

De beweging van Adriaan de Jongh

Adriaan de Jongh, onlangs gefotografeerd door zijn moeder, Marlies.

Adriaan de Jongh is een van de belangrijkste gamemakers van Nederland. Hij mocht op audiëntie bij Apple-ceo Tim Cook en kreeg internationale erkenning. En dit alles dankzij zijn eigenaardige spellen, die een ongemakkelijk gevoel geven.

Door Rufus Kain
Fotografie:
Marlies Wessels

Zijn eurekamoment kwam door een toevallige observatie tijdens een studieproject. Hij en een paar andere studenten hadden een game gemaakt waarin je kwallen moest begeleiden naar veilige locaties, weg van sterke stromingen en ander gevaar.

'Je stuurde de kwallen aan met je vingers', vertelt Tim Hengeveld, die ook deel uitmaakte van het groepje afstudeerders. 'Velen van de mensen die het speelden, kenden elkaar niet. Ze durfden elkaars handen niet aan te raken, en als dat per ongeluk toch gebeurde werden ze ongemakkelijk. Die reactie wakkerde iets aan bij Adriaan: dat was juist wat hij met zijn spellen wilde bereiken.'

Dat was in 2011. Sindsdien hebben Adriaan de Jongh's (nu 29) sociale spellen Nederland internationaal op de kaart helpen zetten als een bron van eigenzinnige, cliché-doorbrekende games. In 2016 stond hij als enige Nederlander in Forbes' '30 Under 30'-lijst voor de gamebranche. Het jaar daarop werd zijn spel Hidden Folks de mobiele game van het jaar bij Apple – hij mocht het spel hoogstpersoonlijk demonstreren aan Apple-directeur Tim Cook.

Daarnaast organiseert hij diverse initiatieven in de Nederlandse gamewereld, waar hij een sleutelfiguur is geworden. Best bijzonder, want hij staat lijnrecht tegenover veel stereotypes van de sector. Gamers zitten binnen naar een scherm te staren? De Jongh is voortdurend in beweging – de

sport die hij fanatiek beoefent heet zelfs *movement*. En hij is evenmin gericht op het verslaan van virtuele vijanden. Hij laat je liever vingervrijen, of dansen met vrienden.

Wat beweegt hem zulke fysieke spellen te maken? En waardoor speelt hij zo'n belangrijke rol in zijn sector? Niemand kan het precies vertellen, maar collectief weten zijn collega's en de mensen die het dichtst bij hem staan de puzzel voor een flink deel te leggen.

Vergeten te eten

Adriaan de Jongh groeide als oudste van vier kinderen op in Wilnis, een dorpje in de provincie Utrecht. Daar was hij nog niet de extraverte netwerker die zijn collega's tegenwoordig in hem zien.

'Alle vier de kinderen durfden nooit onder m'n rokken vandaan te komen tot ze naar de middelbare school gingen', vertelt moeder Marlies Wessels. 'Adriaan heeft groep twee overgeslagen en hij was een vroege leerling. Daardoor was hij bijna twee jaar jonger dan zijn klasgenoten. Het maakte hem faalangstig. Hij had weinig zelfvertrouwen en liet zich opjagen.'

De Jongh was verlegen en werd getergd door een paar 'dorpse pest-

FOTOGRAFIE: MARLIES WESSELS/FD STUDIO



koppen', zeggen zijn broers en zus. 'Nu is hij in zijn nopjes met wat hij doet, maar toen zat hij niet lekker in z'n vel', vertelt zijn zus, Nina.

Maar in één opzicht is hij consistent: hij was altijd al bloedserieus bij alles wat hij doet. 'Een paar jaar geleden ging het niet zo goed met hem', zegt zijn zus. 'Hij at niet doordat hij tot superlaat bezig was met een game die hij ontwikkelde. Zo was hij vroeger ook. Dan stond hij op zaterdagochtend om zeven uur 's ochtends op om te gamen, en stopte hij om drie uur 's nachts om naar bed te gaan.' Broertjes Wessel en Thijs deden mee, maar Adriaan was de oudste en, aldus Thijs, de aanstichter.

Kantoorpolitiek

Zijn interesse in games gaf hem richting en zelfvertrouwen. Op zestienjarige leeftijd haalde De Jongh zijn havodiploma en schreef zich in voor gamedesign aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU). Daar belandde de puber tussen aspirant-spelontwikkelaars van in de twintig.

'Hij was de jongste van de klas', weet jaargenoot Tim Hengeveld, die net als De Jongh in 2007 aan de HKU begon. 'Daardoor wilde hij zich bewijzen. Sommige mensen vonden dat lastig, andere raakten snel met hem bevriend. Hij was ambitieus, had veel ideeën en was altijd bezig.'

Tijdens een stage bij W!Games ontdekte hij de nadelen van een traditioneel gamebedrijf. 'Hij raakte gefrustreerd omdat hij allerlei ideeën had die hij niet mocht uitvoeren', zegt René Derks, die bij W!Games een mentor voor De Jongh werd. 'Hij was gewend gewoon wat te bouwen als je een idee hebt. Bij een bedrijf heb je te maken met technische beperkin-

CV ADRIAAN DE JONGH

1990 Geboren in Vinkeveen, groeit op in Wilnis

2003-2007 Havo aan Veenlanden College

2007-2011 Studie Game Design & Development aan de HKU. Studeert af met een prototype van het spel Fingle.

2011 Begint gamebedrijf Game Oven met Bojan Endrovski.

2012 Lanceert Fingle, dat meer dan een miljoen keer wordt gedownload.

2014 Lanceert Bounden, een spel met Het Nationale Ballet.

2015 Game Oven stopt.

2016 De Jongh wordt opgenomen in de '30 Under 30'-lijst van tijdschrift Forbes.

2017 Lanceert Hidden Folks, dat door Apple wordt uitgeroepen tot iPad-game van het jaar.

2019 Begint de Dutch Game Industry Directory.

2020 Neemt plaats in bestuur van brancheorganisatie DGA.

2020 Werkt aan nieuwe game Secret Shuffle.

gen en kantoorpolitiek. Je hebt een creative director en andere mensen, tussen wie je moet schipperen.'

Dus besloot hij na zijn stagetijd dat zo'n bedrijf met vijftig man niets voor hem was. 'Hij leerde programmeren om technisch onafhankelijk te worden.' Volgens Derks werkte het in De Jonghs voordeel dat er gratis *game engines* als Unity en Unreal opkwamen. Een game engine is een alles-in-éénpakket waarmee je relatief makkelijk een spel kunt bouwen. De Jongh werd zo deel van een generatie onafhankelijke game-ontwikkelaars die games van hoge kwaliteit maken zonder steun van grote uitgevers.

Indieontwikkelaars

Zoals gezegd ontdekte hij tijdens een studieproject hoe ongemakkelijk spelers werden wanneer hun handen elkaar tijdens het spelen aanraakten. Hij besloot op dat thema voort te borduren bij zijn afstudeerproject. Het werd een prototype voor een game genaamd Fingle, die hij kort na zijn afstuderen uitbracht met zijn gloednieuwe bedrijf, Game Oven.

De Jongh richtte Game Oven op samen met spelontwikkelaar Bojan Endrovski, die hij tijdens zijn studie had leren kennen. Fingle is een sexy dansspel voor je vingers, waarbij één scherm dient als een Twister-mat voor twee spelers. Tegen de tijd dat Game Oven in 2015 zijn deuren sloot, was Fingle meer dan een miljoen keer gedownload in de App Store, en had het spel meer dan 100.000 euro opgeleverd.

Dat lijkt weinig, zeker als je in aanmerking neemt dat grote games als Fortnite tegenwoordig miljarden omzetten. Maar de



De Jongh doet aan 'movement', door een vriend omschreven als 'een combinatie van fitness en yoga, met sektarische trekjes'.

game-industrie wordt gekenmerkt door een klein aantal grote studio's – in handen van een nóg kleiner aantal uitgevers – en daartegenover een grote hoeveelheid kleinere, onafhankelijke ontwikkelaars, die ook wel Indies of indie-ontwikkelaars worden genoemd. Indies verdienen doorgaans geen miljarden, maar hebben in sommige gevallen wel een grote culturele impact met hun kunstzinnige games.

Een van Game Ovens artistiekste spellen, is Bounden. Deze dansgame, ontwikkeld in samenwerking met Het Nationale Ballet, won onder meer de juryprijs van Cinekid. Bij Bounden houden twee mensen samen een smartphone vast, ze bewegen hun armen en daarmee automatisch hun lichamen, in de richtingen die het spel aangeeft. Wat er op het scherm te zien is, staat puur in dienst van de dans die de spelers uitvoeren. Het spel is typerend voor De Jongh, die door zijn collega's wordt omschreven als iemand die altijd beweegt, altijd danst. Het is ook een van de puurste voorbeelden van de originaliteit van zijn games.

Door dit soort aparte producties viel Game Oven al snel op. Maar enorme kaskrakers zaten er niet tussen de spellen die ze maakten. Dat was een probleem, want ze hadden wel een bv met personeel te runnen. Die bedrijfsvorm kozen ze trouwens omdat hun vaders vonden dat ze de ervaring konden gebruiken. De Jonghs vader, Chris, is ondernemer in de IT. Hij hielp zijn zoon in die beginjaren zijn bedrijf op te zetten.

Uiteindelijk waren het niet de geldproblemen, maar een conflict tussen oprichters De Jongh en Endrovski dat het einde inluidde van Game Oven. Endrovski was helemaal niet zo gecharmeerd van die gekke, ongemakkelijke kanten van Game Ovens spellen. Een van De Jonghs favoriete games uit die tijd, Friendstrap, kwam letterlijk neer op twee mensen die zo lang mogelijk een telefoon vasthouden terwijl er gekke gespreksonderwerpen op het scherm verschenen. Endrovski had een hekel aan Friendstrap. Vanwege hun uiteenlopende visies gingen ze in april 2015 ieder hun eigen weg.

Op bezoek bij Apple

Na Game Oven ging De Jongh aan de slag met wat zijn succesvolste werk tot dusver zou worden: Hidden Folks. Het doel van het spel is simpel: in diverse bewegende, hypergedetailleerde tekeningen door illustrator Sylvain Tegroeg, zoekt de speler naar bepaalde objecten, dieren en personen. Een soort interactieve 'Where's Waldo'.

'Hidden Folks was best een gok', zegt Rami Ismail, medeoprichter van de veelgeprezen indiegame-studio Flambree. 'Je denkt bij zo'n spel niet meteen: dat wordt een hit. Terwijl het wel belachelijk veel werk is. Hidden Folks ziet er lieflijk uit, maar ik krijg hoofdpijn als ik ernaar kijk, want ik zie wat hij allemaal in elkaar heeft moeten zetten.'

Wat heeft Hidden Folks zo succesvol gemaakt? Misschien waardeerden gamers de liefde die erin zit. Zo hebben De Jongh en de illustrator alle geluidseffecten in het spel met hun eigen stemmen vertolkt. 'Hij is zo lang bezig geweest met

'Hij stond om zeven uur 's ochtends op om te gamen en stopte om drie uur 's nachts'

'Ik heb de keerzijde van zijn overgave gezien'

elk detail', zegt zus Nina. 'Hij gaat er vol voor met allemaal rare geluidjes, en dan werkt het wel.' Dat van de rare geluidjes beamen zijn broers. 'Wij kunnen Hidden Folks niet spelen, doordat we Adriaans stem horen en hem dan voor ons zien', aldus broer Thijs.

Een van de belangrijkste redenen dat het spel aansloeg, was dat De Jongh vanaf het begin van zijn loopbaan contacten had in de game-industrie en -media. Zo wist hij precies hoe hij Hidden Folks bij Apple onder de aandacht moest brengen. Het leverde hem zelfs een audiëntie bij directeur Tim Cook op. Apple plaatste Hidden Folks prominent in zijn App Store en maakte het de mobiele game van het jaar. Met de opbrengst van Hidden Folks financiert De Jongh sindsdien zijn excentriekere projecten.

Obsessieve neigingen

Met de ontwikkeling van Hidden Folks werd ook De Jongh's achilleshiel onthuld. Hij deed heel veel zelf, maakte lange dagen en sloeg vaak maaltijden over. Overuren rond een deadline zijn gebruikelijk in de game-industrie, waar dat ook wel *crunch culture* wordt genoemd, maar De Jongh voerde het zover door dat hij burn-outverschijnselen kreeg.

'Ik heb de keerzijde van zijn overgave gezien', zegt Irene Brok, een van zijn beste vriendinnen. 'Hij is een onwijze workaholic en Hidden Folks was een heftige fase. Op een gegeven moment had hij door dat hij te hard werkte, maar toen stortte hij zich weer met dezelfde overgave op sporten en uitrusten. Het zit niet in zijn natuur om niks te doen. Hij probeert het wel, maar maakt daar ook weer een topsport van.'



Als student had De Jongh al twee korte burn-outs, vertelt zijn vriendin Mirthe Venbrux. 'Een keer was hij op school druk aan een project bezig, en dacht hij: ik drink nog een koffietje om door te kunnen. Blijkbaar was dat de druppel, want ineens lag hij op de grond. Docenten hebben zelfs een ambulance gebeld.'

Hij dacht dat hij een hartaanval had, herinnert zijn moeder zich. 'Daarna heeft hij bewust allerlei dingen veranderd. Hij experimenteerde met om de dag werken. En om zich bewuster te zijn van zijn lijf, liep hij drie weken in de winter op blote voeten in Amsterdam.'

Inmiddels gaat De Jongh volgens vrienden en familie beter om met zijn obsessieve neigingen. Een negen-tot-vijfmentaliteit zal hij nooit hebben, maar hij heeft methodes gevonden om het werk los te laten. Zo ging hij op een vipassanameditatie retraite in Duitsland, waar hij tien dagen niet sprak en veel

mediteerde. En hij ontdekte een sport die evenveel van zijn lichaam vraagt als spellen maken vraagt van zijn geest: movement.

Movement is een bewegingsleer, bedacht door de Israëlische trainer Ido Portal. Het is deels geïnspireerd op capoeira, maar De Jongh's kennissen vinden het moeilijk de sport precies te omschrijven. Zijn goede vriend Bram van Dijk houdt het op 'een combinatie van fitness en yoga, met sektarische trekjes': 'Als je niet drie keer per week vier uur komt, hoor je er niet bij. Adriaan doet niets half, dus voor hem geen tennisclubje op zaterdag.'

De afgelopen vijf jaar is De Jongh zelf ook een beweging begonnen, namelijk in de Nederlandse gamebranche. Rond de tijd dat Game Oven stukliep, lanceerde hij twee initiatieven. Een was een website waar kleine gameontwikkelaars op simpele wijze een degelijk contract kunnen opstellen als ze een samenwerking aangaan. Het tweede was een netwerk van

Bij Fingle raken de vingers van de spelers elkaar, wat soms tot ongemakkelijke gevoelens leidt.

makers die bijeenkomen om elkaars games te testen en van feedback te voorzien.

Opkomen voor anderen

Beide projecten kwamen voort uit De Jongh's behoefte om zijn generatie onafhankelijke indiegamemakers te helpen met professionaliseren. In 2019 begon hij ook de Dutch Game Industry Directory – een website die tracht de ondoorzichtige Nederlandse game-industrie in kaart te brengen – en sinds maart 2020 zit hij in het bestuur van brancheorganisatie Dutch Games Association (DGA).

Daarnaast speelt hij een mentorrol voor nieuwe ontwikkelaars, zoals de jongens van het Utrechtse collectief Sokpop, dat iedere maand twee games uitbrengt. 'Adriaan was degene die zei: jullie maken kleine games, waarom verkopen jullie die niet gewoon', vertelt Sokpop-lid Tijmen Tio. 'Wij twijfelden. Mensen speelden destijds vooral grote games. Maar dat is door de opkomst van indiegames sindsdien wel veranderd.'

'Hij is een belangrijke schakel in de industrie', vat Rami Ismail van Vlambeer samen. 'Hij maakt verbindingen en faciliteert. Als je tien jaar geleden had gezegd dat iemand die zulke wazige games maakt zo'n belangrijk persoon zou worden, waar iedereen respect voor heeft, had ik daar best wel even van opgekeken.'

Inmiddels werkt De Jongh aan zijn nieuwste game, Secret Shuffle. Het is een silent-discospel, waarbij je in een groepje met koptelefoons op moet dansen op muziek. De twist: de deelnemers luisteren naar verschillende liedjes, en je moet aan de hand van hun bewegingen deduceren wie naar hetzelfde liedje luisteren als jij. □

'Hij experimenteerde met om de dag werken. En liep drie weken in de winter op blote voeten'