

Поэтому первое, что они попытались сделать, — это придать игровому по основному назначению микропроцессорному прибору некоторые черты универсальной ЭВМ. Иными словами, они шли к задаче создания новой ЭВМ принципиально с другой стороны. Решаемая тогда задача формулировалась следующим образом: ввести в игровую в основном ЭВМ некоторые «серьезные» возможности, в том числе возможность программирования на языке Бэйсик, расширенном для работы с графикой.

По итогам испытания первого образца «Apple» выяснилось, что его функциональные возможности оказались достаточно мощными для решения многих прикладных задач из широкого круга приложений, во всяком случае, для массового пользователя они не отличались заметно от аналогичных возможностей существовавших тогда типов настольных ЭВМ. Однако доза игровой компоненты была существенно (более чем на порядок) выше той, на которую могли бы отважиться даже самые смелые из традиционных изготовителей ЭВМ. Это и определило в конечном счете их сенсационный успех.

Чем объяснить, что игровая компонента смогла вызвать столь бурный рост областей применений и тиража настольных ЭВМ? Вопрос этот возникает уже потому, что, как известно, в первый же год их выпуска более двух третей всего тиража персональных ЭВМ было куплено не для досуга (как ожидали изготовители этих ЭВМ), а для использования непосредственно в сфере основных профессиональных интересов их владельцев. Чтобы попытаться ответить на этот вопрос, сначала вспомним, что было известно к моменту появления персональных компьютеров о влиянии игровой компоненты на процессы обработки информации человеком.

Хорошо известно стимулирующее влияние игровой компоненты на процессы обучения. Наиболее исследованы эти вопросы в дошкольном воспитании, где игровая компонента давно и общепризнанно является основной. Как отмечал еще М. Монтень, «игры детей — вовсе не игры и ... правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубоко-мысленное занятие этого возраста» [44, с. 103]. Однако (без особых обоснований) принято было считать, что с возрастом влияние игровой компоненты слабеет. Поэтому, например, учеба в школе, особенно в высшей, бывает весьма далека от каких-либо игр (кроме, может быть, спортивных). В производственной же деятельности оценка «Не серьезно!» — одна из отрицательных. Хотя, с другой стороны, высшая оценка работы мастера всегда выражалась такими