

Wat koop je voor 70 euro?

Afgelopen week gaf Microsoft meer duidelijkheid over de digitale gebruikersrechten op de Xbox One, die dit najaar verschijnt. Daar was verwarring over. Waarschijnlijk wilde het bedrijf af zijn van moeilijke vragen, aan de vooravond van de E3-gamebeurs in Los Angeles, waar deze week ook de PlayStation 4 wordt gedemonstreerd.

Op de Xbox One worden je aankopen gekoppeld aan een cloud-account. Zo kun je de games in jouw account spelen op andermans Xbox One, ook als je de disc niet bij je hebt. En Microsoft bouwt de mogelijkheid in om games over te dragen aan anderen, al is het uiteindelijk aan game-uitgeverijen om de opties te bepalen. Wel moet de Xbox One eens in de 24 uur online zijn, om te checken of er niet wordt gesjoemeld.

Microsoft ligt terecht onder vuur vanwege deze mogelijkheden *slash* beperkingen: het gaat om de fundamentele kwestie wat het nu eigenlijk is wat je koopt voor die 60 à 70 euro. Dat is al lang niet meer 'een game', eerder 'het recht op het gebruiken'. De vraag is hoe je dat precies mag doen.

Echt beroerd lijkt het niet gesteld met de Xbox One, als je het vergelijkt met wat Apple biedt in de App Store. Apple begon met een schone lei, zonder verwachtingen van een fanatieke groep gebruikers, zoals de gamers die Microsoft nu scherp in de gaten houden. Daardoor kun je je iOS-apps weliswaar op meerdere eigen apparaten gebruiken, maar in geen geval doorverkopen of inruilen. Klinkt alsof wat extra consumentenrechten hier wel op hun plaats zouden zijn.