

# **NEVER FAKE THE FUN**

# **HET KWEBBELKOP BOEK**

Hoe je een succesvolle Youtuber  
kan worden door plezier te hebben

**Jordi van den Bussche  
& Jay Sacher**

Spectrum

**IK DRAAG DIT BOEK OP AAN AL MIJN FANS ZONDER WIE DIT  
AVONTUUR NIET MOGELIJK WAS GEWEEST.**

# INHOUDS OPGAVE

Inleiding .....	8
<b>Hoofdstuk 1: De Chatterbox .....</b>	<b>10</b>
<b>Hoofdstuk 2: Hoe maakt men een Kwebbelkop .....</b>	<b>24</b>
<b>Hoofdstuk 3: De Kwebbelmom .....</b>	<b>48</b>
<b>Hoofdstuk 4: Word ook YouTube-ster. Eitje! .....</b>	<b>58</b>
<b>Hoofdstuk 5: Het Leven van een Video .....</b>	<b>64</b>
<b>Hoofdstuk 6: Hoe Niet Saai te Zijn .....</b>	<b>68</b>
<b>Hoofdstuk 7: Een incomplete en nogal persoonlijke geschiedenis van al mijn opnames .....</b>	<b>76</b>
<b>Hoofdstuk 8: Een paar dagen in de Kop van Jordi .....</b>	<b>88</b>
<b>Hoofdstuk 9: Zo wordt een Jelle een Jelly .....</b>	<b>108</b>
<b>Hoofdstuk 10: Welkom in Azzyland .....</b>	<b>114</b>
<b>Hoofdstuk 11: Lekker gemeen doen tegen Jordi! .....</b>	<b>122</b>
<b>Hoofdstuk 12: Gamen op de bank, maar dan over de hele wereld .....</b>	<b>126</b>
<b>Hoofdstuk 13: Waar mijn laptop staat, daar ben ik thuis .....</b>	<b>132</b>
<b>Hoofdstuk 14: Game je leven! .....</b>	<b>144</b>
<b>Hoofdstuk 15: Shout out naar jullie, Kops! .....</b>	<b>158</b>

# INLEIDING

## DE KWEBBELKOP-UITDAGING!

Laten we beginnen met een vraag. Niet zomaar EEN vraag, nee, DE vraag.

*'Hoe is je dit gelukt?'*

Sinds ik mijn eigen YouTube-kanaal ben begonnen, heb ik deze vraag serieus al meer dan duizend keer te horen gekregen. Waar ik ook kom, iedereen spreekt me aan. Vreemden op straat en de fans die naar uitverkochte evenementen komen (hun ouders trouwens ook)... iedereen wil weten: 'Hoe ben je een youtuber geworden?'

Als mensen dit vragen, willen ze éígenlijk weten: 'Hoe ben je een beroemde youtuber geworden en hoe word ik er zelf ook een?'

Daar gaat dit boek over. Het is niet direct een instructiegids, maar je zult er zeker antwoorden in vinden op die vraag. Zo leer je bijvoorbeeld hoe het is om een YouTube-ster te zijn en ook leer je heel veel over mij. Meer waarschijnlijk dan je ooit wilde weten (tenzij je toevallig mijn vriendin of mijn moeder bent).

Kort samengevat gaat het boek hierover:

## **NEVER FAKE THE FUN!**

Allereerst mijn belangrijkste tip. Om ergens te komen in het leven, waar dan ook, moet je altijd jezelf zijn. En blijven. Mijn leven lang heb ik mezelf uitgedaagd, in alles wat ik deed. Alle goede dingen die het leven mij heeft gebracht, kwamen doordat ik al die uitdagingen aanging, net als in een game. Ik ben en blijf tenslotte een gamer en het leven is één groot spel. En wat is de allerbelangrijkste spelregel? De enige die je nooit mag vergeten? Je speelt een spel... omdat het leuk is!

Zolang je dingen blijft doen omdat jij ze leuk vindt, heb je de baan van je leven. Dat betekent overigens niet dat het altijd vanzelf gaat of dat je niet hard hoeft te werken. Het betekent wél dat alle ervaringen die je opdoet ook echt jouw ervaringen zijn en van niemand anders. Mensen halen plezier uit mijn kanaal omdat ik dat zelf ook doe. Nooit sta ik op de automatische piloot, acteren doe ik niet en ik doe ook niet alsof. Leven en spelen zijn voor mij precies hetzelfde.

Vergeet ook niet wat ze vroeger altijd tegen je zeiden bij elk potje ganzenbord of messenger-je-niet: het gaat niet om winnen of verliezen, het gaat om het meedoen.

## *Hoofdstuk 2*

# **HOE MAAKT MEN EEN KWEBBELKOP**

Terwijl ik dit schrijf, staat de teller van mijn kanaal op ruim tien miljoen volgers. Ja, dat vind ik zelf ook heel bizar. Nog niet eens zo heel lang geleden stond die teller op nul. Noppes. Nada. Toen ik begon, was ik een doodnormale tiener die zich al zuchtend en steunend door zijn schooltijd heen probeerde te worstelen. Net als de meeste jongeren had ik geen idee waarmee ik bezig was. Ik wilde het gewoon naar mijn zin hebben, vrienden zoeken en mijn hoofd boven water houden. Net als iedereen dus.

Want dat is precies mijn punt: ik ben ook echt net als iedereen. Maar hier is iets gebeurd: ik ben terechtgekomen in een situatie waarin ik echt alleen maar doe wat ik zelf het leukst vind. En ik krijg er ook nog eens voor betaald!

**DIT IS WAANZIN!!! DIT KAN HELEMAAL NIET!!!**

**OF EIGENLIJK MOET JE VRAGEN: HOE KAN DIT TÓCH GEBEURD ZIJN!?!?!?**





Mijn verhaal gaat over een gewone tiener die eerst zelf heel veel YouTube-filmpjes keek, vervolgens zelf heel veel YouTube-filmpjes begon te posten en daarna uitgroeide tot een van de bekendste youtubers ter wereld. Om mijn verhaal goed te vertellen, moeten we even terug naar het begin.

Het was juli 2013. Ik had net mijn diploma van de middelbare school in Amsterdam op zak. Als jonge Kwebbelkop zag ik er misschien uit als een zorgeloze tiener, maar ik maakte me juist superveel zorgen. Het goede nieuws was dat mijn schooltijd er eindelijk op zat. Daar zal ik even iets over vertellen. Zes jaar eerder had ik iets gedaan. Gelogen, vals gespeeld, een misstap begaan, hoe zal ik het zeggen? Hoe dan ook, ik had per ongeluk expres een officieel document 'opgeknapt', oftewel vervalst. Hierdoor kon ik ineens doorstromen naar het hoogste schoolniveau, in plaats van het niveau dat mijn – niet enorm geliefde – leraar voor mij voor ogen had. Ik kon dus naar het vwo in plaats van de vmbo tl.



## *Hoofdstuk 4*

**WORD OOK  
YOUTUBE-STER.  
EITJE!**

Als ik één ding zeker weet, maar dan ook echt met 10.000% zekerheid, dan is het dat niemand die het Kwebbelkop-boek koopt zit te wachten op geklaag over hoe zwaar mijn baan wel niet is.

Gelukkig hoef ik me daar niet al te druk om te maken, want ik eet nog liever een bord vol glasscherven op (inclusief het bord) dan dat ik klaag over hoe zwaar mijn baan is. Ik houd van mijn baan! Ik! Houd! Van! Mijn! Baan!

Maar dat is wel ook meteen het punt: het is Een báán. Dat vind ik wel echt belangrijk om te benoemen: dat werken als youtuber dus inderdaad Werken is. Het is geen 'nepwerk' of 'beetje hobbyen en het werk noemen', nee, het is gewoon Werk. Zeker ook voor mensen die het misschien ooit zelf willen gaan doen, is dit belangrijk om te realiseren. Een belangrijk onderdeel van het werk, wat je nodig hebt om te slagen als online influencer, is consistentie. Je moet telkens min of meer hetzelfde blijven doen... en blijven doen... en als je er dan klaar mee bent... moet je het Toch Nog Blijven Doen. Je volgers willen vermaakt worden en dat willen ze niet zo af en toe, nee, dat willen ze ALTIJD. Continu, elke dag, kom maar door met die video, WAAR BLIJFT DIE VIDEO?! Als jij het niet levert, zijn ze weg. Dan zoeken ze iemand anders om naar te kijken en geloof me, die hebben ze zo gevonden. Ik post nu al jaren (sinds 2013) twee video's per dag. Minstens. Dan heb je het dus over zo'n 4.000 video's tot nu toe. Honderden en honderden uren aan content.

Ik heb genoten van elke minuut van al die video's en had in die tijd ook echt niets liever gedaan, maar het was wel Werk om ze te maken. Ja echt, zelfs mijn video's. Je kunt niet gewoon maar gaan zitten en op 'Rec' drukken. Ik ga dan misschien niet elke dag in pak en stropdas naar kantoor, maar ik moet wel gewoon elke ochtend mijn wekker zetten om aan het werk te gaan.

Tegenwoordig verdeel ik mijn tijd tussen een paar verschillende takken van het Kwebbelkop-bedrijf. De voornaamste is (natuurlijk) het opnemen van video's. Verder moet ik mijn gamebedrijf managen (Webble Games, daarover later meer), en dan ben ik ook nog een gedeelte van mijn tijd kwijt aan onroerend goed. Maar de focus ligt nog altijd op de video's.

# WINTER JORDI ACTION FIGURE

Kwebbelkop T-shirt



Vingerloze handschoenen



Canada Goose Jas



Lange onderbroeken



spijkerbroek

H&amp;M sokken



sneeuwlaarsen



## ***KWEBBEL GOES WEBBLE!***

### **HOE IK GING VAN GAMER NAAR GAMEMAKER**

Het was midden in de nacht en ik was in L.A. Als het midden in de nacht is, dan is L.A. een heel toffe plek om te zijn. Die 'Hollywood-vibe' waar mensen het over hebben, is soms ineens écht voelbaar. Soms voel je het plotseling, al ben je gewoon een rondje aan het rijden en een ijsje aan het eten. De palmbomen! De tacotentjes! De ene na de andere gave bak die langs komt sjezen en prachtige huizen in alle hoeken en gaten van de Hollywood Hills. Is dit echt? Ben ik niet toevallig in GTA 5 beland?

In deze specifieke nacht bevind ik me op een feestje in het huis van een maat van me, met een stel andere vrienden. Ik heb, zoals Assepoester al voor mij, staan wachten en wachten tot het middernacht was, want twaalf uur 's nachts in L.A. betekent negen uur 's ochtends in Amsterdam. Oftewel: een schappelijke tijd om mijn vriend Amir te bellen. Amir is mijn geweldige gameproducer, die als het goed is net het kantoor van mijn nieuwe gamestudio binnenloopt. Ik wilde hem uren geleden al bellen om mijn nieuwste ideeën met hem te delen, maar ik wilde niet zo'n opgefokte baas zijn die tien voicemailen achterlaat voordat zijn werknemers überhaupt op kantoor zijn. Ik ben dan wel fanatiek over mijn werk... maar ik ben niet helemaal loco. Daarnaast is het ook veel fijner om ideeën samen te bespreken, in plaats van ze in te spreken op een bandje. Zeker met Amir, want sinds het moment dat we elkaar ontmoetten, begreep hij precies wat ik wil bereiken met Webble Games.

Webble Games is mijn gamestudio en de volgende stap in mijn carrière. Als ik het zo zeg, klinkt het een stuk officiëler dan het eigenlijk is. Als je goed hebt opgelet, dan is je misschien opgevallen dat ik graag leuke dingen doe... En wat ik leuk vind, en altijd leuk heb gevonden, zijn games. Ik speel ze, ik bespreek ze, ik sta ermee op en ik ga ermee naar bed (zozegged). Ik weet wanneer een spel goed is en waarom, en ik heb een platform waarop ik die goede games kan aanprijzen. Dus, dacht ik zo, waarom maak ik niet eens zelf een game?

wilde bereiken. Wat voor soort games wilde ik maken? Hoeveel geld wilde ik ermee gaan verdienen? Hoe zou ik bepalen of iets wat we hadden gemaakt succesvol was? Tien kantjes klinkt misschien als veel werk, maar als je ergens enthousiast over bent, dan tik je ze zo vol. Mijn missie voor mezelf was om per week één realistisch idee voor een game te bedenken en dat op te schrijven. Toen ik met Amir ging zitten, wist hij meteen wat mijn visie was en begreep hij die volledig. We hadden echt meteen een klik. Terwijl ik dit zit te schrijven, hebben we elke week een testsessie voor onze eerste game (codenaam: PROJECT HOT KOPS) en elke week sta ik weer versteld. Het is ZO GAAF, zowel om te spelen als om te zien hoe het spel vordert.

Dus wat is 'succes' voor Webble Games? Eigenlijk gewoon: Webble Games zelf. Dat ik dit nu doe, is gewoon al geweldig. Ik zie mezelf als iemand die anderen vermaakt, dus om games te maken die dat ook doen, is voor mij al een succes op zich. Games die mijn fans vermaken, uitdagen en inspireren, dat is het doel. We hebben als Serieus Bedrijf natuurlijk een hele lijst met Echte Doelen, en we werken er heel hard aan om al die doelen te halen (vandaar dat ik naast de telefoon zit te wachten tot ik Amir kan bellen), maar dit bedrijf gaat vanaf het allereerste moment puur om de Fun. Wij maken deze games met ontzettend veel plezier, en we hopen dat die spellen daarna met ontzettend veel plezier gespeeld zullen worden.

