

# Advertorial: Het duizelingwekkende domino-effect van de mobiele revolutie

20-10-2020 08:00



**Nadat Martin Cooper van Motorola op 3 april 1973 het eerste mobiele telefoontje pleegde duurde het nog zo'n 34 jaar tot Apple met de iPhone 2G de eerste echte smartphone introduceerde die voor een groot publiek bereikbaar was. Tot die tijd groeide de populariteit van mobiele telefoons weliswaar gestaag, maar dit valt in het absolute niets met de explosieve groei van de mobiele gekte die daarna bezit van de wereld nam.**

Je kent ze wel die foto's op internet waaruit blijkt dat een simpele smartphone evenveel, zo niet meer, functionaliteit heeft als een hele tafel vol met jaren 80 consumentenelektronica. En dan ook nog eens van een eindeloos betere kwaliteit. Deze Handys, zoals onze Duitse vrienden ze zo vertederend noemen, zijn ondertussen ook een integraal onderdeel van ons dagelijkse leven geworden. Wie is er niet onderweg naar het werk of vrienden omgedraaid vanwege die angstaanjagend lege plek op de plaats waar je mobiele vriend hoort te zitten? Precies.

De ontwikkeling van mobiele technologie heeft niet alleen de mobieltjeswereld op zijn kop gezet. Het zette een duizelingwekkend domino-effect in werking die verschillende branches helemaal ondersteboven bowlde en het

creëerde zelfs een aantal nieuwe. Laten we eens even kijken wat er allemaal gebeurde.

### **De vlucht naar het net en mobiele etalages**

Konden we pre-smartphone al een beetje vanuit huis of kantoor (hoe ondeugend) via internet dingen bestellen. Daarna ging het hek van de dam en konden we echt overal en altijd online shoppen. Lekker door die eindeloze elektronische winkelstraat slenteren en kleine mobiele etalages bekijken. Het was dus niet zozeer het internet zelf die de druk op de lokale winkels opvoerde, het waren de mobieltjes. Ieder bedrijf dat kon móést ook online, anders bleef je achter met de nodige inkomstennering van dien. Het ging verder, je onlineafdeling moest daarna ook nog eens mobiel compatible zijn anders vluchtten de klanten naar een etalage die zich wel aanpaste aan hun schermpje. Ondertussen hebben een groeiend aantal retailers zelfs een zogenaamde dedicated applicatie, deze aparte app is specifiek voor de diensten van hun bedrijf. En dat schiep weer een hele aparte branche op zichzelf waarover dadelijk meer.

### **Gaming weet niet wat het meemaakt**

De gaming branche zelf was ook nog vrij jong. Software- en spelontwikkelaars hadden hun spellen en verdere ontwikkelingen stevig onder controle. En of het nu een floppy, cartridge of cd-rom was, als je iets anders wilde spelen moest je stoppen, het betreffende medium eruit halen, een nieuwe erin stoppen en het spel weer opstarten. Dit kon wel enkele minuten in beslag nemen, en dat is inclusief het bijna ceremonieel blazen in de cartridge als die niet meteen wilde laden. Nu was het nieuwe gaming al wel een tijdje onderweg, ook online, maar met de komst van de mobiele telefoon ging het dak eraf! Mobiele spelletjes zijn audiovisueel indrukwekkend, maar toch licht genoeg zodat ze bliksemsnel laden. Ze moeten meteen gespeeld, gepauzeerd en uitgezet kunnen worden om 3 seconden erna dit proces met een ander spel te kunnen herhalen.

### **iGaming kennen we, en nu iGokken?**

De meeste dedicated apps zijn vooral spelletjes. Maar door de ontwikkeling van HTML5 kunnen ondertussen veel spellen ook gewoon in de mobiele browser worden gespeeld. Goed voorbeeld hiervan zijn de online casino's. Met één druk op de knop sta je in de lobby van een van je favoriete [online casino's in Nederland](#). Nog een klik en je zit tegenover een charmante live blackjack dealer die met zijn of haar sexy stem vraagt of je nog een kaart wil of wil passen. Of je opent die spectaculaire gokkast waar je al heel lang eens op wil spelen. Het gaat allemaal razendsnel en velen vinden dit zelfs leuker dan een echt casino.

### **Nieuwe bedrijfstakken en groei bij bestaande**

Zoals gezegd, een aantal van de vallende domino's schiepen geheel nieuwe bedrijfstakken of zorgden voor groei in reeds bestaande. Er zijn nu veel softwareontwikkelaars die zich alleen maar bezighouden met het ontwikkelen en bouwen van apps, mobiele toepassingen en betaalmethoden. Bezorgdiensten draaien overuren door al die online bestelde tablets, bluetooth oordopjes, pluizige poezenbedjes, baardtrimmers en die leuke strapless zomerjurk die Kim K. laatst op Instagram aanhad te bezorgen. Ook zijn er nieuwe telefoonmerken bijgekomen, en die moeten ook weer gemaakt, verscheept en verkocht worden. Kortom er zijn honderdduizenden, zo niet miljoenen mensen aan het werk dankzij onze mobieltjes en tablets.

### **En nu, waarheen leidt de weg?**

Mensen zijn zo intelligent dat het voor ons nu geen doen is om te zeggen waar het allemaal toe gaat leiden. Worden telefoons kleiner, groter, geïntegreerd in een [smartbril](#), of worden ze als chip in je hoofd geplant? We zullen het zien. Wat het gebruik aangaat zullen op middellange termijn ondernemers vooral hun klanten nog gericht willen benaderen. E-commerce bedrijven zullen nog meer focussen op de mobiele markt. Ook zal bijvoorbeeld de integratie van je smartphone in de auto speciale aandacht krijgen. Maar we zullen vooral veel internationaler moeten denken. Ons mobieltje geeft ons tenslotte de unieke kans om de hele wereld te ontdekken via dat kleine gloeiende schermpje in je handen.