

Intro	Abstract Purpose Past	KnowSto@y – Interaktive Fiktion in der Wissensvermittlung
Concepts	Attitudes Strategies Modalities	
Partners	Students Teachers Institutions	
Spaces	Buildings Exhibitions Interspaces	
Output	Workshops Projects Events	
Extras	Business Statements Glossary	
		Anfang der Baumstruktur von KnowSto@y: www.knowstory.ch

Zusammenfassung

KnowSto@y ist eine neue Art interaktiver Literatur. Das Projekt setzt sich zum Ziel, durch eine rein textbasierte, interaktive Geschichte Jugendliche zu unterhalten und gleichzeitig in komplexe Themen einzuführen.

Der im Rahmen des Diplomprojekts entwickelte Prototyp erläutert und illustriert beispielhaft den Wandel von Moralvorstellungen, Wertesystemen und des Rechtsempfindens in der Geschichte und fordert so zu einer engagierten Auseinandersetzung mit unserer Vergangenheit auf.

KnowSto@y vermittelt also Wissen (Knowledge) über Geschichte (History) durch eine interaktive, unterhaltsame Geschichte (Story).

Der Prototyp zeigte in der Testphase das Potential dieser Art interaktiver Geschichten, welche Unterhaltung und Vermittlung komplexer Zusammenhänge verbinden. Die Arbeit bildet die Grundlage für weitere Studien und Entwicklungsschritte, die zu einer breiten Prduktion und Vermarktung solcher Literatur führen kann.

	Hintergrund und Ziel
Interaktive Literatur	KnowSto®y ist ein Prototyp interaktiver Literatur, die LeserInnen die Möglichkeit gibt, komplexe zwischenmenschliche Problematiken hautnah zu erleben und zu steuern. Im konkreten Fall geht es um ein ausschliesslich mit Text erzähltes Abenteuer, das den Wandel der Moralvorstellungen, Wertesysteme und des Rechtsempfindens in der Geschichte erläutert und beispielhaft illustriert.
Wissensvermittlung	Phonetisch könnte man den Namen aber auch als «no story», also «keine Geschichte», verstehen. Damit kommt zum Ausdruck, dass KnowSto®y nicht einfach eine unterhaltende Fiktion ist, sondern auf historischen Persönlichkeiten beruht und auch den Anspruch erhebt, das Interesse an vergangenen Alltagskulturen zu wecken.
Lesen	Das Symbol ® im Markennamen KnowSto®y verweist (mit einem Augenzwinkern) auf die Innovation des Projektes (Registered Trade Mark). ® steht auch für ®EAD und unterstreicht damit die Radikalität des Ansatzes, der ausschliesslich der Kulturtechnik des Lesens vertraut und bewusst auf jede Illustration oder Animation verzichtet.
Zielgruppe	Zielgruppe sind Jugendliche, die mit dem Computer aufgewachsen sind. Die Motivation der unter 20jährigen, am Bildschirm zu lesen, ergibt sich aus der grossen Bedeutung des geschriebenen Wortes im Hinblick auf die Nutzung von Webseiten für Hobbies, Sport und Kultur. Ausserdem ist das erfolgreiche Recherchieren in elektronischen Medien ohne eine minimale Lesekompetenz nicht denkbar.
1 Einen guten Überblick der Geschichte und der heutigen Bedeutung des Lesens gibt: Haber, Peter: Wir in der grossen weiten Medienwelt, in: Basler Zeitung Magazin, 19. April 2003, S. 8.	Diese bereits bestehende Lesefähigkeit am Bildschirm nutzt KnowSto®y mit einem Angebot an, das zu vertiefender Lektüre über komplexere Sachverhalten anregen soll. Denn die Kulturtechnik des Lesens ist in der Krise ¹ . Funktionaler Analphabetismus, «Lese Faulheit», visuelle Orientierung der Jugend, täglich stundenlanger Fernsehkonsum sind Stichworte dazu. Gemäss PISA-Studie von 2001 sind in der Schweiz zwar die meisten Jugendlichen alphabetisiert, aber 40% verfügen nur über eine geringe Lesekompetenz. Um an bestehende Bildschirm-Leseerfahrungen anzuknüpfen, ist der Unterhaltungswert

<p>Unterhaltungswert</p>	<p>von KnowSto@y zentral. Dieser resultiert einerseits aus dem Inhalt und andererseits aus der Interaktivität der Geschichte: Die LeserInnen müssen ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen, um eine Situation zu klären und sich (sowie andere) aus einer Notlage zu befreien. KnowSto@y ist der Prototyp einer innovativen, textbasierten «Choose your own adventure»-Geschichte² und schliesst damit an die untergegangene Kultur der textbasierten Computerspiele aus den 80er Jahren an.</p>
<p>Menschliche Interaktion</p>	<p>Neu an KnowSto@y ist die Fokussierung der Handlung auf menschliche Interaktion. Es geht nicht darum, Gegenstände zu suchen, Monster zu bekämpfen oder schwierige logische Rätsel zu lösen. KnowSto@y führt spielerisch und vergleichend in Moral, Rechtsverständnis und Wertesysteme unterschiedlicher Epochen ein. Die Geschichte wird durch eine Begegnung (und Konfrontation) zwischen «VerbrecherInnen» aus dem 13., 15., 16. und 20. Jahrhundert vermittelt.</p>
<p>Ziele der Diplomarbeit</p> <p>2 „Choose-Your-Own-Adventure“ ist der Englisch begriff für interaktive Texte, in welchen der Leser oder die Leserin den Verlauf des Geschehens über Multiple-Choice steuert. Die Interaktion geschieht über die Auswahl vordefinierter Optionen. Dies erleichtert die Bedienung im Gegensatz zu anderer interaktiver Literatur, welche über einen Text-Parser direkt auf User-Input reagiert.</p>	<p>Im Rahmen der Diplomarbeit wurde ein Prototyp von KnowSt@y entwickelt, getestet und ausgewertet. Insbesondere beschäftigt sich das Projekt mit den möglichen Erzählformen des Mediums, mit den inhaltlichen Herausforderungen einer solchen Geschichte und mit der Aufgabe, gleichzeitig Wissen zu vermitteln.</p> <p>Es ging darum herauszufinden, wie und ob diese spezifische Form interaktiver Literatur Interesse an komplexen Themen wecken kann. Ausserdem wollte ich ermitteln ob KnowSto@y als textbasiertes Produkt auf der Unterhaltungsebene mit grafiklastigen Computerspielen und Multimedia-Lernprogrammen konkurrieren kann.</p>

	Der Prototyp
www.knowstory.ch	Der Prototyp ist unter www.knowstory.ch einsehbar. Er besteht aus 370 Textblöcken; insgesamt ungefähr 100 A4-Seiten Text. Am Ende jedes Textblocks besteht die Möglichkeit, zwischen mindestens zwei Verhaltensweisen auszuwählen. Nacheinander trifft der Leser oder die Leserin in der Rolle von Marco Camenisch die drei anderen Persönlichkeiten der Geschichte, welche alle historisch belegt sind. Auf diese Weise navigieren die LeserInnen durch die Geschichte – und nehmen damit ihr Schicksal selbst in die Hand. Egal, welchen der abertausenden Wege man einschlägt, entfaltet sich eine persönliche in sich funktionierende Geschichte.
Handlung	Der Plot führt vier historische Figuren aus vier Jahrhunderten an einem Feuer auf einer Waldlichtung zusammen. Deren Leben hat sich zeitlich nicht überschritten, thematisch haben diese Menschen aber viel gemeinsam: Es handelt sich um den italienischen Prediger Girardo Segarelli, den die Inquisition 1300 als Ketzer verbrennen liess, den Bauernführer Ueli Galli, den die Berner Stadtregierung 1653 wegen politischer Opposition erhängte, die süddeutsche «Gaunerin» Schleiferbärbel, die sich 1793 selbst in ihrer Zelle erhängte, um einem ähnlichen Schicksal zu entgehen, sowie den militanten Atomgegner und Umweltschützer Marco Camenisch, der 2004 im Kanton Zürich wegen Mordes zu 18 Jahren Haft verurteilt wurde. Leserinnen und Leser der KnowSto@y (sie nehmen den Part von Marco Camenisch ein) müssen versuchen, sich selbst und den anderen «Verbrechern» zur Flucht zu verhelfen.
Variablen	Im Hintergrund läuft unsichtbar ein Zähler mit, der je nach Verhalten der LeserInnen in bestimmten Entscheidungssituationen Vertrauenspunkte addiert oder subtrahiert, was sich auf den Verlauf der Geschichte auswirkt.
Technik	Technisch ist KnowSto@y mit einer einfach handhabbaren XML/PHP Lösung erstellt. Über den Browser treffen die LeserInnen ihre Entscheidung. Ein PHP-Script sucht anhand der Auswahl und der Spielvariablen den entsprechenden Textabschnitt und die richtigen Wahlmöglichkeiten aus dem XML-Dokument und gibt diese an den Lesenden zurück.

	Right Time Right Place (RTRP)
KnowSto®y als RTRP-Intervention	Die Fähigkeit, sich differenziert mit komplexen Problematiken auseinander zu setzen, wird gerade in einer Welt, die einem raschen und unübersichtlichen Wandel unterworfen ist, mehr denn je benötigt. Das gilt auch für unser Geschichtsbewusstsein: Im bedrohlichen Kontext eines beschleunigten Wertewandels und der Angebotsvielfalt an Wertesystemen, sind historisches Wissen und die kritische Interpretation geschichtlicher Zusammenhänge wertvolle Navigationsinstrumente. Sie können wesentlich dazu beitragen, das Orientierungsbedürfnis vor allem Jugendlicher zu befriedigen.
<p>3 Stellvertretend für viele Beispiel sei hier Andrea Bertschi-Kaufmann zitiert, die in ihrem Aufsatz „Literarische Unterhaltung mit Büchern und am Bildschirm“ (erschienen in: praxis deutsch 150/1998) über „erzählende Multimedia-Angebote“ schreibt: „Schrift verbindet sich hier mit gesprochener Sprache, mit Bild und Ton und präsentiert sich den Kindern in bereits sinnlich ausgestalteten Zusammenhängen, in denen sie sich gleichermaßen umsehen, umhören und in denen sie lesen und verstehen können. Wer Geschichten liest, die sich ausschliesslich in Buchstabenfolgen vermitteln, muss sich die einzelnen Figuren und ihre Umgebung erst einmal vorstellbar machen, bevor er in den Sog der Handlung gerät und sich mit Literatur auch wirklich „unterhalten“ kann. Der Bildschirm hingegen hält Präsentationsformen bereit, mit denen sich die Geschichtenteile leichter vergegenwärtigen, weil die Figuren direkt sichtbar sind, weil sie sich in einem mehrdimensionalen Raum bewegen und auf einen zukommen.“</p>	<p>Voraussetzung für die Aneignung solchen Wissens ist eine zielgruppengerechte Vermittlung von Lesekompetenz, Kritikfähigkeit und Geschichtsbewusstsein. Im Sinne einer Transformationsstrategie untersucht KnowSto®y das Potenzial einer spezifischen Methode zur Vermittlung dieser Fähigkeiten. Der Forschungsansatz postuliert, dass am Bildschirm Lesekompetenz gefördert und zugleich aufgrund einer unterhaltenden Darstellung des Textes dazu verwendet werden kann, das Interesse an Geschichte zu steigern.</p> <p>Damit unterscheidet sich KnowSto®y von computergestützten Lernprogrammen und Multimedia-Spielen für den Unterricht, welche teilweise fast resignativ davon ausgehen, dass Jugendliche nicht lesen können und ein vom Fernsehen deformiertes Vorstellungsvermögen haben³.</p>

KnowSto®y als Reflexion zu RTRP

Den Kontext von «Right Time Right Place» (RTRP) thematisiert auch die Geschichte, welche KnowSto®y erzählt. Dabei wird auch deutlich, dass trotz des Wandels von Moral, Wertvorstellungen, Religion und Rechtsempfinden zwischenmenschliche Verhaltensweisen und die Schicksale von Unterdrückten und Minderheiten über die Jahrhunderte in mancher Hinsicht konstant geblieben sind.

Das Gedankenexperiment von KnowSto®y macht Unterschiede zwischen geschichtlichen Epochen sichtbar und unterstreicht mit dieser Spielanlage einerseits die Bedeutung des RTRP-Ansatzes. Andererseits beleuchtet KnowSto®y den RTRP-Ansatz aber auch kritisch, indem die interaktiv erzählte Geschichte Konstanten menschlichen Verhaltens über lange Zeiträume und kulturelle Grenzen hinweg thematisiert. So ist für den Spielerfolg der LeserInnen entscheidend, ob es ihnen gelingt, das Vertrauen der anderen Personen zu gewinnen. Vertrauen, Respekt und Sympathie werden als universelle und über zeitliche und räumliche Grenzen hinweg bedeutsame Werte vermittelt.

	Der Arbeitsprozess
Vorarbeit und Wunsch	<p>Der erste Keim für die Entwicklung von KnowSto@y entstand bereits 1995. Inspiriert von Abenteuerspielbüchern, entwickelte ich eine gedruckte, interaktive Adventurestory. Ähnlich wie bei den meisten anderen Abenteuerspielbüchern störte mich jedoch nach der Fertigstellung das Fehlen von menschlicher Interaktion und tiefgründiger Auseinandersetzung mit einem Thema.</p> <p>Mit dem Aufkommen des Internets begann mich interaktive Fiktion auf dem Computer zu beschäftigen, doch auch dort beschränkte sich die Handlung meist auf das Lösen logischer Rätsel oder das Suchen bestimmter Gegenstände. Ich wünschte mir eine interaktive Geschichte, die ähnliche inhaltliche Tiefe und Komplexität aufweist wie gute herkömmliche Fiktion, aber dem Leser oder der Leserin dennoch ein starkes Gefühl von Selbstbestimmung und Immersion vermittelt. Zudem sollte die Geschichte für ein möglichst breites Publikum zugänglich sein, weshalb sich meine Vorstellungen auch mit der Mehrzahl experimenteller interaktiver Fiktion nicht deckten.</p> <p>Aufgrund der hohen Komplexität und dem enormen Zeitaufwand für ein derartiges Produkt, wagte ich es jedoch nie, die Erfüllung dieses Wunsches in Angriff zu nehmen.</p>
Themenwahl	<p>Das Diplomprojekt am Hyperwerk sah ich als Chance, diese Idee in die Tat umzusetzen. Die erste Herausforderung bestand darin, ein interessantes Thema zu finden, um nicht bloss eine Geschichte zu erzählen, sondern gleichzeitig auch Wissen zu vermitteln. Da mir der Geschichtsunterricht in der Schule immer als enorm langweilig erschien, die Vergangenheit der Menschheit jedoch durchaus von Interesse ist, beschloss ich, diesen Bereich zu untersuchen.</p> <p>Zuerst wollte ich die Regionalgeschichte Basels bearbeiten. Durch Recherchen und Gespräche mit Historikern stiess ich dann auf ein vielversprechenderes Thema: Die Auflehnung von Armen und Andersdenkenden gegen die herrschende Macht. Dies schien mir der ideale Spiegel der jeweiligen Epochen, und zugleich gibt es viele Informationen über Leute die juristisch, politisch oder religiös verfolgt wurden.</p>

<p>Recherche</p>	<p>Die menschliche Interaktion und die Gegenüberstellung unterschiedlicher Mentalitäten aus verschiedenen Zeitaltern stehen im Zentrum von KnowSto@y. Die passenden historischen Figuren zu finden, war schwieriger als erwartet. Ein Übermass an Informationen über Epochen und Verbrecher-Typologien (zum Beispiel von Ketzern, Hexen, aufständischen Bauern, politischen Arbeitern) stand einem Mangel an vertieften Abhandlungen über einzelne Schicksale gegenüber. Schliesslich kristallisierten sich aus der Fülle der Literatur vier Personen heraus, deren Leben und Wirken gut dokumentiert war, im Einzelnen interessant erschienen und überdies im Zusammenwirken als Gruppe eine spannende Dynamik versprachen.</p>
<p>Schreibarbeit</p>	<p>Von Anfang an war mir klar, dass ich KnowSto@y wahrscheinlich als testfähiger Prototyp entwickeln würde, da es kaum Vorbilder gibt, die mir den Weg weisen würden. Dennoch war ich beim Schreiben mit zahlreichen Hürden konfrontiert, die ich so nicht vorausgesehen hatte.</p> <p>Nachdem ich die vier Figuren und genügend Informationen zu ihrem Hintergrund beisammen hatte, machte ich mich voller Elan an die Schreibarbeit. Dies erwies sich jedoch als Fehler – mangels Planung verstrickte ich mich alsbald in allergrösste Widersprüche und landete in Sackgassen. Nach langem Zaudern entschied ich mich, nochmals von vorne anzufangen – diesmal zumindest mit einem groben Szenario. Nach Abschluss jedes Kapitels musste ich jedoch feststellen, dass die Planung immer noch mangelhaft war. Erst beim letzten Teil bekam ich diese Problematik in den Griff.</p> <p>Die besondere Anforderung lag darin, folgende Ansprüche unter einen Hut zu bekommen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die grösstmögliche Wahlfreiheit der LeserInnen - Die Veranschaulichung der Bedeutung historischer Ereignisse für das Leben heutiger LeserInnen - Die Aufrechterhaltung des Spannungsbogens, egal welcher Weg gewählt wird - Die möglichst authentische und wahrheitsgetreue Persönlichkeitsentfaltung der Charaktere - Das Wecken von Interesse nach mehr Informationen zu den Personen - Das ständige Zusammenführen verschiedener Stränge, damit sich der Aufwand in bewältigbarem Ausmass hielt

	Analyse
Ergebnisse der Testphase	<p>Die Rückmeldungen von Bekannten, Historikern und Lehrkräften waren erstaunlich uniform. Der Ansatz der Vermittlung von Wissen durch eine Erzählung wurde als sinnvoll und unterhaltsam erachtet. Ausserdem fand die Idee der Gegenüberstellung der historischen Figuren grossen Anklang. Selbst Historiker auf Hochschulstufe waren der Ansicht, dass dies eine gute Methode zur Vermittlung historischer Zusammenhänge darstellt. Und dies obwohl viele GeschichtswissenschaftlerInnen solchen Versuchen von Nicht-HistorikerInnen im Allgemeinen sehr kritisch gegenüberstehen. Kritik erntete die Dramaturgie des Prototyps. Die ungewöhnliche Geschichte, ungewöhnlich erzählt, bedarf einer etwas weniger verwirrenden Einführung.</p>
	<p>Testläufe mit SchülerInnen ergaben ein anderes Bild. Hier waren die Rückmeldungen mehrheitlich inhaltlicher Art. Die Erzählform von KnowSto@y wurde ohne weitere Erklärungen akzeptiert, so dass sich die Auseinandersetzung wie erwünscht auf die Geschichte und die Charaktere konzentrieren konnte. In keiner Weise wurde ein Bedürfnis nach Bild oder Ton erwähnt. KnowSto@y wurde als unterhaltend und lustig beurteilt. So bewertete eine Schülerin sowohl «die Personen und ihre Rollen als auch ihre Erlebnisse und Charaktereigenschaften» als «interessant». Eine andere fand es spannend, «nach dem ersten Versuch zu sehen wo man andere Entscheidungen Treffen kann und welche Auswirkungen sie haben». Einzig die längeren Textabschnitte, welche teilweise den Fluss der Geschichte unterbrechen, wurden als störend bezeichnet. Viele äusserten zudem den Wunsch, mehr Wahlfreiheit zu bekommen, vor allem auch bei der Wahl des Avatars.</p>
	<p>Das Interesse an weiteren Informationen war erstaunlich gross. Die meisten ProbandInnen lasen freiwillig die Biographien der historischen Figuren, welche am Ende von KnowSto@y zur Verfügung stehen und wollten im Gespräch auch häufig mehr zu den Personen und ihrem Umfeld erfahren. Als Einführung oder Inspiration zu einem Thema scheint sich KnowSto@y also durchaus zu eignen.</p>

	<p>Noch nicht umfassend testen konnte ich die Auswirkung der textbasierten, interaktiven Fiktion auf die Lesekompetenz und die Lesemotivation der Zielgruppe. Die Rückmeldungen aus dem Test mit SchülerInnen zeigen aber deutlich, dass die Lektüre am Bildschirm zumindest kein Hindernis für die Auseinandersetzung mit KnowSto@y darstellt. Es waren auch nach mehrmaligen (selbstverständlich freiwilligen) Durchspielen keine Ermüdungserscheinungen zu beobachten.</p>
Eigene Einschätzung	<p>Das grösste Problem bei meinem Diplomprojekt war die Fehleinschätzung des Zeitaufwands für die Arbeit, speziell das Auffinden geeigneter historischer Figuren und das Schreiben der interaktiven Geschichte. Dies hatte zur Folge, dass ich in praktisch jeder Projektphase Abstriche machen musste, um innerhalb des fest stehenden Zeitrahmens zu einem Resultat zu kommen.</p> <p>Die Recherche der einzelnen Personen konnte ich, nachdem sie nach umfangreicher Lektüre und zahlreichen Gesprächen mit HistorikerInnen einmal ausgewählt waren, sehr vertieft durchführen. Dadurch hatte ich beim Schreiben auch eine Fülle von Informationen, auf die ich zurückgreifen konnte. Zeitlich nicht mehr möglich war die breite Untersuchung zum historischen Kontext der Personen. So erfährt der/die LeserIn zwar relativ viel über die einzelnen Figuren, doch es ist teilweise schwer, wirklich ein Gefühl für die jeweilige Zeit zu bekommen.</p> <p>Der Prototyp zeigt deutlich, dass nachhaltige und tiefgründige interaktive Auseinandersetzung mit einem Thema nicht zwingend Multimedia bedeuten muss, sondern interaktive Texte ebenso ein passendes Medium sein können. In manchen Fällen könnte eine Umsetzung mit KnowSto@y sogar einen stärkeren Eindruck vermitteln, als eine Überflutung mit Bild und Ton. Die Frage, ob die Methode von KnowSto@y erfolgreich und effizient einsetzbar ist, kann jedoch nicht allein aufgrund der vorliegenden Untersuchung entschieden werden. Bereits diese ersten Erfahrungen lieferten wesentliche Impulse, um eine Weiterentwicklung zu ermöglichen.</p>

	Empfehlung und Ausblick
Mehr Zeit	Für die Weiterentwicklung von KnowSto@y ist in erster Linie mehr Zeit nötig – und vor allem auch eine grössere Zeitspanne. Ich plane vielleicht erst in ein oder zwei Jahren eine neue Version von KnowSto@y fertig zu stellen. Diese soll eine intensivere Auseinandersetzung mit den Charakteren ermöglichen und vor allem umfassender, verzweigter und damit spannender sein.
Inhaltliche Überarbeitung	<p>Die Geschichte sollte nicht zwingend länger zu lesen sein, doch es scheint mir wichtig, dass die Freiheit des Lesers oder die Leserin erweitert wird. Die jetzige KnowSto@y zielt ja eindeutig auf ein bestimmtes Ziel (Konsensfindung unter allen Charakteren) ab. Interessant wäre es, das Ziel bis zu einem gewissen Grad dem Leser oder der Leserin zu überlassen. Damit müsste er oder sie sich automatisch noch tiefer mit dem Stoff auseinandersetzen. Gleichzeitig würde dies das Gefühl von Selbstbestimmung verstärken.</p> <p>Am Inhaltlichen Konzept möchte ich nicht grundlegend rütteln. Die Verwendung von Marco Camenisch als zeitgenössische Ich-Figur, deren Handlungen die LeserInnen steuern, erscheint mir rückblickend fragwürdig. Da die LeserInnen ja eigentlich über ihr Verhalten möglichst frei entscheiden können sollten, kommt Marco Camenischs Charakter kaum zur Geltung. Dadurch wirkt er seltsam Flach, obwohl er ja in Wirklichkeit wie die anderen Figuren eine schillernde Persönlichkeit ist. Des Weiteren sollte die Motivation der einzelnen Figuren stärker spürbar sein. Es würde die Dynamik enorm steigern, wenn sämtliche Figuren tatsächlich etwas Bestimmtes von den anderen wünschten. Ähnlich wie Gherardo Segarelli in der jetzigen Version, der die übrigen Figuren gerne für seine Sekte gewinnen möchte.</p>
Marketing	Aufgrund des prototypischen Charakters von KnowSto@y war deren Öffentlichkeit trotz Publikation im Internet bewusst auf den Kreis der Testpersonen beschränkt. Gleichzeitig mit der Überarbeitung der Geschichte gilt es, dafür eine geeignete Plattform zu finden, damit KnowSto@y einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden kann.

	Wichtigste Quellen
Bücher	<p>Blauert, Andreas (Hg.): Kriminalitätsgeschichte, Beiträge zur Sozial- und Kulturgeschichte der Vormoderne, UVK, Konstanz, 2000</p> <p>Brundage, James A.: Law, sex and Christian society in medieval Europe, The University of Chicago Press, Chicago (Ill.), 1987</p> <p>Doren, Alfred (Bearbeitung): Die Chronik des Salimbene von Parma, Verlag der Dykschen Buchhandlung, Leipzig, 1914</p> <p>Hostettler, Urs: Der Rebell vom Eggwil, Zytglogge Verlag, Bern, 1991</p> <p>Kreis, Georg ... [et al.] (Hg.): Basel - Geschichte einer städtischen Gesellschaft, Christoph Merian Verlag, 2000</p> <p>Töpfer, Bernhard: Das kommende Reich des Friedens, Akademie-Verlag, Berlin [-Ost], 1964</p> <p>Wakefield, Walter L.: Heresies of the High Middle Ages, Columbia University Press, New York, 1969</p>
Links	<p>aleph.unibas.ch/, www.hist.net, www.regiogeschichte.ch, www.eresie.it/, www.augenauf.ch/bs/archiv/mc/, www.freecamenisch.net/deutsch/, www.bpb.de/snp/, www.bautz.de/bbkl/s/s2/segarelli_g.shtml, homepage.sunrise.ch/mysunrise/uhostettler/, www.questml.com, www.ifarchive.org/, www.adventurecollective.com/, www.schulen-ans-netz.de, www.nestafuturelab.org/</p>
	Weitere Quellen unter www.knowstory.ch/hilfe.htm

Dank an

Markus Fink

Mike Gostelli

Daniel Hagmann

Regine Halter

Hans A. Jenny

Philipp Jensen

Jerry B. Pierce

Reto Stauffer

Eva Weibel

Daniel Wiener

Mehr Infos unter www.knowstory.ch

hyperwerk
fachhochschule
lorenzanz
4051
tel
fax
e-mail
url
hyperforum
basel
hyperstudio
beider
basel
+41 61 269 92 26
+41 61 269 92 23
switzerland
info@hyperwerk.ch
w w w . h y p e r w e r k . c h
17