

## *Einleitung*

- 01 **Managementinnovation?** 9

## *Kassasturz*

- 02 **Vom Geist und Körper des Kapitalismus** 19
- 03 **Von der unmöglichen Figur des Managers** 29
- 04 **Warum es gute Gründe gibt, Dinge zu tun,  
für die man keine guten Gründe hat** 40
- 05 **Vom Nutzen und Nachteil des Managementwissens** 50
- 06 **Kognitiver Kapitalismus** 57
- 07 **Konsum als subtilste Form der Produktion von Wissen** 65
- 08 **Der Kunde will nicht mehr König sein** 76
- 09 **Von der Steam Engine zur Search Engine Economy** 83
- 10 **iEconomy (pecunia olet)** 95

## *Plan B*

- 11 **Die App-Organisation oder: Wie designt man ein  
Fließband für die Wissensökonomie?** 107
- 12 **Prinzip #1: Interface Design** 117
- 13 **Prinzip #2: Partizipative Architekturen** 127
- 14 **Prinzip #3: Evaluative Infrastrukturen** 135
- 15 **Strategie als kollektives Handeln** 149
- 16 **Diplomaten, nicht Manager** 159
- 17 **Alternativen im, nicht zum System** 170

## *Anhang*

- Literatur** 183