



This article is licensed under a  
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

DOI: <http://doi.org/10.25358/openscience-10746>

Marie-Sophie Schäfer

## **DAS FEST ALS QUEST? DAS WEIHNACHTSFEST IM VIDEOSPIEL „ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS“**

Weihnachten, Halloween und Karneval – Brauchtermine sind mittlerweile zu einem selbstverständlichen Bestandteil von Videospiele geworden. An dem Beispiel des „Spielzeugtags“ aus dem Spiel „Animal Crossing: New Horizons“ möchte ich aufzeigen, wie Feste, Feiern und Bräuche virtuell umgesetzt werden und was dies über eine Gegenwartsgesellschaft aussagen kann.

### **Das Fest als Quest**

Es ist der 24. Dezember. Die Landschaft ist mit puderweißem Schnee bedeckt und aus der Ferne erklingen leise Glockentöne. Der Tisch ist bereits gedeckt, das Haus geschmückt und auch die Tannen erstrahlen im festlichen Gewand. Nach vielen Stunden der Vorbereitung, des Sammelns, Umgestaltens und Herumwerkeln kann das Fest nun endlich beginnen. Sogar Chris ist dieses Jahr wieder vor dem Rathaus unterwegs, ganz in Rot gekleidet und mit einem Sack voller Geschenke bepackt. Den meisten Leser:innen dürfte wohl aufgefallen sein, dass in der vorangegangenen Beschreibung nicht die Rede vom christlichen Weihnachtsfest im heimischen Wohnzimmer gewesen sein kann. Wir befinden uns im digitalen Raum, genauer gesagt im Videospiel „Animal Crossing: New Horizons“ (ACNH) und gefeiert wird hier der Spielzeugtag (s. Abbildung 1).

ACNH ist ein Videospiel von Nintendo und wurde für die Spielekonsole Nintendo Switch entwickelt. Es ist im Frühjahr 2020 erschienen – als Teil einer Spielereihe, die 2001 auf dem Nintendo GameCube ihr Debut hatte. Bei dem Spiel handelt es sich um eine soziale Simulation: Spieler:innen kontrollieren einen humanoiden Avatar<sup>1</sup> auf einer zunächst fast leeren Insel, die sie mit der Zeit ausgestalten und auf die nach und nach Nicht-Spieler-Charaktere (NSC)

---

1 Bei der telematischen Figur des Avatars handelt es sich um die Spielfigur, mit deren Hilfe sich Spieler:innen durch die Spielwelt bewegen können.

in tierischer Form einziehen können, die dann die Population der Insel bilden (vgl. Totten 2020, 89). Das Gameplay ist so aufgebaut, dass Spieler:innen größtmöglicher Freiraum bei der Gestaltung ihres Spielerlebnisses geboten wird. Sie können auf ihrer Insel mit den NSC interagieren und dadurch Gegenstände erhalten oder kaufen, die vor allem dekorativen Zwecken dienen. Ziel des Spieles ist es, die eigene Insel so auszubauen, dass sie die höchstmögliche Wertung erreicht. Aber weshalb könnte dieses Cozy Game<sup>2</sup> mit den niedlichen Charakteren relevant für ein Projekt sein, dass sich mit Bräuchen in der Gegenwart beschäftigt?



Abbildung 1: Weihnachtliche Dekoration in „Animal Crossing: New Horizons“ (Screenshot: Marie-Sophie Schäfer)

Über den Jahreslauf verteilt finden im Spiel unterschiedliche Termine statt, die bekannten Festen nachempfunden sind. Über den Zeitraum dieser Festtermine können Spieler:innen sogenannte „Seasonal Items“ (temporär verfügbare Gegenstände) bekommen. Gefeierte z.B. Halloween mit geschnitzten Kürbissen, Skeletten und Hexenkesseln. Im Dezember folgt dann das Weihnachtsfest, das im Spiel allerdings als Spielzeugtag bezeichnet wird, weshalb es auch unzählige Inseln gibt, die mit Zuckerstangen, Rentierfiguren und geschmückten Tannen dekoriert sind. Jedes Jahr haben Spieler:innen am 24. und 25. Dezember die Möglichkeit, das Rentier Chris auf ihrer Insel anzutreffen. Chris ist ein NSC, der die typischen Attribute des Weihnachtsmannes trägt:

<sup>2</sup> Cozy Games gehören zum Genre der Casual Games. Sie werden als Spiele definiert, bei denen sich das Spielerlebnis stressfrei, zugänglich und friedvoll gestaltet (vgl. Martino 2021).

eine rote Zipfelmütze und einen roten Mantel – jeweils mit weißem Besatz – sowie einen Sack, den er über die Schulter geworfen hat (s. Abbildung 2). Doch das süße Rentier hat ein Problem: Es benötigt dringend Hilfe beim Verteilen der Geschenke, die es für alle Inselbewohner:innen besorgt hat. Spieler:innen, die mit Chris sprechen, bekommen deshalb den Auftrag, die Geschenke an ihre Nachbar:innen zu verteilen.



Abbildung 2: Chris, das Rentier (Screenshot: Marie-Sophie Schäfer)

Solche Aufgaben sind in digitalen Spielen gang und gäbe und werden Quests genannt. Sie laufen immer nach dem gleichen Prinzip ab: In der Regel geben NSCs Spieler:innen Aufgaben, die sie bewältigen müssen. Quests geben Spielen Struktur und tragen dazu bei, einen erzählerischen Rahmen zu schaffen (vgl. Müller 2020). Gestellte Aufgaben können beispielsweise die Suche nach einem Gegenstand, das Besiegen eines Gegners oder, wie in ACNH, das Verteilen von Geschenken sein.

### Chris, der Weihnachtsmann?

Doch nun zu Chris, dem Repräsentanten von Weihnachten in Rentierform. Wie kommt es dazu, dass gerade die Figur des Weihnachtsmanns in der Populärkultur so vielseitig und kreativ gebraucht und doch von vielen verstanden werden kann?

Die Figur des Weihnachtsmanns ist für Deutschland seit dem 19. Jahrhundert quellentechnisch belegt und fand vor allem in protestantischen Gebieten Verbreitung. Seitdem werden unter dem Begriff „Weihnachtsmann“ ver-

schiedene Gabenbringer subsumiert. Das typische (bzw. stereotype) Erscheinungsbild des Weihnachtsmanns, das wir auch in ACNH, vielen einschlägigen Filmen und Werbespots wiederfinden – man denke nur an die Werbekampagnen von Coca-Cola –, ist das Ergebnis einer Kombination unterschiedlicher Figuren wie Sankt Nikolaus, Knecht Ruprecht und (gezeichneten) Personifikationen des Winters (vgl. Ludewig 2008, 85). Aufgrund zahlreicher gesellschaftlicher Transformationsprozesse, die mit und durch das Bürgertum angestoßen wurden, formte sich seit der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts die heute so populäre Variante des bärtigen und freundlichen Weihnachtsmanns (vgl. ebd. 95).

### **Spielzeugtag oder Weihnachten?**

Das bringt uns noch einmal zurück zu Chris. Sein Name ist ein augenscheinliches Kürzel für das englische Wort „Christmas“. Es ist noch anzumerken, dass Chris in der englischen und der japanischen Version von ACNH „Jingle“ genannt wird (jap.: ジングル, Jinguru), was wohl eine Anspielung auf die Glöckchen der Rentiere am Schlitten des Weihnachtsmannes ist (vgl. Animal Crossing Wiki 2022). Und die Inselbewohner:innen sprechen auch vom Weihnachtsmann, wenn sie ihr Geschenk in Empfang nehmen. Das ist auffällig, denn es wird ja eigentlich der Spielzeugtag gefeiert. Und auch sonst findet das Wort „Weihnachten“ im Spiel keine Erwähnung. Stattdessen gibt es Festtagsbäume und Spielzeugtag-Schlitten.

Der Grund für die Verwendung dieser Begriffe scheint auf den ersten Blick naheliegend zu sein: Weihnachten ist ein christliches Fest, die Produkte des milliardenschweren Konzerns Nintendo mit Hauptsitz in Japan sind jedoch auf ein globales Publikum ausgerichtet. Bis Oktober 2022 wurden rund 114 Millionen Konsolen (Nintendo Switch) verkauft und das Spiel ACNH ging bis November 2022 weltweit etwa 40 Millionen Mal über den Ladentisch (vgl. Statista 2022a u. 2022b). Die Einbindung von Weihnachten als Spielzeugtag aber nur unter kommerziellen Gesichtspunkten zu betrachten, würde den Blick verengen und bei der Frage nach der Namensgebung sowie der Auswahl der Festtage zu kurz greifen.

Ein weiterer Aspekt für die Ausgestaltung der Feste kann unter Rückgriff auf die Arbeiten des Soziologen Thomas Luckmann (1927–2016) herausgearbeitet werden. Mit seiner Theorie der „unsichtbaren Religion“ unternimmt Luckmann den Versuch, Religion als ein spezifisches Deutungssystem von Gesellschaften zu beschreiben. Den Ursprung von Religion sieht Luckmann in der Erzeugung von Sinnsystemen und Symbolwelten, die wiederum Ergebnisse individueller Aushandlungen eben dieser kollektiven Sinnangebote sind und zu

Weltansichten führen (vgl. Luckmann 1991, 79–80). Ein so breit gefasster Religionsbegriff soll dabei helfen, Säkularisierungsprozesse nicht als einen Schwund von Religion zu betrachten, sondern als eine Verschiebung des Religiösen aus institutionellen, z.B. kirchlichen Sphären, in private Bereiche (vgl. Knoblauch 1991, 18). „Die These der unsichtbaren Religion“, schreibt Hubert Knoblauch (2009, 25), „besagt vielmehr, dass religiöse Inhalte immer häufiger in einer sozialen und kommunikativen Gestalt auftreten, die nicht mehr als religiös erkennbar ist“. Privatisierte Religiosität erlaubt es folglich den Akteur:innen, Sinnsysteme aus unterschiedlichen religiösen Traditionen und Symbolwelten zu entwickeln und zusammenzuführen.

Die Loslösung der Festtage aus ihren konfessionellen und institutionellen Kontexten steht zwar im Zusammenhang mit offenkundigen wirtschaftlichen Faktoren, ist aber zugleich auch das Produkt von Privatisierungs- und Säkularisierungsprozessen, die seit der Nachkriegszeit zu beobachten sind. Individuen und Unternehmen können sich an einem Markt der Weltanschauungen orientieren. Darum kommt es inhaltlich immer häufiger zur Bricolage, einem individuell zusammengewebten Patchwork aus Ansichten und abgekoppelten religiösen Elementen (vgl. Aka 2010). So erkennen Spieler:innen auf den ersten Blick, dass sich der Spielzeugtag an gängigen Weihnachtsvorstellungen orientiert, ohne sie jedoch in ihren religiösen bzw. konfessionellen Kontexten wahrnehmen zu müssen.

Wenn wir Weihnachten aus diesem Blickwinkel betrachten, ermöglicht es die Teilnahme an einem weltweit gefeierten Fest in Verbindung mit spezifischen Elementen globaler Traditionen (vgl. Miller 2011, 30). Wie Hubert Knoblauch (2009, 28) anführt, sei gerade Japan für seine „Religionsmischung schon seit langem bekannt“, da dort „Zen-Buddhismus, Christentum und magische Traditionen miteinander kombiniert werden können“. Daniel Miller (2011, 20) ergänzt, dass sich zu Weihnachten in Japan eine soziale Praxis gebildet habe, bei der junge Paare das Fest nutzen, um eine romantische Zeit miteinander zu verbringen. Industrien und Handel unterstützen diese Entwicklung zusätzlich.<sup>3</sup>

Es wäre vermutlich zu weit gegriffen, sich anhand des hier besprochenen Beispiels abschließend über den Säkularisierungsprozess der Gegenwart auszulassen. Aber das Videospiel „Animal Crossing: New Horizons“ ist ein aufschlussreiches Beispiel, um zeigen zu können, wie ein religiös und konfessionell verfasster Symbolkomplex im Kontext einer vernetzten Welt abgewandelt wird, um einen möglichst niederschweligen Einstieg in eine virtuelle Welt mit vermeintlich global verständlicher Symbolsprache zu ermöglichen – ein ganz

---

3 Ein anderes Beispiel für weihnachtliche Repräsentationen von Unternehmen mit Zweigstellen in Japan ist die Fastfood-Kette KFC: Statuen des Gründers Colonel Sanders – dessen Antlitz zugleich das Handelszeichen des Unternehmens darstellt – schmücken zur Weihnachtszeit verkleidet als Weihnachtsmänner die Außenbereiche der Restaurants und sollen so die Kundenschaft anlocken (vgl. CNN 2022).

ähnlicher Prozess konnte auch bei der Entwicklung zeitgenössischer Weihnachtsmärkte beobachtet werden (vgl. Hirschfelder 2014). Wie die Spieler:innen dieses Angebot annehmen und ihrerseits transformieren, muss die weitere Forschung zeigen.

## Literatur

- Aka, Christine (2010). „Ich bin meine eigene Sekte.“ Volkskundliche Religionsforschung und Patchwork-Spiritualität. In: Mohrmann, Ruth-E. (Hg.). *Alternative Spiritualität heute* (Beiträge zur Volkskultur in Nordwestdeutschland, 114) (9–18). Münster.
- Hirschfelder, Gunther (2014). Kultur im Spannungsfeld von Tradition, Ökonomie und Globalisierung. Die Metamorphosen der Weihnachtsmärkte. *Zeitschrift für Volkskunde*, 110, 1–32.
- Knoblauch, Hubert (1991). Die Verflüchtigung der Religion ins Religiöse. Thomas Luckmanns Unsichtbare Religion. In: Luckmann, Thomas. *Die unsichtbare Religion* (7–41). Frankfurt a.M.
- Knoblauch, Hubert (2009). *Populäre Religion. Auf dem Weg in eine spirituelle Gesellschaft*. Frankfurt a.M.
- Miller, Daniel (2011). *Weihnachten. Das globale Fest*. Berlin.
- Totten, Christopher W. (2020). Suddenly Online Professional Development Pedagogy: End-of-Semester Showcasing in GameJolt and Animal Crossing: New Horizons. *Journal of Literacy and Technology*, 21(3), 82–101.
- Luckmann, Thomas (1991). *Die Unsichtbare Religion*. Frankfurt a. M.
- Ludewig, Thomas (2008). Christkind, Weihnachtsmann & Co. – Kulturgeschichtliches zu den weihnachtlichen Gabenbringern. In: des. (Hg.). *Christkind, Weihnachtsmann & Co. – Kulturgeschichtliches zu den weihnachtlichen Gabenbringern Ludewig* [Ausstellungskatalog] (13–118).

## Quellen

- Animal Crossing Wiki (2022). Chris. <https://animalcrossingwiki.de/charaktere/chris>
- CNN (2022). How KFC became a Christmas tradition in Japan. <https://edition.cnn.com/travel/article/kfc-christmas-tradition-japan/index.html>
- Martino, Nunzia (2021). 23 Cozy-Games for stress-relief. <https://nunziadreams.com/23-cozy-games-to-play-for-stress-relief>
- Müller, Katharina (2020). Was bedeutet „Quest“? Bedeutung und Definition. <https://www.netzwelt.de/abkueerzung/181864-bedeutet-quest-bedeutung-definition.html>

Statista (2022a). Verkaufszahlen der weltweit meistverkauften Spielkonsolen bis Ende Oktober 2022. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160549/umfrage/anzahl-der-weltweit-verkauften-spielkonsolen-nach-konsolentypen/>

Statista (2022b). Absatzzahlen der weltweit meistverkauften Videospiele in Millionen Stück. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36854/umfrage/verkaufszahlen-der-weltweit-meistverkauften-videospiele/>