

Toen lang geleden de eerste pc's in de huiskamer verschenen, was mijn familie-, vrienden- en kennissenkring verdeeld in twee kampen: zij die alles van computers wisten en zij die er één hadden. Zij die er alles van wisten, waren vaak op bezoek bij de bezitters. Niet alleen om de gietijzeren kast, 8 MHz processor en amberkleurige karakters te bewonderen, maar ook om te helpen als hij 'het' niet deed. De problemen van de pc-eigenaars waren meestal niet van technische aard; het steeds terugkerende thema was dat de trotse bezitter geen idee had van wat dat 'ding' eigenlijk kon. De pc was een statussymbool.

Dit werd snel opgepakt door de verkopers van de apparaten. Om niet beschuldigd te kunnen worden van aansmeerpraktijken stelden ze plotseling de politiek correcte vraag: "Wat wilt u er mee gaan doen?" Ik weet niet hoeveel potentiële kopers ter plekke een antwoord verzonnen, maar ik heb het sterke vermoeden dat door velen deze vraag als erg confronterend ervaren werd. Je zegt natuurlijk niet dat je je buurman er de ogen mee wilt uitsteken...

In een onderzoek naar het huidige gebruik van de pc kwamen de volgende cijfers bovendrijven: thuis wordt de pc 35 % van de tijd gebruikt voor het internet (surfen), 18% voor het spelen van spelletjes en 9% voor e-mailen. Het is een bekend fenomeen dat het kunnen spelen van spelletjes één van de belangrijkste aanleidingen is voor het uitbreiden van de computer met bijvoorbeeld een videokaart, of zelfs de aanschaf van een nieuwe pc. Het is dan ook niet vreemd dat leveranciers, zeker nu de pc-privé regeling niet meer bestaat, speciaal voor spelletjes geoptimaliseerde computers aanprijzen. Daarbij komt dat in Nederland veel huishoudens, al of niet via breedband, aan het internet verbonden zijn, zodat zij nu ook virtueel de buurman de ogen kunnen uitsteken.

Microsoft, met een jaarlijkse omzet van twee miljard dollar aan spelletjes, heeft op de Meltdown-conferentie aangekondigd dat in de volgende versie van Windows, genaamd Vista, het spelen van spelletjes een prominente plaats zal krijgen. De meegeleverde spelletjes zoals Mijnenveger worden opgepoetst en, naar verluidt, zal het assortiment uitgebreid worden met schaken. Maar er zullen ook nieuwe voorzieningen bij komen: zo kunnen ouders gemakkelijker bepalen welke spelletjes de kinderen wel of niet mogen spelen en het installeren en configureren van spelletjes zal eenvoudiger worden, doordat Vista de hardware bestudeert en een spelletje precies zal kunnen vertellen wat de beste instellingen zijn. Ontwikkelaars konden zich verlekken aan alles wat de volgende versie van DirectX zal bieden en, vooral ook, wat Visual Studio 2005 en .NET 2.0 mogelijk maken voor de spelletjesprogrammeur.

Het lijkt er dus op dat de leveranciers van hardware en software, langzaam maar zeker werkelijk naar de wensen en behoeftes van de klanten kijken. Natuurlijk leert de praktijk ons dat klanten ook prima in staat zijn om 'spontaan' behoefte te krijgen als er een oplossing geboden wordt. Mijn kinderen

vragen pas om een ijsje als er een karretje met bel langskomt.

Mijn kinderen kennen niet eens meer een huishouden zonder computers. Hopelijk kopen mijn kleinkinderen geen computers meer, maar een *spelmachine*, een *schrijfmachine*, een *filmvertoner*, een *contactlegger*, waar, zonder dat ze dat door hebben, een pc in zit. De maker van de processor, het besturingssysteem en het programmeerplatform worden dan hopelijk net zo anoniem zoals de leverancier van de stekker aan de muis nu is. Eindelijk weten we dan wat we met een computer moeten doen.

Erno de Weerd – Info Support  
Over deze column kan gediscussieerd worden op: <http://blogs.infosupport.com/ernow>