Insecten vangen tegen eenzaamheid: waarom de hele wereld plots in de ban is van het Nintendo-spel ‘Animal Crossing’

Vandaag om 03:00 door **Sofie Buekenhoudt**

Een game waarin je paradijselijk kunt leven - inclusief tulpen kweken, vrienden uitnodigen én insecten vangen - verovert de wereld in quarantaine. Animal Crossing: New Horizons van de Japanse game-ontwikkelaar Nintendo breekt wereldwijd potten en records. Iedereen is verliefd op de snoezige figuurtjes. Het succesrecept? “Je kan alles doen wat in het echte leven nu even niet meer mag.” Al zit er meer magie achter dan timing alleen.

LARS DE WILDT

In tijden dat alles gespannen en een beetje eng aanvoelt, kun je zonder druk even in een paradijselijke tuin gaan schuilen

Het harde bewijs: de Nintendo's zijn op. De draagbare consoles van de Japanse gamereus zijn wereldwijd bijna continu out of stock. Een grijze Nintendo Switch op Coolblue? Tijdelijk uitverkocht. Een rood-blauwe Nintendo Switch op bol.com? Niet leverbaar. Onze gamingfabrieken krijgen het gat in de markt, geslagen door een massieve quarantaineperiode, amper dicht.

Grote schuldige: Animal Crossing: New Horizons, het laatste Nintendo-speeltje en de hipste new kid in town. Op 20 maart werd het game gedropt in een wereld vol corona, en nog geen twee weken later bleek dat in maart alleen al een berg van vijf miljoen digitale exemplaren waren verkocht. Ongezien. Plots zit iedereen aan het spel, terwijl de eerste versie eigenlijk al dateert van 2001.

LEES OOK. Animal Crossing: New Horizons: dé lockdown-game bij uitstek *****

Waar komen al die fans opnieuw vandaan? "Ik word eigenlijk al vrolijk als ik erover vertel", zegt Lars De Wildt, gameonderzoeker aan de KU Leuven. "Wat doe je in het spel? Alles wat je in quarantaine niet kan. Je komt op een eiland van hey, je mag hier een nieuw leven beginnen. Je krijgt een klein huisje, waar je een hypotheek voor moet afbetalen, en dan mag je het ideale eilandleven uitbouwen. Het weer is fijn, je kunt insecten vangen of onkruid wieden, er is geen druk. Bijna meditatief. Een Tamagotchi, alleen gaat hij niet dood en staat alles altijd in bloei."

Koddig en knullig

Met andere woorden: Nintendo biedt ons op het perfecte moment een escape room, voor de lockdownblues. "Een game maken duurt zo'n vier à vijf jaar, dus de timing is puur toeval", zegt De Wildt. "Maar het klopt wel dat je in tijden dat alles gespannen en een beetje eng aanvoelt, nu zonder druk in een paradijselijke tuin kunt gaan schuilen. Bovendien mag je daar wél nog afspreken met je vrienden. Vandaag heb ik een video ingesproken voor mijn oma, maar het zou heel leuk zijn mocht zij ook gewoon Animal Crossing hebben. Dan konden we samen wat werken in de tuin."

Al gaat het succes verder dan de timing alleen, zegt gamejournalist Raf Picavet. Nintendo verkoopt haar paradijsgrond immers duur: een console kost al gemiddeld 300 euro, voor het spel zelf moet je minstens een briefje van 50 neerleggen. "Animal Crossing was sowieso een bestseller geweest, ook zonder corona", zegt hij. "Het game is uniek in zijn soort. Ofwel zegt het je niks, ofwel houdt het je meedogenloos lang vast. Het lijkt allemaal heel saai, maar zoals slow tv ook een ding is, is dit slow gaming. Zen, een beetje. Bovendien is het een serie die al een tijdje draait, en waarvan er niet elk jaar een nieuwe versie uitkomt. Zoals wel vaker gebeurt bij Nintendoreeksen, heeft het een soort cultstatus verworven. Er zit emotie achter Nintendo. Maar waarom we dit spel nu precies zó tof vinden? Moeilijk te verklaren. Het game is een vreemde eend in de bijt. Het ziet er koddig en knullig uit, en tegelijk slaagt het er duidelijk in om iets los te maken bij volwassenen. Straf."