

Anmerkungen zur Form	11
Einleitung	12
1. ANSCHLÜSSE	14
2. POLITIK	18
2.1. <i>Versuch einer Definition</i>	20
2.2. <i>Warum von Politikverdrossenheit nicht die Rede sein kann</i>	22
2.3. <i>Politisches Interaction Design</i>	24
3. AUSDIFFERENZIERUNG	26
4. DIGITALE VERWALTUNG	30
4.1. <i>E-Voting schachmatt</i>	31
4.2. <i>Back to the Future</i>	34
5. DIGITAL POLICY	37
5.1. <i>Willkommen in der Adhokratie</i>	44
5.2. <i>Quo vadis Wahlgeheimnis</i>	48
5.3. <i>Ein banales Beispiel</i>	49
5.4. <i>Skalierbarkeit als Frage des Designs</i>	53

6.	DIGITAL POLITICS	57
6.1.	<i>ctrl + alt communication</i>	58
6.2.	<i>Social Campaigning</i>	60
6.3.	<i>Candidate Journalism</i>	62
6.5.	<i>Mediokratie</i>	69
6.6.	<i>Learning from Obama</i>	71
6.7.	<i>Genuiner Netzaktivismus</i>	74
6.8.	<i>Medienkompetenz als Frage des Designs</i>	79
7.	DIGITALE POLITY	82
7.1.	<i>Technologie-Design am Beispiel Delegated Voting</i>	83
7.2.	<i>Entwurf und Komplexität</i>	94
7.3.	<i>Entwurf und Prototyping - Simulation von Gesellschaft</i>	95
7.4.	<i>Entwurf für Entwurf - Tools für Selbstorganisation</i>	96
8.	ANSCHLUSS	98
8.1.	<i>Interrupt Politics - zeitkritische Operationen</i>	99
8.2.	<i>Design im politischen Kontext</i>	100
8.3.	<i>Künstler im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit</i>	101