

Ländliche Idylle?

Ressourcenendlichkeit in „Animal Crossing: New Horizons“

Erstellt von Anita Wallner

Das Spiel „Animal Crossing: New Horizons“ ist die im März 2020 für die Nintendo Switch erschienene Fortsetzung der, von Nintendos hauseigenem Entwicklungsstudio Nintendo EPD produzierten, höchst populären „Animal Crossing“-Reihe. Alle Spiele dieser aktuell fünfteiligen und 2001 gegründeten Reihe gehören dem Genre der (Lebens-)Simulationsspiele an und gehören zu den global erfolgreichsten Spielen der letzten Jahrzehnte. Neuauflagen von „Animal Crossing“ erschienen für jede neue Spielekonsole des Konzerns und folgen der gleichen, im ersten Teil etablierten, Spielmechanik.

Hierbei zieht die menschenähnliche Spielfigur in ein idyllisches, von sich menschlich verhaltenden Tieren bewohntes, Dorf, in welchem sie mit diesen Dorfbewohnern*innen interagiert. Diese Bewohner*innen wohnen in ihren eigenen Häusern, besitzen individuelle Charaktereigenschaften und ziehen im Verlauf des Spiels aus, um durch neue Tiere ersetzt zu werden. Als Lebenssimulationsspiel kommt jedes Spiel der Reihe weiters völlig ohne übergeordnete Handlung oder konkrete Missionen oder Aufgaben aus. Ein Schlüsselement des Spiels ist die gezielte Nutzung der Umwelt und der Verkauf der so akkumulierten Ressourcen, wie etwa gesammelter Früchte sowie gefangener Fische und Insekten. Weiter ist es möglich, mithilfe einer Schaufel Fossilien auszugraben. Das so verdiente Geld kann wiederum für die Vergrößerung und Verschönerung des eigenen Hauses, neue Kleidung oder Werkzeuge, wie Angeln oder Kescher, verwendet werden. Diese Anhäufung materieller Güter ist einer der zentralsten Aspekte des Spiels. Eine Alternative zum Verkauf dieser Ressourcen stellt die Spende ebendieser an das örtliche Museum dar. Diese Spenden bedeuten jedoch keinen monetären Vorteil, wodurch ihr einziger Motivationsfaktor die Sammelleidenschaft der Spieler*innen ist. Das Spiel selbst verläuft in Echtzeit und passt wechselnde Witterungsverhältnisse und Umgebungsdesign an den realen Jahreszeitenwechsel an.

Aufgrund seiner einfachen wie intuitiven Spielmechanik, dem weichen, beinahe kindlich anmutendem Design und dem hohen Maß an uneingeschränktem Interaktionsspielraum eignet sich „Animal Crossing: New Horizons“ besonders für den Einsatz in Unterstufen. Der Preis des Spiels (aktuell in etwa 60 €) sowie die exklusive Bindung an die Nintendo Switch können den Unterrichtseinsatz dieses Spiels jedoch erschweren.

Stundenverlauf „Animal Crossing: New Horizons“

Information für Lehrkräfte:

Nachdem sie sich mit der basischen Spielmechanik vertraut gemacht und mit den nötigen Werkzeugen ausgestattet haben, werden die Schüler*innen im zweiten Teil der Unterrichtssequenz in drei Gruppen mit differierenden Arbeitsaufträgen eingeteilt. Diese Aufträge unterscheiden sich in der Art und Weise, in welcher die Schüler*innen mit ihrer Umwelt interagieren müssen, um sie zu erfüllen. Der abschließende Austausch über die Ergebnisse der Arbeitsaufträge bietet den Rahmen für eine multiperspektivische Auseinandersetzung mit der Darstellung und Nutzung der Umwelt im Spiel.

Dauer	4 bis 5 Unterrichtseinheiten
Schulstufe	ab der 7. Schulstufe
Digitales Spiel	Animal Crossing: New Horizons, 2019
Plattform	Nintendo Switch
Spieleinstufung	USK 0
Methoden	Übungen für die Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit; Austausch und Diskussion auf digitalem Weg
Materialien	Internet, „Animal Crossing: New Horizons“
Kompetenzen	Sachkompetenz, Methodenkompetenz, Urteilskompetenz
Zielsetzungen	Die Schüler*innen können auf Basis von Arbeitsaufträgen Tendenzen in der Darstellung von Umwelt und Ressourcen im Spiel erkennen, sowie im Erfahrungsaustausch über die Endlichkeit von Ressourcen und deren Ausbeutung reflektieren.
Lehrplanbezug	Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, Geographie und Wirtschaftskunde, Biologie und Umweltkunde

Ablaufbeschreibung für Lehrkräfte:

1. **Das Spiel kennenlernen (A1):** Zuerst machen sich die Schüler*innen mit den Spielmechaniken bekannt, errichten das Museum und statten sich mit den für die Arbeitsaufträge benötigten Werkzeugen aus. Idealerweise lernen die Schüler*innen das Spiel über die Spanne mehrerer Tage kennen, insbesondere um ihnen genug Zeit für die Errichtung des Museums und die Inbetriebnahme des Flugverkehrs (zwei Tage in Echtzeit) zu verschaffen.
2. **Differenzierte Interaktion mit der Umwelt (A2 a-c):** Die Schüler*innen werden in drei Gruppen geteilt und bearbeiten individuelle Arbeitsaufträge, welche unterschiedliche Umgänge mit der Natur des Spiels forcieren. Diese variieren von einem forschenden Zugang, welcher sich auf die Sammlung von Exponaten für das Museum konzentriert, einem materialistischen Zugang, welcher nach einer möglichst schnellen Vergrößerung des persönlichen Reichtums und Besitzes strebt bis hin zum ökologischen Zugang, welcher die Erstellung einer möglichst artenreichen Insel durch Reisen zu anderen Inseln zum Ziel hat.
3. **Austausch über Ergebnisse (A3):** Nach Erfüllung der Arbeitsaufträge tauschen sich die Schüler*innen in Dreiergruppen über ihre Ergebnisse und Spielerfahrungen aus und reflektieren mit Hilfe des dritten Arbeitsauftrags über die Aussagen, welche sich auf Basis ihrer unterschiedlichen Erfahrungen, über den Umgang des Spiels mit den Themen Umwelt und Ressourcen herleiten lassen. Zusätzlich sollen die besprochenen Überlegungen zum Realismus der Darstellungsweise und Ideen für Änderungen im Sinne einer realistischeren Darstellung der Konsequenzen von Eingriffen in die Umwelt von den Schüler*innen notiert werden. Dieser Austausch ist am einfachsten über Plattformen wie Jitsi oder Skype möglich. Die Lehrperson kann bei Bedarf den Schüler*innen bei der Benützung dieser Plattformen unterstützend zur Seite stehen.
4. **Abschluss (A4):** Anschließend an die vorangegangene Diskussion verfassen die Schüler*innen im Gruppenverband auf Basis ihrer zuvor angefertigten Notizen einen kurzen Bericht, in dem sie die Probleme der Darstellung von Ressourcenendlichkeit aufzeigen und Verbesserungsvorschläge formulieren. Für die gemeinsame Arbeit am Text bieten sich hierbei interaktiv bearbeitbare Dokumenttypen wie Google docx an.

Arbeitsblatt 1 „Animal Crossing: New Horizons“

A1: Einstieg und Vorbereitungen

Um dich mit dem Spiel vertraut zu machen und dich für die nächsten Arbeitsaufträge auszurüsten, musst du Folgendes erledigen:

- Kaufe eine Schaufel, einen Kescher und eine Angel.
- Fange mindestens ein Insekt und einen Fisch und grabe zumindest ein Fossil aus.
- Verkaufe mindestens einen Gegenstand an Nook.
- Lasse das Museum bauen.
- Spende mindestens ein Objekt an das Museum.
- Warte bis die Fluglinie eröffnet.

Wenn du damit fertig bist, bekommst du den nächsten Arbeitsauftrag und die Namen deiner beiden Gruppenmitglieder.

A2a: Der*die Wissenschaftler*in

Du hast drei Tage Zeit, so viele Insekten, Fische und Fossilien wie möglich zu sammeln und an das Museum zu spenden.

Mach dir Notizen über dein Vorgehen und deine Erfolge. Beobachte, wie du mit der Natur im Spiel interagierst.

A2b: Der*die Unternehmer*in

Du hast drei Tage Zeit, so viel Geld wie möglich durch den Verkauf von Ressourcen (z.B. Fische, Insekten, Fossilien und Früchte) zu verdienen.

Mach dir Notizen über dein Vorgehen und deine Erfolge. Beobachte, wie du mit der Natur im Spiel interagierst.

A2c: Der*die Sammler*in

Du hast drei Tage Zeit, um durch die Reisen auf fremde Inseln so viele neue Tierarten und Obstsorten wie möglich auf deine Insel zu bringen und idealerweise dort anzusiedeln.

Mach dir Notizen über dein Vorgehen und deine Erfolge. Beobachte, wie du mit der Natur im Spiel interagierst.

Arbeitsblatt 2 „Animal Crossing: New Horizons“

A3: Diskussion

Nachdem du deinen Arbeitsauftrag erfüllt hast, setze dich mit den anderen Gruppenmitgliedern in Kontakt und organisiere eine Möglichkeit, um miteinander reden zu können (z.B. Skype, Jitsi, Discord etc.). Bei Schwierigkeiten wendet euch bitte an eure Lehrkraft.

Tauscht zuerst eure Erfahrungen aus. Erzählt den Anderen von eurem Arbeitsauftrag und Erfolgen sowie Schwierigkeiten.

Besprecht im Anschluss gemeinsam folgende Fragen:

- Wie unterschiedlich habt ihr mit der Umwelt im Spiel interagiert?
- War euer Umgang mit der Umwelt bedacht?
- Haltet ihr die Darstellung der Natur für realistisch? (Denkt besonders daran, wie schnell Früchte wachsen etc.)
- Was ist nicht realistisch?
- Wie könnte man die Darstellung realistischer gestalten?
- Würden Änderungen, die die Ressourcen auf ein realistisches Ausmaß beschränken, eure Art zu spielen verändern? Warum (nicht)? Wenn ja, wie?

A4: Erstellung eines Berichts

Benutzt eure Notizen von Arbeitsauftrag 3, um einen kurzen Bericht zu verfassen, der die Ideen eurer Diskussion zusammenfasst. Achtet hierbei auf die Erfüllung folgender Punkte:

- Erklärt kurz, wie die Interaktion mit der Natur in „Animal Crossing“ funktioniert.
- Beschreibt Unterschiede, die diese Darstellung im Vergleich zur Realität aufweist und erklärt, wie diese den persönlichen Umgang mit der Natur im Spiel beeinflussen.
- Schlägt Änderungen vor, die die Darstellung der Umwelt und der Verfügbarkeit von Ressourcen realistischer machen würden.