

Thema: Walking Simulators  
Review Blogbeitrag „Beyond Eyes“<sup>1</sup>

---

Das Computerspiel "Beyond Eyes" ist ein Adventure von Tiger & Squid und geht über die traditionelle Videospielekonvention hinaus. Das Game eine einzigartige Spielerfahrung, die stark auf Erkundung, Narration und Empathie basiert.

Die Hauptfigur Rae ist ein blindes Mädchen. Ihre Perspektive des Erkundens einer inneren und äußeren Welt bildet den Kern des Games. Sich auf die Erfahrung des Sehens und Verstehens aus der Perspektive einer blinden Person einzulassen, zeugt von ästhetischem Potenzial und Literarizität. "Beyond Eyes" zeigt eine visuelle Darstellung, die die Welt um Rae herum auf eine abstrakte und malerische Art konstruiert. Anfangs ist die Umgebung ausschließlich weiß und wird erst nach und nach für die Spieler\*innen sichtbar gemacht. Während Rae sich durch die Welt hindurchbewegt entstehen aquarellartige Landschaften und märchenhafte Geräuschkulissen. Dieser Ansatz unterstreicht das Konstruieren des Unbekannten. Schrittweise wird eine Landschaft enthüllt und Erkenntnisse gewonnen.

Das Spiel setzt auch auf eine Erzählweise, die den Spieler dazu einlädt, die Geschichte im eigenen Tempo zu erleben und zu reflektieren. Dabei ist die Erzählte Zeit und die Erzählzeit deckungsgleich. Es gibt keine übertriebenen dramatischen Momente oder hohen Zeitdruck, sondern eine Atmosphäre des Nachdenkens.

Zudem kann "Beyond Eyes" mit der Literaturtheorie des Konstruktivismus in Verbindung gesetzt werden, da es ein Videospiele ist, dass die Darstellung von Wahrnehmung, Identität und Erzählung konstruiert. Der Konstruktivismus besagt, dass unsere Wahrnehmung der Realität eine aktive Konstruktion ist, die durch unsere individuellen Erfahrungen, Vorstellungen, Überzeugungen und sozialen Interaktionen geformt wird – so wie die Welt von Rae.

---

<sup>1</sup> Overview „Beyond Eyes“: <https://www.youtube.com/watch?v=j9MgHWbpTRg> [letzter Zugriff:28.06.23].