

Spis treści

Wprowadzenie	7
Część I. ŚWIAT WSPÓŁCZESNYCH KORPORACYJNYCH PLEMION	13
Rozdział 1. Współczesny świat	15
Rozdział 2. Współczesne korporacje	25
Rozdział 3. Korporacja jako podmiot kultury	33
Rozdział 4. Dylemat porównań	38
Część II. DZIKOŚĆ POWRACAJĄCA	43
Rozdział 5. Dzikość powracająca	45
Rozdział 6. Myślenie magiczne	48
Rozdział 7. Magia	53
Rozdział 8. Fetysze i amulety	57
Część III. SYMBOLE	61
Rozdział 9. Symbole	63
Rozdział 10. Barwy	73
Rozdział 11. Mit firmy plemiennej	76
Część IV. BOHATEROWIE	85
Rozdział 12. Szamani i prezesi	87
Rozdział 13. Korporacyjni łowcy	99

Rozdział 14. Ekspansywni meblowi wikingowie	103
Rozdział 15. Negatywni bohaterowie	110
Rozdział 16. Korporacyjni psychopaci	116
Część V. WARTOŚCI I ZWYCZAJE	123
Rozdział 17. Fuzja korporacyjna	125
Rozdział 18. Wędrowki plemion korporacyjnych	132
Rozdział 19. Hermetyczne plemiona korporacyjne	138
Rozdział 20. Plemiona do zadań specjalnych	143
Rozdział 21. Wojownicze plemiona korporacyjne	148
Rozdział 22. Korporacyjne śnienie	155
Rozdział 23. Mobbing – rytuał inicjacji korporacyjnej	158
Część VI. POWRACAJĄCY CZAS	163
Rozdział 24. Nieświadomość zbiorowa	165
Rozdział 25. Symetria nieświadomości	170
Rozdział 26. Mała grupa – ponadczasowy wehikuł nieświadomości zbiorowej	174
Rozdział 27. Trochę futurologii	180
DODATEK	183
Krótki kwestionariusz kultury plemiennej w grupach korporacyjnych (dla menedżerów korporacyjnych)	
BIBLIOGRAFIA	186