

Sofies Welt

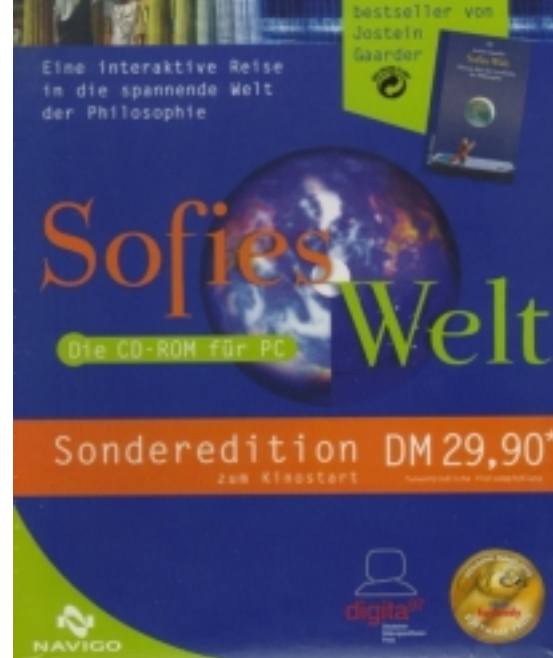
Anton Reiter

Nach dem Erfolg des 1991 in Norwegen erschienenen Weltbestsellers von Jostein Gaarder "Sofies Welt - Roman über die Geschichte der Philosophie", von dem weltweit über 10 Millionen Exemplare verkauft und in 34 Sprachen übersetzt wurden, ist bereits 1997 bei Navigo (inzwischen mit Systema fusioniert) die gleichnamige CD-ROM als "intelligentes Philosophieabenteuer" erschienen, die zweieinhalb Jahre später in Österreich zum Okkassionspreis von rund öS 220,- angeboten wird (das sollte die Qualität des Produktes aber nicht mindern!).

"Das einzige, was wir brauchen, um gute Philosophen zu sein, ist die Fähigkeit, uns zu wundern", so beginnt die interaktive Reise in die Welt der Philosophie. Das Buch wurde ursprünglich als Jugendbuch konzipiert, um die Philosophie in leicht verständlicher Form und in eine kleine Detektivgeschichte verpackt vor allem den jungen Lesern näher zu bringen. Philosophische Grundfragen wie

und die Welt zu philosophieren. Sofies Welt besteht aus zwei Hauptteilen, dem Adventure Spiel "DYAUS", eine Art experimentelles philosophisches Universum, und der interaktiven Philosophieleiste. Im Wechsel zwischen Spiel- und Wissens-ebene kommt man den großen Denkern der Philosophiegeschichte nahe. Informationen zu den wichtigsten Epochen der Philosophiegeschichte, angefangen von der griechischen Mythologie über die Scholastik bis hin zum Existentialismus und zur Sprachphilosophie des 20. Jahrhunderts, aber auch zur Zeitgeschichte, geben Einblick in verschiedene Ansätze der Erklärung von Welt.

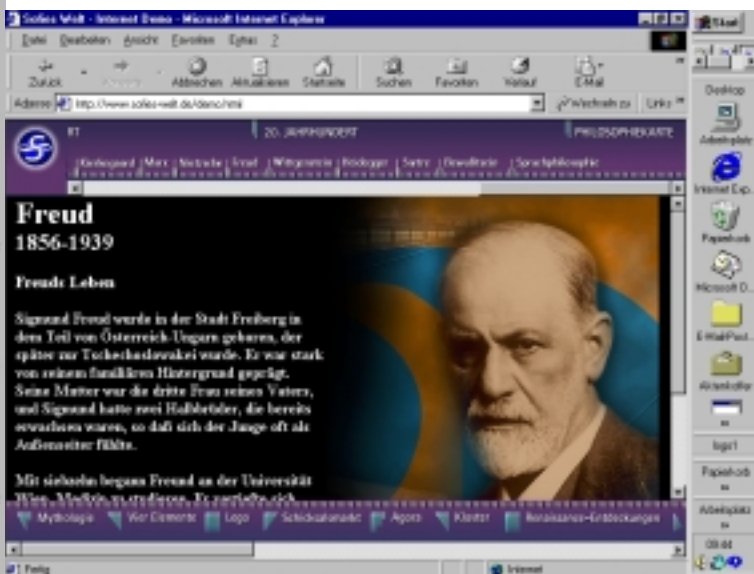
Die CD-ROM funktioniert wie ein Nachschlagewerk zu den Grundfragen der Philosophie, allerdings mit verkürzten und eher schlagwortartigen Informationen. Der Benutzer der CD-ROM tritt via E-Mail mit den Romanfiguren Alberto Knox und Sofie in Kontakt, die sich per elektronischem Brief mit Fragen an ihn zu Wort melden. Weil philosophische Ideen aufeinander aufbauen, kommt man auch bei den Spielen nur weiter, wenn eine Aufgabe komplett gelöst ist. Der Spieler erreicht je nach eigener Handlungsweise unterschiedliche Reaktionen. Das System reagiert entsprechend flexibel



keiten und die Schulen der Philosophiegeschichte wissen will, erhält durch Anklicken der oberen Philosophieleiste sorgfältig ausgewählte und abwechslungsreich aufbereitete Textinhalte. Die Grundgedanken aller Epochen und die Biographien der großen Philosophen werden durch Bilder, ausführliche Texte und Animationen lebendig, auf die auch über die Buttons "Stichwörter" und "Nachschlag" direkt zugegriffen werden kann. Alle Textinformationen können dabei auch ausgedruckt werden und lassen sich je einzelnen nach Stichwörtern durchsuchen. Darüber hinaus bietet Sofies Welt einen integrierten Internet-Zugang. Es hat sich allerdings gezeigt, dass die Diskussionsforen, die dazu im Internet gelaufen sind und die der Verfasser mitverfolgt hat, kaum fundierte Informationen boten und inzwischen ganz eingestellt wurden.

Systemvoraussetzungen aus dem Jahre 1997:

- Windows 3.11, Win 95/98 (empfohlen)
- 486er Prozessor/66Hz
- 8 MB RAM
- Double speed CD-ROM-Laufwerk
- 16 Bit Soundkarte
- Grafikkarte 640/480, 256 Farben



Beide Screenshots stammen aus der Website <http://www.sofies-welt.de>.

"Woher kommen wir?" oder "Woraus besteht die Welt?", die sich die Menschheit seit ihren Anfängen stellt, sind aber auch für die Erwachsenen von Interesse. Buch und CD-ROM wollen dem Leser/User diesbezüglich zu Antworten verhelfen.

Wie im Buch begleitet Alberto Knox auch auf der CD-ROM seine Schülerin Sofie Amundsen durch die Geschichte der Philosophie und die aufregenden Ideenwelten großer Philosophen. Der Benutzer der CD-ROM wird eingeladen, persönlich mit Sofie über Sokrates, Plato, Gott

und der Benutzer bestimmt, wie das Spiel fortgeführt wird. Hilfestellungen findet der User bei einem Zeitstrahl, über den Informationen zu Philosophen und Epochen jederzeit abgerufen werden können. Wer mehr über die großen Persönlich-

