יכולה לשנות חיים, כי תכונת המשחקיות מצויה בכל בן אנוש, גם אם הוא חלילה וחס משותק בכל גופו.

יום אחד פנה אליי משה טריואקס, הבעלים של בית ההוצאה לאור 'מטר', שמתמחה בספרות ניהול והתפתחות אישית, והציע לי לכתוב הקדמה לספרו של פט ריילי "The winner within". ריילי, שותף ונשיא של קבוצת הכדורסל מיאמי 'היט' ומרצה מבוקש, מוכר מהתקופה בה היה מאמנה של לוס-אנג'לס 'לייקרס' מה-אן-בי-איי. מעיון בספרו נפתחו בפניי צדדים נוספים להבנת המשחק, כפי שאחד מגדולי המאמנים רואה אותם. הספר הופץ בחברות וארגונים, ועזר לי להרחיב את הקשרים שלי עם מנהלים בכירים וגופים עסקיים גדולים.

כשטריואקס פנה אליי כעבור כמה שנים וביקש לכתוב הקדמה לספרו של פיל גיקסון "11 טבעות אליפות", היה מובן מאליו שאסכים. עוד הזדמנות לגלות ולאמץ כלים נוספים, ולבסס את המוניטין שלי כסמכות מקצועית.

*

דונלד וודס ויניקוט נחשב בעיני רבים לפסיכואנליטיקאי החשוב ביותר אחרי פרויד. ויניקוט פיתח טיפול פסיכולוגי בילדים, האמצעות טיפול במשחק. בספרו "משחק ומציאות" הוא מקדיש פרק שלם לחשיבות המשחק בהתפתחות התינוק. "המשחק", קובע ויניקוט, "הוא-הוא היסוד האוניברסלי שמסייע לגדילת התינוק. הדבר הטבעי הוא משחק".

ארבע המילים האלה היו כל מה שחיפשתי. הן היו שוות עבורי יותר ממאגר גז בים: **הדבר הטבעי הוא המשחק!** אילו הורים היו מבינים מה מניע את הילדים שלהם, הם היו שומעים הרבה פחות "לא בא לי". זה היה חוסך הרבה אנרגיה ולא מעט כסף, שמתבזבז בניסיונות לרצות את הקטנים כשלא בא להם.

מנהלים, אילו הבינו מה מניע את העובדים, היו מפיקים מהם הרבה יותר. מורים היו מוצאים את עצמם עומדים מול תלמידי חכמים תאבי תורה, אילו רק היו מבינים מה באמת מניע אותם, מה באמת גורם להם לרצות להשתפר.

כשהייתי קטן אמי לימדה אותי שיעור חשוב לחיים. היא נהגה להאביס אותי והשתמשה בכל טריק אפשרי כדי לדחוס מזון לפי. "תגמור מהצלחת - תקבל קינוח"; "תשאיר פירור - יבוא שוטר". אמי הצליחה. לא השארתי פירור בצלחת. אבל הורינו, עם כל הכוונות הטובות שלהם, צרבו בתודעתנו שיעור גרוע, אותו אנחנו מורישים לבנינו ולבני בנינו: **בשביל לעשות משהו צריך לקבל משהו**. תעשה - תקבל. לא תעשה - תיענש. מקל או גזר. פרס או עונש.

תגמול ועונש הוא עקרון ההפעלה הבסיסי הנפוץ ביותר ביקום. הוא עובד בכל גיל, בכל מקום. זו דרכו של עולם. רוב האנשים מאמינים שגורם ההנעה האנושי הוא חיזוני. מנהלים מניעים עובדים באמצעות בונוסים, או לחילופין מאיימים עליהם בפטורים. תעמוד ביעדי המכירות - תקבל נסיעת פרס לתאילנד. אם תמכור הרבה יותר, תיסע על חשבוננו להוואי. הבעיה בשיטת ההנעה הזו, שהיא עובדת רק בטווח הקצר. בני אדם יתרגלו לכל ריגוש, רמת שכר והטבות. מעביד שמניע עובדים באמצעות פרס או עונש מאמין, מן הסתם, שהם זקוקים לתמריץ או למכה. האמת היא שאף אחד לא זקוק לא לזה ולא לזה. על-פי ויניקוט בני אדם שואפים לנוע, להתקדם, לגדול, לצמוח ולהתפתח מעצם טבעם. אף אחד לא נהנה להיות תקוע במקום. כולם רוצים לשחק.

ה"משחקיות", אותנו דחף שמניע אותנו, היא תכונה מולדת כמו האינסטינקטים והרפלקסים. לא צריך ללמד תינוק לשחק, כי **בכולנו קיימת יכולת מובנית להמציא ולשחק משחקים**. ה"חיים" הם שמדכאים את היכולות האלה, אבל הן קיימות. כל מה שהיה לנו בילדותנו נשאר. שום דבר לא הלך לאיבוד. אז איך זה שלמרות שלכולנו יש את היכולת לשחק, אנחנו עדיין מוצאים את עצמנו לפעמים תקועים? אומרים שנעשה משהו ולא עושים, מתחילים לפעול ונעצרים. למה?

מודל ההנעה הישן גורס, שבשביל לזוז אנחנו זקוקים למישהו שידחוף או ימשוך אותנו. זה מה שעומד מאחורי הרעיון של **פרס או עונש**, איום או ליטוף. הרעיון הזה **לא עובד לאורך זמן**: פרסים יכולים להניע בטווח הקצר, איומים ועונשים ודאי שאינם מניעים, הם מצמיתים. אני לא טוען שמה שקורה סביבנו אינו משפיע עלינו. ודאי שכן. מקלות וגזרים משמשים בידי מנהלים, הורים ומורים ככלי להנעת עובדים, ילדים ותלמידים. אלא שזה עובד רק בטווח הקצר. כשמפסיקים לדחוף, נעצרים. ומה קורה אז? בני אדם מחפשים סביבם שוב את זה שיידחף אותם, שיגיד להם מה לעשות, כי זו הדרך שהם מכירים.

השיטה "עובדת" כי בצידה השני של אותה מטבע ישנם אנשים, שבשמחה יגידו לכולם מה לעשות. מניסיוני אני יודע שלרוב האנשים שפונים אליי ישנן בקשות דומות: יעץ לנו, הגד לנו מה לעשות, הבטח תוצאות. מאמן אינו יועץ, אני מסביר להם. יועץ נותן עצה מניסיונו, אימון זה משהו שונה לגמרי. בניגוד למקובל בספורט, **מאמן לא אומר מה לעשות**, לא דוחף ולא מושך. מאמן, על פי אמונתי, יוצא מנקודת הנחה שאדם איננו נזקק למישהו שיורה לו מה לעשות. אף אחד לא מקולקל, לכן אין צורך לתקן. המומחה הגדול ביותר לנפש האדם זה הוא עצמו. המאמן יכול לתרום לו נקודת מבט שאין לו לגבי עצמו, לשקף לו דברים לגבי ההתנהלות שלו, לפתוח בפניו אפשרויות שהוא לא רואה.

הגישה שאני נוהג לפיה, מבוססת על ההנחה שאדם **מטבעו רוצה לפעול, לשחק, לגדול, לצמוח**. זה הבסיס. זהו היצר האנושי במובן הראשוני ביותר שלו. מיד עולה השאלה: אם כן, איך זה שאני מאוד רוצה לעשות משהו, ועדיין איני זז? התשובה: הטבע האנושי הוא לפעול. **אם משהו עדיין עוצר אתכם, זהו את מה שעוצר ושחררו. שחררו עכבות, פחדים, חרדות, דעות קדומות, שיפוטים על אחרים, שיפוטים על עצמכם, שיפוטים על מה שאפשרי או לא אפשרי עבורכם**. הבעיה היא שהמעצורים נסתרים מעינינו, ולכן קשה להבחין בהם ולשחרר אותם. אנחנו בעיקר מרגישים שמהו עוצר אותנו, אבל קשה לנו להבין ולהבחין מהו הדבר.

בחלומותיי הפרועים ביותר לא דמיינתי את עצמי חופר בחנויות ספרים משומשים, ועוד בכוננית ספרי הפילוסופיה והפסיכולוגיה. בשנים האחרונות אנשים למדו להתבונן פנימה. השוק מוצף בספרים, קורסים וסדנאות למודעות עצמית והתפתחות אישית. לצד ספרי לימוד שמבטיחים להפוך אותנו תוך שלושים יום מפושטי יד למיליונרים, ומבורים ועמי ארץ למהנדסי תוכנה, אני מוצא לעתים גם חומרים מצוינים. במסגרת המגבלות שלי, כמובן. כשניסיתי להבין מתי בדיוק הפרעות הקשב שלי מופיעות, הגעתי למסקנה שמעולם לא נתקלתי בבעיית ריכוז כאשר חומר הקריאה היה מעניין.

במסגרת חיפשיי אחר מחקרים ותיאוריות בתחום המשחק, גיליתי את **"האדם המשחק" של ההיסטוריון וחוקר התרבות ההולנדי יוהאן הויזנחה**. זה קרה בחנות קטנה לספרים משומשים, לא רחוק מבניין העירייה ברחוב אבן-גבירול בתל-אביב. משכתי כיסא קטן לפינת החנות, ושקעתי בקריאה כמו ילד קטן שגילה אוצר ממתקים. כל מה שחלמתי עליו נמצא בספר הזה.

למרות שרוב התובנות היו מוכרות לי, העובדה שהן הופיעו כמשנה סדורה שנכתבה בידי בר סמכא מתחום שונה לגמרי, ריגשה וחיזקה אותי. אם המשחק הוא נדבך יסודי לגישה חשובה בפילוסופיה, זו הוכחה שמדובר בעניין רציני. סוף-סוף השגתי את ההוכחה שאני לא חי בסרט.

חישבו על משחק כלשהו, מתופסת ומונופול ועד כדורגל או קלאס. מה משותף לכולם? על פי הויזנחה, חייבים להתקיים מספר תנאים מוקדמים, כדי שנוכל להגדיר סיטואציה כלשהי כמשחק.

תנאי ראשון לקיומו של משחק: משתתפים. אין משתתפים, אין משחק. מהו המספר המינימלי של משתתפים שנדרש כדי לקיים משחק? רבים מאמינים שנדרשים לפחות שני משתתפים למשחק. למה שניים? כדי שתתקיים תחרות. לשם מה התחרות? כי הניצחון הוא, לדעתם, תכלית המשחק. אחד המשתתפים חייב לנצח.

בשביל שהוא ינצח, מה צריך לקרות לאחר? הוא צריך להפסיד. זה מה שרוב האנשים שפגשתי ענו לי: בשביל שהאחד ינצח, השני צריך להפסיד.

אילו זה היה נכון, הרי שמדובר בחדשות רעות. אבל כל מי שיש לו ילדים יודע שילד מסוגל לשחק לבד במשך שעות. הוא לא זקוק לאף אחד בשביל לשחק. בשביל שילד ינצח, אף אחד לא צריך להפסיד. משחק לא חייב להסתכם ב"סכום אפס". אוסקר פיסטוריוס, אדם קטוע רגליים, ייחקק לעולם כאחד האתלטים פורצי הדרך בהיסטוריה האנושית. פיסטוריוס הגיע למעמד חצי הגמר בריצת 400 מטר באולימפיאדת לונדון 2012. חמישה עשר המתחרים שהתמודדו מולו היו אנשים בריאים. הוא לא הצליח להתברג לאחד מארבעת המקומות הראשונים ולא עלה לריצת הגמר. האם לדעתכם הוא הפסיד? הוא לא השיג את כרטיס ההשתתפות בגמר האולימפי (וגם הורשע מאוחר יותר ברצח חברתו), זה נכון, אבל הוא ייזכר כאחד המנצחים הגדולים בתולדות האולימפיאדות ובכלל. הרץ היחיד שהתחרה בריצה כשהוא נעזר בתותבות בתחרות אולימפית מול אנשים בריאים, והגיע לחצי הגמר.

תנאי ראשון לקיומו של משחק הוא משתתפים. **תנאי מוקדם שני - כללים.** כללי משחק. "המשחק", על פי הויזינחה, "חייב שיהיו לו חוקים וכללים, כי בעולם המשחק שורר סדר מושלם. תוצאותיהם של משחק או תחרות חשובות בעיני מי שנכנס לעולמו של המשחק ומקבל את כלליו, בין אם הוא עושה זאת כמשתתף או כמסתכל, רואה או מאזין". כן, לא רק המשתתפים במשחק חייבים לקבל על עצמם את כללי המשחק, אלא גם הצופים.

בנקודה זו אני חייב לכם הסבר. קבעתי קודם שהצופים אינם משתתפים במשחק, ופה מתעורר הרושם שהצופים הם חלק מהמשחק. ובכן, הצופים הם חלק ממשחק גדול יותר שבו גם הם משתתפים, אבל פסיביים. יש משחק בתוך משחק, ולפעמים כמה משחקים זה בתוך זה.

למשל, פקיד בנק לא קובע את גובה העמלות והריבית. הוא חלק מהמשחק של הבנק כולו, שבתוכו יש משחק של הסניף, שמתנהל על פי כללים שאת חלקם קבעה המדינה.

חלק מכללי המשחק של הסניף קבע הבנק, את חלקם קבע מנהל הסניף, ובתוך כללי המשחק שנקבעו עבורו, הפקיד יכול לקבוע כללי משחק לעצמו, בתנאי שאינם חורגים ממסגרת הכללים שנקבעו לו.

"המשחק מורכב מחירויות, מחסומים ותכליות", קובע הוויזינחה. נשמע כמו משהו מסובך ומורכב, אבל בתרגום לשפה פשוטה, את כללי המשחק אפשר לחלק לשלושה סוגים:

✓ כללים שמגדירים **מה מותר** לעשות.

✓ כללים שמגדירים **מה אסור** לעשות.

✓ וכללים שקובעים **מה חובה** לעשות.

עבור רבים המילה "משחק" נקשרת למעשה מהנה, קליל, כיפי, אפילו שטותי. הבעיה שאנשים מפרשים לא נכון את ההנאה והקלילות שקיימים באדם המשחק, מעצם השתתפותו במשחק, ומגיעים בטעות למסקנה שהמשחק הוא עניין לא רציני. **"בתודעתנו"**, מסביר הוויזינחה, **"המשחק נתפס כהיפוכה של רצינות, אבל המשחק הוא צד בפעילויות הנעלות ביותר של האדם כיוצר התרבות"**. זה עניין רציני, המשחק, הכול חוץ מ"משחק ילדים".

שני כללים בסיסיים שנותנים למשחק משמעות רבה הם הגדרת **מרחב וזמן המשחק**. רבים קושרים את מרחב המשחק לתחום פיזי - מגרש כדורגל, לוח מונופול - אבל **המשחק** יכול להתקיים במרחב המשפחתי, בין ילדי הכיתה, במחלקה בצבא או בקרב עובדי החברה. מרחב המשחק יכול גם להיות וירטואלי, באינטרנט.

המשחק תחום בזמן. יש לו התחלה וסוף. נכון שמשחקים כמו שחמט, כדורעף, מונופול וטניס אינם מוגבלים בזמן, אבל **על פי הוויזינחה "מרגע שהמשחק מתחיל ועד לרגע בו הוא מסתיים, עולמם של המשתתפים הוא המשחק"**. המשחק מחייב אותנו להקדיש זמן, להתמסר לו. המשחק יוצר עולם משלו **ומבדל את המשתתפים במשחק משאר העולם**. נכון שאוהדי ספורט נתפסים לפעמים בעיני "שאר העולם"

כ"עדת בבונים", אבל אותם ממש לא מדאיג מה אחרים חושבים עליהם. הם שקועים במה שקורה במשחק, ובעת הזו זהו כל עולמם.

"המשחק נוצר ממה שהו שמצוי במחסור. אם מישהו ישלוח בכל, לא יהיה משחק", קובע הויזינחה. כאשר ילד משתלט על כל הצעצועים בגן ולא נותן לילדים אחרים לגעת בהם, הוא מונע את קיומו של משחק. ילדים מבינים בסופו של דבר שהם חייבים לשחרר, אם הם רוצים שיתקיים משחק. כשהילדים גדלים, הם שוב נתקלים בצורך הבלתי נשלט לאסוף, להשתלט ולאגור. אלו שלא הצליחו לשחרר ולשתף אחרים מתבוננים סביבם ומגלים שנותרו לבד. סימנים נוספים שהויזינחה נתן במשחק:

- **"המשחק הוא מאבק לשם משהו (תחרות), או לשם הצגתו של משהו (תיאטרון)".**
- **"המשחק הוא אובייקטיבי. למשתתפים אין יכולת להתערב ולשנות את הכללים".**
- **"המשחק נוצר מבחירה חופשית. כל פעילות, אף זו הדומה חיצונית למשחק, אם היא כפויה עלינו, שוב אינה משחק".**

למרות שהעולם בתקופתו של הויזינחה (1872-1954) התפתח בקצב הרבה יותר איטי מהמציאות התזזיתית בה אנו חיים, כתביו רלוונטיים עד היום. הוא הרבה לעשות שימוש במונח "מקרויות". **"המשחק צריך להיות ספונטני, כי המקרויות היא שיוצרת את העניין במשחק. סימני ההיכר הכלליים של המשחק הם הציפייה והספק".**

אם נדע מה יקרה במשחק ומה תהיינה התוצאות, המשחק פשוט לא יתקיים. מצד שני, אותו חוסר ודאות, שהוא תנאי מוקדם לקיומו של משחק, מפחיד ומשתק את המשתתפים במשחק עוד לפני שזה החל. איך מגשרים על הפער שבין הפעולה שמונעת על ידי חוסר ודאות ונדרשת כדי לשחק וליהנות, לבין השיתוק שנגרם מהפחד מפני

אותו חוסר ודאות? **חוסר ודאות במידה קטנה, מכניס עניין ומניע לפעולה. חוסר ודאות גדול מפחיד ומשתק.** זו הסיבה לכך שנדרשים כללי משחק, שמאפשרים לאנשים ליטול חלק במשחק מרצונם החופשי, אבל מצמצמים במקצת את המקריות וחוסר

המשחק, אם כן, רווי קונפליקטים: בין המגבלות שכופים עלינו הכללים, לבין הרצון החופשי לקבל עלינו את אותם כללים; בין ההתרגשות לבין הפחד; בין הפעולה שנדרשת לבין השיתוק שנוצר מאותה חוסר ודאות. תפקידו של המאמן ליישב בין הקונפליקטים האלה, ובכך לאפשר לאנשים לפעול בנינוחות וליהנות מהמשחק.

בני אדם שואפים להגיע למצב קרוב ככל האפשר לוודאות מלאה. מי לא היה רוצה שפרנסתו תהיה מובטחת? שהשקעותיו יניבו תמיד תשואה גבוהה? שסביבתו תהיה לנצח תומכת ואוהדת? מי לא שואף לבריאות מלאה, אושר ועושר בזרימה בלתי פוסקת?

לצערנו, לא הכול בשליטתנו. תמיד יהיו גורמים שיכניסו אלמנט של חוסר ודאות. כל ענף הביטוח בנוי על חישובים מסוג זה, ועדיין האקטוארים המנוסים ביותר לא צפו לפני שלושים שנה שקופות הפנסיה והגמל ייכנסו לגירעונות כה כבדים שיסכנו את עתידם של מיליוני מבוטחים בגלל התארכות תוחלת החיים.

לחוסר היכולת לנבא במדויק את העתיד - את תוצאותיו של "המשחק" - יש גם יתרונות. משחק שתוצאותיו אינן צפויות הוא מרתק. ההתרגשות מהבלתי-צפוי הופכת אותו לכזה. העניין שניצת במשחק הוא לא פחות חשוב מהתוצאה הסופית שלו.

*

רוב הזמן אנחנו משתתפים במשחק כלשהו באופן אינטואיטיבי. לא במודע. לפעמים נהנים ממה שאנחנו עושים, לפעמים נהנים פחות, מאמינים ש"ככה זה". המנגנון פועל מעצמו. מכונית לא יודעת שיש לה מנוע, בני אדם לא מבינים שמוטמעת בהם מערכת הנעה. הם פשוט פועלים. כאילו מעצמם.

משחק שמשחקים אותו במודע, מומצא לתכלית מסוימת. כללי המשחק מותאמים לתכלית שרוצים להשיג. התכלית יכולה להיות גשמית, כמו הגעה בזמן לפגישה, כלים שטופים לאחר הארוחה, או הכנת שיעורי בית. אבל תכלית המשחק יכולה להיות גם תחושה, כמו תחושת ניצחון או הגשמה.

משחק לא קשור בהכרח לעניינים עסקיים. המשחק רלוונטי גם לכל מה שאפשר להגדירו כמטלה: טיול משפחתי, הכנת שיעורים, כתיבת ספר, מעבר דירה. כל דבר אפשר להפוך למשחק, כאשר מתבוננים בסיטואציה דרך משקפי "משחק". התבוננות דרך פריזמה מסוימת נותנת לסיטואציה הקשר חדש, מעלה מחשבות חדשות, מציפה רגשות שונים, מניעה לפעולה בעוצמה רבה, ומביאה לתוצאות בלתי רגילות.

- יום לפני קריסת הבורסה לניירות ערך בניו-יורק והתמוטטות בית ההשקעות "ליהמן ברדרס", בשנת 2008, היו עדיין אנליסטים שהמליצו לקנות את המנייה.
 - אנשים מסרו לנוכל בשם ברני מיידוף את מיטב כספם, והיו בטוחים שהם וילדיהם מסודרים לכל ימי חייהם. הוא באמת סידר אותם. לכל החיים.
 - איך יתכן שאף לא אחד מבין המומחים ליחסים בינלאומיים, צפה את נפילת חומת ברלין אפילו יום לפני קריסתה?
 - בערב יום כיפור אוקטובר 1973 הלכו המוני בית ישראל לבתי הכנסת בתחושה שמחכות להם עשרים וארבע שעות שקטות ובטוחות. הרי כך היה מאז ומתמיד. ביום כיפור בשתיים בצהריים, למדנו בדרך הקשה שמה שהיה מאז ומתמיד, לא בהכרח יימשך לתמיד.
- ישנן אינספור דוגמאות למומחים, עם או בלי מירכאות, שנפלו במלכודת המשחק שהיו רגילים לשחק. העבר לא בוטל וטוב ללמוד מהניסיון, אבל הבנת העבר לא מבטיחה צפייה מדויקת של העתיד, כי הדבר היחיד הוודאי הוא חוסר הוודאות.
- קחו לדוגמא מטלה שאני יודע שאני "חייב" לבצע, אבל דוחה אותה שוב ושוב. למשל, כתיבת הספר הזה. על כתיבת הספר הזה הייתי יכול לכתוב ספר. התחלתי

הפסקתי, זרקתי, התחלתי שוב לכתוב, מחקתי, שיניתי את סדר הפרקים, עד שאיבדתי כיוון. מצאתי את עצמי תקוע באמצע פרויקט, לא להקיא ולא לבלוע. יום אחד הגעתי לתובנה מעניינת: אולי אשתמש באותה טכניקה שאני מלמד ומציע לאחרים. אמציא משחק, אתאמן.

מאות-אלפים קוראים עמודים שלמים שאני כותב בכל שבוע בעיתון, אבל מי אמר שכתובה בעיתון דומה לכתובת ספר? אז פניתי אל מי שהכניס אותי לעסק הזה שקרוי כתיבה - רמי רוטהולץ ערך בשנות ה-80 ירחון ספורט מעולה בשם 'מבט ספורט', והציע שאכתוב פרשנות כדורסל מקצועית. מאז אנחנו בקשר, וטבעי שהוא היה הראשון לפנות אליו שיעזור לי לצאת מהבוץ.

המשחק שהמצאתי: ב-1 באוגוסט 2017 אלפי אנשים קוראים ספר שיעסוק בגישת המשחק שלי. הספר ישלב סיפורים עם תובנות אימון בשפה פשוטה, שתאפשר לאנשים להגשים חלומות ורעיונות בנינוחות והנאה. עמדתי בפני משימה שלא הצלחתי להרים, לרשותי עמדו מעט זמן, סלט של סיפורים בראש, וטקסטים מפוזרים בתיקיות שונות במחשב.

יישמתי את אותן עקרונות משחק שאני מלמד: קבעתי מטרה ואבני דרך, כללי משחק - עשה ואל תעשה, והתחלנו להעביר פרק אחר פרק הלוך ושוב. אני שולח פרק, הוא מחזיר עם הערות, ואני שולח פרק נוסף. כל כמה פרקים נפגשים ובודקים איפה אנחנו נמצאים, מקבלים החלטות וזזים הלאה. "יציקה" שישבה לי על הראש הפכה למשחק מהנה. לא הכול זרם לפי התוכנית, אבל זה מה שהפך את המשחק למרתק. בדרך עולים רעיונות, מתגלים קשיים, צפים סיפורים חדשים, נמחקים טקסטים שאינם מתאימים. משחק. לוח התוצאות הראה לי איפה אני נמצא, כמה עמודים כתבתי, כמה נותרו לי לכתוב. לקחנו פסקי זמן, התגברנו על משברים, ניסיתי ללמוד מניסיונם של אלו שכבר התנסו בכתובת ספרים. הרפתקה.

"המשחק" איפשר לי להשלים משהו שהתקשיתי לבצע, ועוד בדרך מהנה.

המשחק הוא דינאמי, מתפתח, משתנה ומתעדכן מעת לעת כאשר התנאים משתנים. כללי המשחק גם מאפשרים לחזור ולשחק את המשחק שוב ושוב. אם לא נבין מה איפשר את ההצלחה, לא נוכל לשכפל אותה ולא ללמד אחרים להצליח כמונו. אתם פועלים, אקטיביים, יוצרים, נהנים, משחקים. מפסיקים לפחד. חיים!

שורה תחתונה:

✓ חוסר ודאות, כאשר הוא במידה, יוצר עניין ומניע. חוסר ודאות, כאשר הוא במינון גבוה, מפחיד ומשתק.

מה עושים עם זה?

- היזכרו במטלה שביצעתם, למרות שלא אהבתם.
- איזה "משחק" המצאתם, שאיפשר לכם לבצע את המטלה, ואפילו ליהנות ממנה?
- מי היו המשתתפים במשחק? לאיזו תכלית הוא הומצא? האם הוגדר זמן התחלה וסיום?
- מה היו כללי המשחק? דוגמא לכללי משחק: אני יוצא לבילוי רק לאחר שהכלים שטופים. או: אני מבקר אצל אמי פעמיים בשבוע.