اللعبة الأشهر في العالم

مُبْتَكِرَة لعبة «سبنر» لم تحصل على دولار واحد

قبل أكثر من عشرين عاما، كانت الأمريكية كاثرين هيتنجر تفكر في لعبة لتسلية ابنتها سارة، فاهتدت إلى لعبة مختلفة تقوم فكرتها على الدوارن حول نفسها لمدة طويلة تتجاوز الدقيقة الواحدة، بمجرد تدويرها لمرة واحدة، ما يشد انتباه الطفل ويجعله يتابع حركة الدوران الغريبة والممتعة في آن واحد، وهذه اللعبة التي أصبحت اللعبة الأكثر شهرة الآن هي ما بات يعرف بلعبة «سبنر».

حسن المطروشي

كاثرين مع حفيدتها كلو (الجارديان)

اللعبة خالية من اية قطع إلكترونية او كهربائية، وهي ثلاثية الأجنحة وذاتية الحركة، لذا فإن الكثير مما يقال حول آثارها السلبية وأضرارها الصحية لا أساس له من الصحة ولم يثبت علميا، كما أن آثارها الإيجابية التي تقول إنها تزيل التوتر وتقوي الذاكرة وتعزز قدرات التركيز وقوة الانتباه وتحد من فرط الحركة، أيضا لا أساس لها من الصحة. فهذه اللعبة كغيرها من الألعاب يجدها البعض مسلية وممتعة فيما يجدها لبعض الآخر مملة وباعثة على الضجر.

تصنع اللعبة من البلاستيك والحديد وغيرها من المواد، وتختلف في أحجامها وأشكالها وألوانها، كما تتفاوت في أسعارها، التي تبدأ بدولار إمريكي واحد وتنتهي بمئات الدلارات.

الطريف في الأمر أن كاثرين هيتنجر مبتكرة اللعبة لم تجنِ من ورائها حتى دولار واحد، نظرا لعدم توفر المال الكافي لديها لسداد رسوم تسجيل براءة الاختراع التي تبلغ حينها ٤٠٠ دور إمريكي، فاضطرت للتخلي عن حقوق امتلاك براءة الاختراع عام ٢٠٠٥م لصالح الشركة المصنعة، التي باعت منها خلال فترة وجير قرابة ٢٠ مليون قطعة في الولايات الأمريكية وحدها، وغزت العالم من مشرقه

إلى مغربه، ما حدا بالكثير من المدارس إلى منع استخدامها وتداولها في المدرسة.

وتؤكد سارة أن والدتها التي بذلت الكثير من الجهد والوقت من أجل ابتكار اللعبة، لا يهمها المال، بقدر ما يهمها سعادة الناس.

وجاء في حوار مع كاثرين هيتنجر نشرته صحيفة الجارديان أنه في الوقت الذي يغزو فيه جنون لعبة سبنر العالم بأسره فإن مخترعتها تكافح من أجل تغطية نفقاتها، في حين كان ينبغي أن تحظى بحياة مرفهة.

المخترعة كاثرين هيتنجر التي تقيم في ولاية فلوريدا لا تحصل على فلس واحد من اختراعها العبقري، على الرغم من أن المبيعات العالمية من الأداة التي صممتها قبل عقدين من الزمن كوسيلة للترفيه عن ابنتها سارة البالغة من العمر سبع سنوات حينها، تتجاوز عشرات الملايين، فيما يبذل الموردون جهودا جبارة من أجل تلبية الطلب الهائل عليها.

وقد واصلت هيتينجر تسديد رسوم البراءة لمدة ثماني سنوات، لكنها استسلمت في نهاية الأمر في عام ٢٠٠٥ لأنها لم تتمكن من تسديد رسوم التجديد. تقول: «ببساطة جدا، لم يكن لدي المال».

وفي حين تجني الشركات المصنعة وتجار التجزئة الأرباح الطائلة من مبيعات الإصدارات الحديثة من اللعبة، فإن هيتينجر البالغة من العمر ٦٢ عاما، التي قلصت منزلها الصغير إلى شقة أقل تكلفة، قلقة من عدم إعادة الخدمة مجددا لهاتفها المقطوع مرة أخرى، وتبحث عن وسيلة للحصول على سيارة «تعمل فعليا!».

وقالت هيتينجر خلال المقابلة: «إنه من الصعب أن تكون مخترعا. فقط حوالي ٣٪ من الاختراعات تدر بعض الأموال. لقد شاهدت مخترعين آخرين يرهنون منازلهم ويخسرون الكثير. يتوجب عليك أحيانا أن تعيش في غرف مشتركة، وتتلقى المساعدات من الأصدقاء والعائلة. إنه أمر صعب.»

وتدرك هيتينجر أنها لو كان بمقدورها سداد ثمن البراءة، فإنه من المحتمل أن تجلس الآن على ثروة كبيرة. وتؤكد قائلة: «إذن لن يكون لدي أية مشكلة. ستكون الأمور جيدة».

ورغم أنها تنضم إلى قائمة طويلة من نظرائها المبتكرين في هذا الصدد، بما في ذلك تيم بيرنرز لي، مؤسس الشبكة العالمية، وشين تشن مخترع هوفيربوارد، الذين فشلوا عن طريق الصدفة أو بإرادتهم في الإنفاق الشخصي على إبداعاتهم التي غيرت العالم، فإن هيتينجر تصر على أنها لا تشعر بالمرارة على فقدان فرصة ضائعة، بل إنها بدلا من ذلك «مبهورة» من الشعبية المفاجئة التي حظيت بها اللعبة.

وتقول هيتينجر: لقد سألني العديد من الناس: «ألست مجنونة حقا»؟، ولكني مسرورة أن شيئًا صممته أنا يفهمه الناس ويستفيدون منه حقا.

ولا تتفق العديد من المدارس مع رؤية هيتينجر، التي تحظر على الأطفال جلب أو استخدام اللعبة، لأنهم ينظرون إليها على أنها مدمرة. ولكن هيتينجر قالت إنها تشعر بالسعادة لأنه فى حالات أخرى، وجدت بعض المدارس أن هذه الألعاب مفيدة. وقالت: «أعرف بعض معلمي ذوي الاحتياجات الخاصة الذين استخدموها مع الأطفال المصابين بالتوحد، وساعدت حقا على تهدئتهم».

وتقول هيتينجر إن أصل فكرة اللعبة تعود إلى «صيف فظيع» في أوائل التسعينات عندما كانت تعاني من الوهن العضلي، بسبب اضطراب المناعة الذاتية الذي يسبب ضعف العضلات، وكان ترعى أيضا ابنتها سارة، التي تبلغ الآن ٣٠ عاما.

■ كاثرين هيتنجر: لقد شاهدت مخترعين آخرين يرهنون منازلهم ويخسرون الكثير

وتضيف قائلة: «بعد عدة تصاميم، ولدت النسخة الأساسية غير الميكانيكية من اللعبة. لقد اخترعناها نوعا ما، إذ بات بوسع ابنتي أن تديرها، وبوسعي أن أديرها أيضا، وهذه هي الطريقة التي صممت بها».

هتينجر، الذي قضت طفولتها في تولسا، بأوكلاهوما، أمضت بعض السنوات اللاحقة في عرض وبيع نسخ مطورة من تصميمها في معرض الفنون والحرف اليودية بفلوريدا. تقول: «كان المشروع رائعا، لقد بعت أعدادا منها وجربتها مع آلاف من الناس».

كما ذهبت مع ابنتها لواشنطن العاصمة لتسجل الاختراع لدى مكتب براءات الاختراع والعلامات التجارية الأمريكي، وحصلت على براءة اختراع عن تصميمها في عام ١٩٩٧.

إلا أنه بدا وكأنه عندما كان اختراعها على الطريق الصحيح لتحقيق نجاح تجاري أوسع، أصيبت هيتينجر بخيبة أمل. إذ قررت شركة هاسبرو العملاقة في مجال صناعة الألعاب، التي كانت تختبر التصميم، عدم المضي قدما في الإنتاج، مما أدى إلى ترك المشروع وفقدانه في نهاية المطاف مع انقضاء سريان البراءة في عام ٢٠٠٥م.