

Inhalt

I Die Versprechen der Mächtigen müssen sich ändern	11
II Die Wissensgesellschaft auf der Suche nach Gewissheiten	21
1 Wie weit reicht die Macht des Wissens?	23
2 Hyperkommunikation: Das Verschwinden der Wirklichkeit	42
3 Die bleierne Mitte: Gleichmacher gegen Sinn-Macher	61
III Statisten, Solisten, Autisten: Der Gefangenenchor der Führung	69
1 Jäger als Gejagte: Die Ohnmachtserklärung der Führenden	71
2 Modell für Sinnverluste: Wie Lebensentwürfe zu Geschäftskonzepten werden	85
3 Die Herren der Knechte: Topmanager führen nicht – sie entscheiden . .	98
4 Die Ego-AG: Karriere als Drog	112

IV Führung: Menschen gewinnen – Probleme beherrschen – Sinn gestalten	125
1 Ansehen statt Dominanz: Wie Kinder ihre Alphatiere wählen	127
2 Auch Ideale brauchen Innovation – Abschied vom klassischen Unternehmerbild . .	140
3 Führen – wohin? <i>Value Games</i> mit Joker . .	147
4 Wer gewinnt die Mitarbeiter? Anpasser, Spielmacher, <i>Innovation Leaders</i> . .	158
V Das Menschenrecht auf Sinn	165
1 Sinn – ein knappes Gut	167
2 Sinn – geschaffen, gemacht, gefunden? Kostbarste Ressource	175
3 Sinn: Der Blick hinter den Horizont	181
4 Das Unternehmen als Sinnfabrik	189
VI Retter aus Sinnverlusten	197
1 Vertrauen ist nicht alles – aber ohne Vertrauen ist alles nichts	199
2 Vertrauen – Sieger über den Stress	208
3 Eltern und Kinder – Vertrauensbündnis im Sinn-Konflikt	213
VII Die Sinn-Macher: Spielmacher in der neuen Leistungskultur	225
1 Die Heimkehr des <i>homo ludens</i> . Nur wer spielt, kann gewinnen	227
2 Sinn-Management ist Leistungsmanagement .	241
3 Leistungskulturen sportlich managen	251

VIII	Sinn-Gewinne für die <i>Human Economy</i>:	
	Friedensschluss zwischen Arbeit und Leben	263
1	Fitness-Kultur: Verschlüsselte Botschaften der Sinnsucher an die Führung	265
2	<i>Work-life-balance</i> – ein neuer Mythos? Der Krieg zwischen Arbeit und Leben muss enden	281
3	Die neue Balance: Sinn-Management für Arbeit und Leben	291
IX	Wahre Sieger sichern Sinn	299
1	Aus für Dealer, Zocker, Entertainer: <i>Human Leadership</i> in der Sinnkrise	301
2	Nicht Programme – Personen entscheiden	312
3	Leistungskultur der neuen Ordnung: Ein Sinn-Generator	319
4	Der Sieger als Sinn-Manager	327
X	Alphatiere, Helden, Hirten: Der Sinn-Macher als Rebell und Friedensstifter	337
1	Alphatier und Guter Hirte – Helden im Feuer der Widersprüche	339
2	Alpha braucht Omega	354
	Literaturhinweise	363
	Register	367