**2HV Oefentekst**

**In memoriam apparatus: PSP (2004-2014)**

(1) Voor een draagbare spelcomputer die het al snel aflegde tegen de concurrentie wist Sony nog een mooi aantal exemplaren te verkopen.

(2) Ruim tien jaar heeft hij het uitgehouden. Een hele prestatie voor een computer; bedenk maar eens hoe oud uw mobiele telefoon is. Het was ook nogal een ding toen hij op de markt verscheen in 2004. De Walkman van de 21ste eeuw, noemde de toenmalige baas van Sony's entertainmentdivisie het apparaat. Dat werd destijds nogal als een potsierlijke claim beschouwd, en niet alleen omdat de 21ste eeuw net begonnen was. Want de Walkman, dat was pas echt een icoon. Sony's draagbare cassetterecorder had de muziekwereld in de jaren tachtig op zijn kop gezet. Kon een spelcomputer dat ooit evenaren? Tuurlijk niet.

(3) Daartoe bleek de PSP inderdaad niet in staat, laten de verkoopcijfers zien. Van de Walkman wist Sony er gedurende zijn looptijd 200 miljoen te slijten, de PSP kwam niet verder dan een kleine 80 miljoen. Wat nog altijd een mooie prestatie is, want de concurrentie op het gebied van draagbare gamecomputers was moordend, denk aan de Nintendo DS.

(4) De DS mag dan het populairste jongetje van de klas zijn, de PSP was aanvankelijk beter. Toen het apparaat verscheen, speelden hipsters avant la lettre urenlang Snake op hun Nokia 3530 met kleuren-lcd-beeldscherm (die - wow! - 4.096 kleuren kon laten zien). De PSP had een ingebouwde speler waarop minuscule optische schijven afgespeeld konden worden. Op zo'n schijfje past maar liefst 1,8 gigabyte aan data; tegenwoordig heeft de ledlamp in de keuken al een groter werkgeheugen, maar in de jaren nul beschouwden we dit als een zee aan gegevens. Die schijfjes, Universal Media Disc (umd) geheten, maakten het mogelijk dat gebruikers speelfilms op hun toestel konden bekijken, ook al ongekend.

(5) Helaas pakte Sony de onlinedistributie van films niet goed aan, hoewel ze hun eigen filmstudio's hadden en in principe ook de mogelijkheid om deze online te verspreiden. Doordat hun e-winkel niet goed van de grond kwam, moest je de deur uit om een film op umd-schijf te kopen. Een jaar later verscheen de eerste iPod die video's kon afspelen en begon Apple met het verspreiden van films via zijn populaire webwinkel iTunes. Daarmee raakte de PSP zijn voorsprong kwijt als draagbaar filmhuis. Ook op het gebied van games moest Sony's speelapparaatje zijn meerdere erkennen in de DS, waardoor het apparaat langzaam aan belang verloor.

(6) Sony maakte in die tijd nauwelijks werk van de integratie tussen de vele onderdelen van het bedrijf. Zo was de PSP niet compatibel met de immens populaire Playstation voor in de huiskamer. Het liefst wilde je een game gespeeld op de Playstation verder kunnen spelen op je PSP en andersom. Dat ging ook al niet. Doordat de PSP kennelijk in splendid isolation werd ontwikkeld, miste Sony keer op keer een kans om de technologische voorsprong van het apparaat uit te buiten.

(7) Zijn opvolger, de Vita, doet het allemaal een stuk beter, maar het lijkt te laat: de markt voor mobiele game-apparaten is aan het opdrogen. Reden: de smartphone, die ook al zo veel andere apparaten - de compacte camera, de camcorder - aan het infuus bracht.

(8) Dus kondigde Sony onlangs het einde aan van de PSP. De laatste exemplaren worden nog naar Europa verscheept, daarna is het gedaan met het apparaat dat maar geen Walkman wilde worden.

*(bron: de Volkskrant, 5 juli 2014)*