

E-Man

Die neuen virtuellen Herrscher

Bearbeitet von
Gunter Dueck

1. Auflage 2013. Buch. xiii, 240 S. Hardcover

ISBN 978 3 642 34973 7

Format (B x L): 15,5 x 23,5 cm

Gewicht: 549 g

[Wirtschaft > Wirtschaftswissenschaften: Allgemeines > Wirtschaftswissenschaften: Sachbuch und Ratgeberliteratur](#)

schnell und portofrei erhältlich bei



Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Inhalt

1	Jäger, Bauern, E-Man: Heureka!	1
2	Citizen, Go West, Blue Helmet, Star Trek	7
2.1	Über psychologische Präferenzen	7
2.2	Das SJ-Temperament: Citizen, Hüter der Ordnung: „Ich mache es richtig.“	12
2.3	Das SP-Temperament: Go West, der (Kunst-)Handwerksausübende: „Ich freue mich an meiner eigenen Wirksamkeit.“	13
2.4	Das NT-Temperament: Star Trek, der intuitive, ganzheitliche Nützlichkeitsdenker: „Ich verstehe, wie es im Prinzip richtig ist.“	15
2.5	Das NF-Temperament: Blue Helmet, der Idealist (auf der Suche nach unverwechselbarer Identität): „Ich bin. Ich akzeptiere nur Sinnvolles.“	16
3	Die erste Revolution: Bauern besiegen Jäger und andere	17
3.1	Bauern und Jäger, der Hauptkrieg (J gegen P)	17
3.2	Der beste Mensch heute: Eine Bauernart natürlich	22
3.3	Nebenkrieg: Die Dominanz des Denkens über das Fühlen (T siegt gegen F)	29
3.4	Stell dir vor, sie kämpfen, aber sie wissen nicht, dass Krieg ist (S im Krieg gegen N, in dem sich das Blatt wendet)	33
3.5	Kleinkrieg: E ist besser als I, es ist aber nicht richtig sicher	38
3.6	Der Idealmensch, logisch konstruiert: Der Superbauer	40
3.7	Der vorläufige Endsieg des Bauern: ADD (Attention Deficit Disorder)	42
3.8	Das Management von Jägern als Worst-Case-Strategie	45
3.9	Bauern und Jäger, mit etwas mathematisierten Augen	47
3.9.1	Das Optimierungsziel	48
3.9.2	Die Erregungsvarianz	48

3.9.3	Der Unlustfaktor des Menschen und seine subjektiv empfundene Arbeitszeit und -last	50
3.9.4	Zielerreichung	51
3.10	Warum gibt es heute noch Jäger?	52
4	Götterdämmerung: Das Ganze, der Wandel und das Drehen an der Schraube	55
4.1	Zwei unerkannte Kriege und ein sinnloser Opfertod	55
4.2	Systematischer abrupter Wandel („disruptive change“) ist Bauernkrieg	57
4.2.1	Über abrupten Wandel	57
4.2.2	Was der Superbauer nicht kennt, das frisst er nicht: bestimmt nicht abrupten Wandel!	61
4.3	Über blinde Flecken	68
4.3.1	Innovation und Kreation (Kultur der Träume gegen das Diktat des Unveränderlichen)	68
4.3.2	Kundenzufriedenheit (Kultur des Gefühls und der Beziehungen gegen Vertragsbestimmungen)	73
4.3.3	Produkt und Kauflust (Kultur des Genusses und der Sinne)	77
4.3.4	Mitarbeiterzufriedenheit (Lebenssinn, auch von Nicht-Bauern, über die spezifische Würde des Menschen)	79
4.4	Der letzte Sieg des Alten: Shareholder-Value und Daumenschrauben	82
4.4.1	Der Shareholder-Value	82
4.4.2	Das Bibliotheks-Paradigma	84
4.4.3	Wir wussten bisher gar nicht, was das alles kostet!	86
4.4.4	Outsourcing, Kernkompetenzen, Firmenzusammenschlüsse (aufgeräumt)	87
4.5	Der Typ-A-Exzess und der Hyperbauer	89
4.6	Über den Zwang in der globalen Wirtschaft, alles perfekt zu machen	94
4.7	Die Verendlichung aller Werte	99
5	Die zweite Revolution: E-Man	103
5.1	Sieg ist nicht Überlegenheit!	103
5.2	Von der Meme Machine zum E-Man	106
5.3	Superbauer (copy-by-instruction and evolve) und E-Man (outplay or die)	110
5.4	E-Man wie Entrepreneur oder Intrapreneur	113
5.5	E-Man und “beyond-copy-by-product/instruction”	118
5.6	Rache der unendlichen Werte?	120
5.7	E-Man wie Leader händeringend gesucht!	125
5.8	F und N	127
5.9	Exkurs über Win/Win	128
5.10	Wer ist das jetzt: E-Man?	132

Inhalt	XIII
6 Terror of Change	135
6.1 Naive Bauern-Optimierung fordert den All-in-Wonder-Menschen ...	135
6.2 Terror of Change: Gegen den Citizen	138
6.3 Kurzwegweiser	147
6.4 Terror of Change: Gegen den Blue Helmet	147
6.5 Terror of Change: Gegen den Star Trek	152
6.6 Excitement of Change: Der Go West und der Jäger im Allgemeinen	153
7 E-Man's Life Cycle	157
7.1 Der „Jugendwahn“ der E-Welt	157
7.2 Lebenskurven: Der Hype Cycle	160
7.3 Der „Daily Rate Cycle“ und die Zahl der Fachleute unter Brot	162
7.4 Der „Product Life Cycle“	164
7.5 Der „Skills Life Cycle“	167
7.6 Wann wen einsetzen? Wer hat wann Spaß?	173
7.7 The One-Cycle E-Man (homo e-drosophilus)	178
7.8 E-Man und disruptive change	181
8 E-Man's World	185
8.1 Profitsicht auf E-Man	185
8.2 Sinsicht auf den Mehr-Weg-Menschen	187
8.3 Wanted: Life Cycle Science	188
8.4 Idee: „Artgerechte Haltung“	192
8.5 Idee: Spezifische Würde des Menschen	194
8.6 Elemente artgerechter Haltung: Lebensmotive, Bedürfnisse	196
8.7 Von wegen Bedürfnispyramide! Bedürfnisschraube!	199
8.8 „Biologische Produktion“ von Werten	200
8.9 E-Man-Neurotisches	202
8.10 Der höhere Imperativ	205
8.11 Mobilisierung des Höheren	215
9 Letzte Warnung vor der E-Welt ohne uns im eigentlichen Sinne	219
9.1 Der Pressling-Kampf vor uns allen, der Göttermasse	219
9.2 P2P	222
9.3 Das Super-Meme, die E-Welt	223
9.4 Zitate älterer Denker(innen) zum Höheren und Schluss	226
Nachgetragen: Erfahrungen mit E-Man	229
Und noch ein Kurznachtrag (2013)	237
Literatur	239