

По мнению Р. Эйнсуорта, творческого директора фирмы «Имейдж продюсер инкорп.», занятой созданием и внедрением программного обеспечения, «многое следует из того, что процессы написания программ, создания музыки и стихов сходны... Обычно компьютеры представляются либо как машины, либо как рабочие инструменты, идею же компьютера как *инструмента творчества* еще только предстоит осознать» [43].

Эйнсуорт руководит разработкой серии, по его определению, «поп-программ». Основное назначение таких программ — пробудить у пользователя творческую активность в программировании, вызвать у него стремление понять, что это такое, чтобы начать затем самостоятельно создавать свои первые программные конструкции. Главное на этом этапе, подчеркивает Эйнсуорт, избавить себя от вопроса: «Для чего это нужно?» Это все равно, что спрашивать: «Для чего нужна песня?» [43].

Такой подход к проектированию персональных ЭВМ определил и все те характерные аппаратно-программные особенности, которые отличают персональные ЭВМ от их «настольных» предшественников. Особенно рельефно эти изменения видны при сравнении двух соответствующих изделий одной и той же фирмы, например «ИВМ». Что отличает «IBM personal computer» от выпускавшейся в середине 70-х годов настольной модели IBM 5100? Машинная графика (в том числе выход на цветной монитор), синтезаторы звука, которые обеспечивают возможность функционально-ориентированного музыкального сопровождения процесса обработки данных, большой пакет игрового программного обеспечения, системные средства поддержки процесса создания игровых эффектов и т. д.

Как случилось, что требуемую «критическую массу» игровой компоненты, необходимую, чтобы превратить настольный компьютер в принципиально новый инструмент, революционизирующий процессы творческой деятельности, нашли в 1976 году два молодых никому не известных техника Стив Джобс и Стив Возняк, которые создавали тогда первую персональную ЭВМ «Apple»? Почему феномен «персональной ЭВМ» еще долго оставался незамеченным для десятков мощных исследовательских центров больших компьютерных корпораций?

Разработчики «Apple-II» пришли к идее персонального компьютера, имея за спиной (кроме, разумеется, богатого воображения и юношеской энергии) только опыт создания электронных игр, которыми Джобс занимался в «Атари».