Playstation is al 25 jaar Sony's cashcow en vlaggenschip

- **Playstation onmisbaar voor de winst en imago van Sony**
- Bedrijf ging zich richten op volwassenen en tieners
- Vooral games bepalen hoe succesvol spelcomputer wordt

Pim Brasser
Amsterdam

Een voor de Playstation 4 ontwikkelde virtualrealitybril FOTO: GETTY IMAGES

Op 3 december 1994, dinsdag precies 25 jaar geleden, werd in Japan de Playstation 1 gelanceerd. Sony's eerste stap in de gamemarkt was met meer dan honderd miljoen verkopen meteen een daverend succes. Sindsdien is Playstation hét vlaggenschip, en liet het Microsoft-concurrent Xbox in het stof bijten. 'Het eerste product waar je bij Sony aan denkt, is de Playstation', zegt Mark Deuze, hoogleraar mediastudies aan de Universiteit van Amsterdam.

En dat voor een product dat per toeval tot stand kwam. Sony ontwikkelde een cd-speler voor het Super Nintendo Entertainment System. Die samenwerking met Nintendo liep stuk op een conflict over de winstverdeling. 'Toen is Sony het zelf maar gaan doen', zegt Lars de Wildt, gameonderzoeker aan de Katholieke Universiteit Leuven.

Van de eerste Playstation werden er twee keer zoveel verkocht als van de Super Nintendo. En de opvolgende Playstation 2 werd met meer 150 miljoen de meest verkochte spelcomputer ooit. 'Waar Nintendo zich op jonge kinderen richtte, ontketende Sony een revolutie door zich op volwassenen en tieners te richten, met stoerdere marketing en bijvoorbeeld bloed in schietspellen', zegt De Wildt.

Met de Xbox ging Microsoft in 2001 de concurrentiestrijd met de Playstation 2 aan. 'Maar gamers vonden Microsoft niet echt een hip gamemerk, en Sony toen inmiddels wel', zegt Deuze. 'Microsoft heeft vanaf het begin last gehad van het imago dat het in gaming stapte om het grote geld.' Dankzij vroege successen zoals schietspel Halo hebben ze het volgens Deuze lang volgehouden, maar Sony lijkt het voorlopig te winnen: de Playstation 4 is ruim twee keer zoveel verkocht als de Xbox One.

> **'Microsoft heeft vanaf het begin last gehad van het imago dat het in gaming stapte om het grote geld'**

Playstation bleek de afgelopen 25 jaar van levensbelang voor Sony. In 1998, nadat de Playstation 1 overal was gelanceerd, was de gamedivisie al goed voor 10% van de omzet. In de jaren die volgden, werden tegenvallers telkens door Playstation opgevangen. De steeds groeiende gamedivisie behaalde vorig jaar een omzet van circa €19 mrd. Het is de grootste divisie, goed voor meer dan een kwart van de totale omzet.

Op de apparaten zelf wordt door de hoge ontwikkelingskosten geen winst gemaakt, zegt Deuze. 'Het gaat om de verkoop van games die erop volgt, en nu steeds vaker abonnementen en in-game-aankopen.' Voor Sony waren dat vorig jaar games zoals Marvel's Spider-Man en Playstation Plus-abonnementen.

De games bepalen ook vooral hoe succesvol een spelcomputer wordt. 'De Playstation 4 heeft de strijd met de Xbox One vooral gewonnen door grote titels op te kopen', zegt De Wildt. 'Sony kon kaskrakers zoals God of War en Horizon Zero Dawn zo exclusief voor de Playstation uitbrengen, terwijl de Xbox veel minder exclusieve games had.' In 2020 komen de Playstation 5 en de nog naamloze opvolger van de Xbox One uit.

Het zouden de laatste spelcomputers kunnen worden, want de toekomst ligt volgens Deuze in gamestreaming. Sony heeft al een platform waarop je met een smartphone de zwaarste games kunt spelen, omdat het rekenwerk gebeurt op externe servers, die het resultaat de huiskamers in streamen. Ook Google is in de markt gestapt en Microsoft en Apple zouden plannen hebben. Deuze: 'Hardware zoals de Playstation is dan niet meer nodig, waardoor Sony de grip op de markt kan kwijtraken.'

Nog maar enkele duizenden gamen nu op externe servers, doordat de internetverbinding heel snel en stabiel moet zijn. Met een halve seconde vertraging is een game niet meer te spelen. Voorlopig hangt voor Sony en Microsoft dus alles nog af van de nieuwe spelcomputers.