

Vijf jaar geleden hadden wij een IT-directeur die tijdens elk gesprek zei: ‘toen ik nog bij het ziekenhuis werkte, deden we dat heel anders...’ De eerste keer luisterde ik. De tweede keer luisterde ik beleefd. De derde keer dacht ik: flikker toch op met je ziekenhuis.

Jij kent ze vast ook wel, collega’s die steeds hetzelfde zeggen. Repeterende platen voor hun hoofd. Ze gooien dingen over schuttingen. Ze parkeren van alles. Of ze hebben een terugkerende obsessie met lichaamsfuncties. Er moet een plasje overheen of een keutel worden ingetrokken.

Bah.

Ze doen me denken aan de NPC’s uit mijn jeugd. Als je nu denkt: wat zijn NPC’s? Dan heb je vast nog nooit een RPG gespeeld. RPG staat voor role-playing-game. Een computerspel waarbij je avonturen beleeft met een personage. In die spellen zitten vaak NPC’s: Non-Player Characters. Personages die bestuurd worden door de computer. Vaak zijn het digitale omstanders, die informatie geven.

In 1987 speelde ik de RPG *Leisure Suit Larry*. In het spel, waarin Larry ontmaagd probeert te worden, zat een digitale barman. Een NPC. Hij heette je enthousiast welkom en waarschuwde voor de prostituee. De eerste keer was dat waardevol, de tweede keer ook, maar als je voor de zesde keer even enthousiast wordt begroet, dan wordt het irritant.

Collega’s, die steeds hetzelfde zeggen, zijn de NPC’s van de werkvloer. Irritant en na een tijdje niet meer relevant. Kunnen we niet regelen dat je ze, net als sommige NPC’s, gewoon kunt wegklikken?

Kan iemand die prio even doorcommuniceren?