

<<网络行为心理学>>

图书基本信息

书名：<<网络行为心理学>>

13位ISBN编号：9787100068550

10位ISBN编号：710006855X

出版时间：2010-09-01

出版时间：商务印书馆

作者：[英] 亚当·乔伊森(Adm N.Joinson)

页数：237

译者：任衍具,魏玲

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

2001年1月初，我正在格拉斯哥（Glasgow）的一个理发店等候，当地报纸上的一篇文章吸引了我。它讲述了一对素未谋面的年轻恋人的故事。二战期间，他（她）们都是信号操作员，他（她）们通过莫尔斯代码（Morse code）和跨越克莱德河口（Clyde Estuary）的信号灯来谈恋爱。她在岛屿上工作，而他被派驻到在近海岸落锚的一艘美国轮船上工作。尽管她竭力说服她的上司让她和男友相见，但这对恋人始终未能团聚。战后，她竭力寻找心上人，但却没有找到。这则故事之所以成为新闻，是因为这对恋人在50年以后才得以相聚。当时，我也正在阅读19世纪末期的电报接线员之间发生的类似故事。尽管任何能够实现基于文本交流的技术（如手机短信和“聊天”网站）似乎都在快速发展，但是“内容至高无上”的电子商务模型却存在着严重缺陷。虽然本书的焦点是因特网，但是对其他以技术为媒介的交流形式也进行了大量的分析。本书尝试整合这些变化的现象。这并不是说，仅仅因为互动是通过媒介实现的，所以媒介就不重要——恰恰相反，我想要说的是，根据工具、个体和背景之间的交互可以对行为模式做出预测。回顾过去之后自然要展望未来。在最后一章中，用了一些篇幅来展望未来的因特网发展和它们对心理与行为的潜在影响。有人认为，可以在因特网上（或因特网外）对行为进行有效的设计。未来强调责任意识 and 可识别性的因特网发展将改变因特网行为的性质，但不一定会变得更好。

## <<网络行为心理学>>

### 内容概要

计算机网络的发展正改变着整个社会，这种改变影响了人们的工作、生活和受教育的方式，甚至渗透到我们每个人的行为中。

网络已成为人们生活中不可或缺的一部分，对网络社会中人的行为的研究也日渐成为人们关注的焦点。

在《网络行为心理学》这本书中，作者亚当·乔伊森博士从心理学的视角出发，对网络社会中人的行为进行了全面的阐释。

本书是世界上最早的网络行为心理学研究的鼎力之作，能够帮助人们更深入地理解网络社会中人的行为，更充分地利用网络并认识虚拟世界与现实生活。

<<网络行为心理学>>

作者简介

作者：（英国）亚当·乔伊森（Adam N. Joinson）译者：任衍具 魏玲 亚当·乔伊森（Adam N. Joinson），英国开放大学教育技术系讲师。

## <<网络行为心理学>>

### 书籍目录

图示目录表格目录序言致谢缩略词目录第一章 心理学与网络工具和因特网心理学因特网简介无须见面的交谈：对媒介交流心理影响的简要回顾媒介交流——以史为鉴第二章 从工具到行为工具与行为的特性媒介交流的模型自我关注模型第三章 个体的因特网行为与人际间因特网行为的消极面网络成瘾网络论战与反社会行为网络关系：太亲密？  
太快？  
第四章 抑郁、欺骗和色情：网络生活的阴暗面因特网使用与心理健康网络社会支持中的阴暗面：不利建议、欺骗和去边缘化偏离在线社区中的欺骗和性别伪装第五章 因特网上积极的个人行为及人际行为乌托邦思想和新技术重温网络成瘾因特网和身份的积极面在线身份和现实生活媒介选择、印象管理和元知觉人际互动因特网上的浪漫关系对在线关系的“预测”第六章 共享与网上冲浪：在线社区和网站浏览的有利之处虚拟社区：在线归属感的益处弱联系和虚拟社区的益处在线情感支持因特网和生活质量动机性因特网浏览的积极影响积极的因特网使用及其意义第七章 用于理解因特网行为的框架用户方面媒介效应媒介效应和用户间的交互作用策略性和动机性用户、期望效应和意外效应的意义及应用第八章 回首过去，展望未来网络崇尚交流过程而非交流内容因特网行为的设计网络行为的心理学研究参考文献作者索引主题索引译后记

章节摘录

插图：文件共享 文件共享是因特网上最早的活动之一。

因特网上文件共享的早期形式包括登录远程服务器[例如，使用文件传输协议（file transfer protocol，FTP）或使用基于菜单驱动的特网信息查询工具（Gopher。）]以及上传和下载文件。

到1990年代末，点对点（peer-to-peer）式的文件共享（如Napster、Aimster和Gnutella）使人们能够直接连接到其他计算机上共享文件，而不是通过远程服务器来共享。

异步讨论群组 异步讨论群组是用于交换消息的多对多系统，如世界新闻组网络系统（Usenet）的新闻群组（newsgroups）或电子公告牌（bulletin boards）。

它们可以通过电子邮件、万维网或使用新闻群组服务器和阅读器进行主持或发布。

通常，用户会预订一个特定的群组来阅读和发布消息。

多用户网络游戏 多用户网络游戏是从角色扮演游戏中发展而来的基于文本的虚拟环境。

它们不仅提供了同步交流的环境，也提供了关于环境的描述以及一系列用于和环境及其他参加者进行交互的命令。

虚拟世界 虚拟世界是典型的三维多用户网络游戏（如宫殿），其中的参加者以图形化的方式出现，并与环境及图形化三维环境中的其他用户进行交互。

参加者用“化身”——他们的角色图形来表示。

随着更多沉浸式虚拟现实（VR）的开发，虚拟现实工具（如虚拟现实眼镜、数据衣）的使用将更可能增加虚拟空间中的“现实”成分。

<<网络行为心理学>>

编辑推荐

《网络行为心理学:虚拟世界与真实生活》由商务印书馆出版。

<<网络行为心理学>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>