## **INHALT**

O. Einleitung oder Wie dieses Buch funktioniert, mit welchen	
Begriffen es operiert, wie auch Kunden Marketing machen und	
warum es schöner wäre, wenn Marketing schöner wäre	7
1. Mittendrin oder Eine wilde Revue, die das Marketing heute ins	
Visier nimmt – in den Hauptrollen: der Verführer, der Stratege	
und der Bastler, die mittendrin statt nur dabei sind und für	
erste Ausweitungen der Markenzone sorgen	16
2. Shopping oder Wieso Konsumenten ihre Kindheit träumen,	
weshalb man sich gut überlegen sollte, einen neuen Morgenmantel	
zu erwerben, und warum der Axe-Effekt auch ohne Geruchs-	
fernsehen funktioniert	34
3. Kritik oder Ein wegen Überfüllung durch subliminale Botschaften	
bis auf weiteres geschlossenes Kapitel, in dem eine Neffe Sigmund	
Freuds Propaganda macht, Münchhausen sich am eigenen Zopf	
aus dem Sumpf zieht und Columbo einen Mörder zur Strecke	
bringt	53
4. Aufmerksamkeit oder Warum zu viele Marmeladen im Regal	
zu ernsthaften Kopfschmerzen führen können, wieso der halb-	
offene Knast das beste Hotel ist sowie allerlei zu Produkterotik,	
Größenwahn und Guerillakrieg	74
5. Reize oder Herrlich reizende Theorien über graue Quadrate,	
versprengte Ansichten über Semmeln, Design und Shopping-Center	
und warum Porno mehr zur Kundenbindung beiträgt als Sex	93
6. Sympathie oder Ein ungemein freundliches Kapitel, das mit allen	
Mitteln um die Gunst des verehrten Publikums buhlt, in dem BMW	

DEUTSCHE NATIONAL BIBLIOTHE

letztmalig Erwähnung findet und das die Frage, ob Konsumenten	
magnetresonanz-entzifferbar sind, offenlässt	109
7. Daten oder Das mit Abstand langweiligste Kapitel dieses Buches,	
vor dem eindrücklich zu warnen ist, das dafür aber zur Organspende	•
bedingungslos bereit ist, in dem Mephisto frei hat und von Gretchen	
vertreten wird, die mal eine Frage hat	126
8. Preise oder Warum nicht nur Produkte kosten, sondern auch	
Kunden, wieso Preisschilder auf Gummibäumen wachsen und	
weshalb Ihre Ausweisnummer alles über Ihr Konsumverhalten	
sagt	147
9. Strategie oder Der Marktraum – unendliche Weiten. Wir	
schreiben das Jahr 2011. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs	
Marketing, das unterwegs ist, um neue Märkte zu erforschen, neue	
Konsumgebiete und Markenzonen. Viele Lichtjahre von den Normal	
märkten entfernt, dringt unser Raumschiff in Galaxien vor, die nie	
ein Konsument zuvor gesehen hat.	169
10. Spiele oder Ein Kapitel, das vor martialischen und bellizistischen	
Überschriften nur so strotzt, aber eigentlich ganz lieb ist, denn	
es will bloß spielen	187
11. Service oder Warum nicht nur Steaks, sondern auch Dienst-	
leistungen rare, medium und well done sein können, und wieso	
man besser von Phoenix nach San Diego als von Brüssel nach	
München fliegen sollte	208
12. Freundschaft oder Was Sie schon immer über Ihre Kinder wissen	
wollten, wie alt Micky Maus wirklich ist und warum es teurer ist,	
Freunde loszuwerden als sie zu gewinnen	225
Anmerkungen	242