



ИСТОРИЧЕСКИЕ СИТУАЦИИ

ТРИНАДЦАТЬ МУЖЧИН,  
КОТОРЫЕ ИЗМЕНИЛИ МИР



ДЖИН ЛАНДРАМ

# Джин Ландрам Бушнель Нолан

[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=149393](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=149393)

## Аннотация

Кому сегодня не известны Sony, Honda, Apple Computer, Microsoft? А что мы знаем о людях, их создавших? Чем отличаются гении от обычных людей? Врожденными качествами или талантом, как принято считать? Действительно ли природа важнее воспитания, а наследственность преобладает над социальными факторами? Может показаться, что нет, если вы рассмотрите историю жизни таких великих людей, как Эдисон, Пикассо, Эйнштейн. Альберт Эйнштейн был гениальным ученым ядерной эры, Пабло Пикассо – самым культовым художником XX века, а Томас Эдисон – наиболее плодовитым в истории изобретателем. Сходство жизненного опыта и поведенческих характеристик этих трех титанов прогресса поразительно. Эта совершенно обособленная группа личностей кроме общих черт имеет и различия. Об этом и многом другом интересном пойдет речь в увлекательной книге Джин Н. Ландрама.

**"Король Понг"** – такое прозвище дали Нолану средства массовой информации Силиконовой долины. Это прозвище связано с тем, что **Нолан** был страстным игроком и признанным королем игр. Во время игры он проявлял запальчивость и увлеченность ребенка. **"Понг"** стала детищем его страстного

желания создать игровой автомат с массово-популярной игрой. **Нолан** прибег к названию «Понг», поскольку именно такой звук издавала видео-ракетка при ударе по видео-мячу. Это название также содержало намек на то, что правила игры строились по принципу пинг-понга. Прозвище «Король Понг» также отдает дань Нолану, как **признанному основателю индустрии видеоигр в Америке.**

# Содержание

Отец индустрии видеоигр	9
Инновационная технология	11
Конец ознакомительного фрагмента.	14

# НОЛАН БУШНЕЛЬ – САМОУВЕРЕННЫЙ ДЖИН ЛАНДРАМ

В статье о предпринимательстве, недавно помещенной в "Уолл-стрит Джорнал", было сделано следующее заключение: "Все преуспевшие предприниматели обладают невероятной самоуверенностью". Деннис Вэйтли в "Психологии победы" говорит: "У победителей сильно развита вера в себя и свои достоинства." "Маккинси и К" в 1983 году проводила исследования личностей предпринимателей и установила: "Личностное излучение громадно, поразительная уверенность в себе. Максвелл Уолте в "Психокибернетике" писал: "Наиболее важное открытие нашего века в области психологии – это постижение сути самосознания..., поведения, личные качества и достижения напрямую зависят от самосознания". Воплощением высокого самосознания и уверенности может служить Нолан Бушнелль, прославившийся созданием "Понг".

Креативные личности и инноваторы верят. Они верят в себя и в свои решения, и предаются забвению тех, кто не разделяет их точки зрения. Они демонстрируют такую уверенность в своих идеях, что страх перед поражением, преследующий других людей, отступает. Ярким представителем этого

типа является Нолан, обладающий просто пугающей самоуверенностью. “Форчун” нашел определение его уверенности – “эгоистический шарм”. Билл Лир в этом похож на него. Вот что писал о Лире журнал “Флайинг”: “Самоуверенность – это была, пожалуй, его основная черта. Уверенность Тома Монагена была легендарной. “Плейбой” описывает Акио Мориту, владельца “Сони”, как обладателя “беспечной самоуверенности, заставлявшей думать, что этот человек знает, где располагаются рычаги мира и как ими управлять”. Об этом хорошо сказал Шекспир: “Верь в свою правоту – и с такой же уверенностью, как в том, что ночь следует за днем. Я утверждаю, что никто не сможет тебя обмануть”. Креативные личности понимают это лучше всех.

Альфред Адлер писал: “Мнение человека о себе и о мире определяет все его психологические процессы” (1918). Опыт победителей подтверждает эту теорию абсолютной зависимости жизненного успеха от психологической самооценки. Когда победители совершают ошибки, они подвергают себя позитивной критике – “в следующий раз будет лучшее, в то время как неудачники имеют тенденцию заниматься самобичеванием и уходить в негатив. Фактически, нет особой разницы между ведущими предпринимателями и выдающимися спортсменами. Разделить людей можно только на “победителей”, которые задаются вопросом, “что я должен сделать, чтобы победить”, и на “неудачников”, которые думают “как бы не проиграть”. Уоррен Беннис, педагог-писа-

тель, подробно изучал феномен лидеров и пришел к выводу: “Лидеры самодостаточны, самоуверенны и воистину харизматичны... Пример этих лидеров свидетельствует не просто о необходимости, но об исключительной важности самоуверенности”.

В своей иерархии качеств, необходимых для самореализации, Маслоу ставит самоуважение на второе место по значимости. Исследования, проводимые в последнее время, все больше и больше склоняются к признанию того, что низкое самоуважение является основной причиной дисфункциональных проблем у детей и взрослых. Повышение самоуважения является для них единственным средством побороть свои невзгоды. Это то, что помогает инноваторам не сбиться с пути и то, что Уэбстер называет “убежденностью, решимостью, определенностью и самоуверенностью”. Маслоу определил это как престиж и силу личности. Эйнштейн провалился на вступительных экзаменах в колледж, но был скорее готов переписать учебники, чем усомниться в себе. Говард Хед не мог кататься на лыжах и играть в теннис, но видел причину не в отсутствии способностей, а в несовершенстве снаряжения, и изменил его. Лир и Бушнель пережили такой круговорот взлетов и падений, как никто другой, и всегда лишь самоуважение позволяло им преодолеть все невзгоды. Позитивная самооценка – это основа креативного успеха. Деннис Уэйтли утверждает: “Самые преуспевшие люди верят в свою самооценку... Возможно, больше чем

любое другое качество, здоровая самоуверенность открывает путь к большим достижениям и счастью".

Портрет личности, обладающей высокой креативностью, состоит из самоуважения, гибкости, согласия с собой, отрицания социальных рамок и чужих мнений и сильной мотивации к достижениям.

*Дональд Маккиннон, Институт оценки и исследования личности*



# Отец индустрии видеоигр

"Король Понг" – такое прозвище дали Нолану средства массовой информации Силиконовой долины. Это прозвище связано с тем, что Нолан был страстным игроком и признанным королем игр. Во время игры он проявлял запальчивость и увлеченность ребенка.

"Понг" стала детищем его страстного желания создать игровой автомат с массово-популярной игрой. Нолан прибег к названию "Понг", поскольку именно такой звук издавала видео-ракетка при ударе по видео-мячу. Это название также содержало намек на то, что правила игры строились по принципу пинг-понга. Прозвище "Король Понг" также отдает дань Нолану, как признанному основателю индустрии видеоигр в Америке.

Нолан – настоящий свободолюбивый весельчак, который частенько "забывал" путь домой, если у него хорошо шла игра или на пути ему встречалась дружелюбная леди. Он обладал игривым и фривольным темпераментом подростка и, казалось, что только маскируется под бородатого, внушительного ( 6 футов 4 дюйма ) мужчину средних лет. Ничем не отличавшаяся от детской любовь Нолана к играм и мальчишеский дух были его проводниками на пути к созданию индустрии видеоигр. Это было его любимым делом (в соответствии с описанием Горацио Альджера). Без позитивной са-

моуверенности Нолан никогда бы не смог привлечь верных последователей, при помощи которых впоследствии осуществил свои инновационные идеи.

“Понг” была второй попыткой Нолана выйти на рынок видеоигр. Первой была игра под названием “Компьютерный космос”, которая с треском провалилась из-за сложности и дороговизны. К игре прилагалась инструкция, слишком сложная для среднего игрока видеосалона. В “Понг” он предусмотрел простоту, делавшую ее понятной даже новичку. Выпущенная в 1972 году, она стала хитом 1973 и 1974 годов. “Понг” изменила мир видеоигр во многих направлениях. Она изменила стандарты игровых автоматов, упростила место, отведенное видеоиграм в обществе, и привлекла множество потребителей. Она стала пионером массового рынка видеоигр. “Понг” изменила сущность видеосалонных игр, домашних телевизионных (картриджных), компьютерных (ПК) игр, и появившихся недавно игр для взрослых (“Звездные войны”), в которые играют Пентагон и НАСА.

“Понг” не был первой компьютерной видеоигрой. Все началось с домашней телевизионной игры “Одиссея Магनावокс”. Но тем не менее именно “Понг” стал первой видеоигрой массового выпуска. Она произвела настоящую революцию и фактически основала новую индустрию. “Понг” также первой среди видеоигр получила признание опытных игроков и компьютерных знатоков.

# Инновационная технология

Вездесущие автоматы типа “пинболл” доминировали в индустрии игровых автоматов в начале 70-х. Это были большие электромеханические машины, технологически негибкие, требовавшие интенсивного обслуживания и оснащенные несовершенной системой передачи изображения. Электромеханические фирмы-производители, будучи заинтересованы в сохранении своих позиций в этом виде промышленности, отказывались применять технологии, рожденные вне их недр. Этот близорукий образ мышления промышленных лидеров дал шанс новым фирмам, которые видели возможности недавно возникших новых технологий, основанных на использовании микросхем.

Фирмы Силиконовой долины были сведущи и понимали удобства новой технологии, основанной на интегральных микросхемах. Это позволило им стать первопроходцами в создании электронных видеоигр. По такому же сценарию развивались события и в других отраслях, специалисты которых были поражены мощностью интегральных микросхем и возможностями для увеличения объема памяти. Производства калькуляторов, электронных часов и телефонов прошли через те же метаморфозы, что и индустрия игр в середине 1970-х. В 1971 году “Интел” изобрела микропроцессор. Это событие случайно совпало с начинаниями “Атари”,

и технологический прорыв в электронике явился катализатором развития индустрии игр.

Видеоигра стала пасынком появившейся технологии игровых микросхем, которая давала возможность помещать все больший и больший объем памяти на небольших носителях, называемых микросхемами, которые в свою очередь становились все миниатюрнее. Революция в микрокосме микрокомпьютерных технологий стала движущей силой в развитии видеоигр, карманных калькуляторов, электронных часов, персональных компьютеров и электронных телефонов. Все эти продукты были созданы в середине 70-х, став побочными продуктами новой технологии. Те фирмы, которые не смогли приспособиться к миру электроники, не выжили. Бушнел был дитя технологии, и поэтому он стал отцом промышленности видеоигр.

Бушнел и “Атари” фактически создали три сегмента рынка видеоигр. Первый принадлежал “Понг” – игре для видеосалонов, которая вышла на рынок в 1972 году. Второй, домашняя телеверсия “Понг”, предназначена для домашних телевизоров. В 1974 году эта игра продавалась только имевшей эксклюзивные права фирмой “Сирз”. Третий сегмент занимала загружающаяся при помощи картриджа игровая система. Этот принцип позволял потребителям менять игры и обмениваться ими, и имел что-то общее с придуманной в свое время идеей менять лезвие вместо бритвы. Видео-компьютерная система стала стандартом промышленно-

сти и доминировала на рынке домашних телевизионных игр с 1977 по 1983 год. Она была предшественницей нынешних игр “Нинтендо”, сделавших игровые картриджи обязательным предметом в списках рождественских подарков для детей.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.