

Marion Wolters

Comme Schönheit influences la paz

¿Se puede dirigir gobiernos con pensamientos?

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Preámbulo

Kapitel 1 Können Gedanken Regierungen lenken?
Comme Schönheit influences la paz

Capítulo 1 - ¿Se puede dirigir gobiernos con pensamientos?

Kapitel 2 - In der Telepathieschule

Capítulo 2 - En la escuela de telepatía

Kapitel 3 - Gehört verbale Verführung zum Geschäft? -
Heißluftgefüge - Teil 1

Capítulo 3 - ¿Es la seducción verbal parte del negocio?/La estructura aire caliente - 1ª parte

Kapitel 4 - Das poetische Kapitel

Capítulo 4 - El capítulo poético

Kapitel 3 - Teil 2

Capítulo 3 - 2ª parte

Kapitel 5 - Ideenindustrie

Capítulo 5 - Industria de ideas

Kapitel 6 - Schwanenzeit

Capítulo 6 - Tiempo de cisnes

Kapitel 7 - In der UNO

Capítulo 7 - en la Organización de las Naciones Unidas

Kapitel 8 - Das kleine Projekt

Capítulo 8 - Un proyecto pequeño

Kapitel 9 - Die Überraschung

Ariana, bitte entwickeln Sie ein Gerät für

Capítulo 9 - La sorpresa

Ariana, desarrolle un aparato para la ONU

Kapitel 4 - Das poetische Kapitel

Capítulo 4 - El capítulo poético

Vorwort

Eingebettet in ein fiktives Projekt der Vereinten Nationen wird die heutige Unternehmenswelt mit ihren Anforderungen und Herausforderungen beschrieben.

Es wird ein Szenario geschildert, indem die These aufgestellt wird, dass philosophisch ausgebildete Unternehmensteilnehmer erfolgreicher sind. In einer wissenschaftlichen Gedankenschule für Wirtschaft und Politik müssen die Schüler auch das Fach Ethik belegen. Ob dadurch in der Realität Verschwiegenheitsklauseln überflüssig gemacht würden? Oder Themen wie Bestechlichkeit, Compliance und betrügerische Absichten weniger häufig zur Sprache kämen?

Wie verhielte sich ein Unternehmen mit Spielern, die alle eine philosophische Zusatzausbildung hätten? Wären sie erfolgreicher bei der Optimierung von Prozessen, da sie es gewohnt sind, alles in Frage zu stellen und grundsätzlich zu analysieren, um die Bestandteile neu zusammensetzen? So wie die Journalistin Lily, die brennend daran interessiert ist ihre Fragen beantwortet zu bekommen, um herauszufinden, wie das Gesamtgefüge funktioniert ([Kapitel 8](#)). Machen auf diese Weise motivierte Spieler so manche Überzeugungsarbeit eines Veränderungsmanagements überflüssig?

Und wie würde sich eine solche philosophische Ausbildung auf Aktivitäten zur Förderung von Teambildung auswirken? Gehen diese Spieler von sich aus auf neue Spieler zu um herauszufinden, wer sie sind und was sie denken?

In diesem Buch hat sich ein kreativer, philosophisch orientierter Mensch wie die Hauptfigur Ariana genügend Gedanken gemacht um festzustellen, dass eine diplomatische Ausbildung für die Wirtschaft sehr nützlich sein kann, um Kunden für ihr globales Erfinderunternehmen zu gewinnen ([Kapitel 7](#)).

Wer wie Alain ([Kapitel 3, Teil 2](#)) gelernt hat, selbst zu denken, wird es gemäß der Buchthese vorziehen, seine Aufgaben selbst zu lösen und nur gelegentlich einige beratende Gedanken einzuladen. Und weniger einen Berater, Trainer oder Coach in Anspruch nehmen als sich mit seinen Mitspielern austauschen. - Oder selbst in diesen Berufen arbeiten.

Er würde vermutlich auch keine überflüssigen Diskussionen beginnen, wo es schlicht darum geht, die Arbeitsberge schnell und richtig abzarbeiten, weil er erkannt hat, worauf es in dieser Situation ankommt.

Internationale Unternehmen, die wettbewerbsfähig sein wollen, sind in diesem Buch auch offen für philosophische Konzepte, die die Mitarbeiterzufriedenheit fördern (Alain, [Kapitel 3, Teil 2](#)). Die Hauptfiguren sind sich ihrer selbst bewusst und führen ein Leben, das ihren Erkenntnissen entspricht. So leben sie freier, erfolgreicher und - da sie möglichst viele Seiten ihrer Persönlichkeit leben - auch glücklicher (Lily, [Kapitel 3](#) und [8](#)).

Kreativ mit der Wirklichkeit und deren Fakten umgehen. Dieser Gedanke spiegelt sich auch in der optischen Wiedergabe der Geschichte wider. Das klassische Gerüst wird unterbrochen, das „Vorwort“ wird wörtlich genommen und vor den Beginn des Buches gesetzt. Die Kapitel werden nicht wie gewohnt beendet oder stehen in der falschen Reihenfolge, um einige Beispiele zu nennen.

Der Lesenden (statt der Leser, die Leserin) wird aufgefordert zu interagieren - wie im Wirtschaftsleben auch. Dies geschieht durch ein Spielangebot zwischendurch und durch Denkangebote am Ende des Buches.

Philosophisch Denken im Dienste der Wirtschaft - viel Spaß und Erfolg!