

|                                                                                                                                                               |                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>Einleitung: Schaden maximieren?</b><br><b>Wem nützt diese Frage?</b><br>Pierre Smolarski und Christoph Rodatz                                              | <b>07 – 10</b>   |
| <b>Die Avantgarde des Bösen</b><br><b>Public Interest Design zwischen moralischem</b><br><b>Experiment und ethischem Instrumentalismus</b><br>Johannes Achatz | <b>11 – 26</b>   |
| <b>Kommunikationsdesign, Ethik und Aufklärung</b><br>Gerhard Schweppenhäuser                                                                                  | <b>27 – 42</b>   |
| <b>Social Design unter Verdacht</b><br><b>Was Social Design von den Verdachtsmomenten</b><br><b>gegenüber der Sozialen Arbeit lernen kann</b><br>Iris Ebert   | <b>43 – 58</b>   |
| <b>Schädliches Design</b><br><b>Demoralisierende Designtheorie?</b><br>Christian Bauer                                                                        | <b>59 – 78</b>   |
| <b>Kann Design gesellschaftskritisch sein?</b><br>Pierre Smolarski                                                                                            | <b>79 – 98</b>   |
| <b>Kriterien für gutes Design, die den Schaden maximieren</b><br><b>Überlegungen zur Kriteriologie des Designs</b><br>Mara Recklies                           | <b>99 – 124</b>  |
| <b>Wie wollen wir eigentlich leben?</b><br><b>Der Umgang der Stadtplanung mit einer komplexen Frage</b><br>Leonie Wendel                                      | <b>125 – 142</b> |
| <b>Was nicht passt, wird passend gemacht:</b><br><b>Design und Unterdrückung</b><br>Nina Pohler                                                               | <b>143 – 162</b> |
| <b>Die Inszenierung demokratischer Erlebnisse</b><br><b>Simulation partizipativer Prozesse</b><br>Christoph Rodatz                                            | <b>163 – 186</b> |

|                                                                                                                                 |                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>Vereindeutigen vs. Übersetzen</b><br><b>Gestaltung trotz Komplexität</b><br>Ingo Offermanns                                  | <b>187 – 200</b> |
| <b>Design oder nicht Design?</b><br><b>Kynismus und Zynismus des DIY</b><br>Florian Arnold                                      | <b>201 – 218</b> |
| <b>Design und die Herstellung des Obsoleten</b><br><b>Konsum- und Designkritik im Werk von Günther Anders</b><br>Anne D. Peiter | <b>219 – 231</b> |