

<<我们需要多少钱>>

图书基本信息

书名：<<我们需要多少钱>>

13位ISBN编号：9787111301424

10位ISBN编号：7111301420

出版时间：2010

出版时间：机械工业出版社

作者：大卫.克鲁格,约翰.大卫.曼

页数：241

译者：马惠,金琦,陈婧怡

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>

<<我们需要多少钱>>

内容概要

本书并没有采用说教式的方法来教育读者应该如何理财。

相反，书中配以大量实际生活中发生的理财案例，实现了理论与实践的完美结合。

本书内容全面，着重于知识的基础性，语言通俗，可操作性强，适合于不同层次、对投资理财熟悉程度不同的读者阅读。

本书结合一些前沿科学领域的研究，如心理学、神经学、行为经济学等，以及作者本人在过去30年间在工作中积累下来的一些案例，将会一步一步地帮助读者了解自己的金钱故事，并指导读者应该如何修正自己错误的金钱故事。

这是一本值得所有处于理财迷茫状态中的读者仔细品读的好书。

对于希望把自己的财务状况打理得很好的人来说，是非常值得参考的。

<<我们需要多少钱>>

作者简介

大卫·克鲁格 (David Krueger) , 大卫是一名具有25年心理学和心理分析从业和教学经验的医学博士。

现任一家名为“精神指导”培训公司的首席执行官。

这是一家主要为公司高层领导人和职业人士服务的培训学校。

同时, 他还担任CTA组织的指导教练和课程主任。

大卫·克鲁格博士现居住在得克萨斯的休斯顿。

约翰·大卫·曼约翰 (John David Mann) 是一名具有20多年写作经验的专业作家, 写作的主题包括商业、领导力以及成功法则等。

他是《华尔街日报》畅销书《做一个积极的付出者》的作者之一, 同时还是诺提勒斯书奖银奖获奖作品《致命误解》的作者之一。

他的其他作品还包括《直销的禅理》等。

约翰现居住在马萨诸塞州。

<<我们需要多少钱>>

书籍目录

译者序前言第一部分 你的金钱故事 第1章 钱说了算,可它到底说了什么 金钱、金钱满天飞 未曾发现的冰山 第2章 钱意味着什么 可能的答案 金钱意味着占上风 金钱意味着任何东西 你的金钱等式 第3章 钱的成本 昂贵的爱好 钱的成本 金钱金钱告诉我 钱之密语从何而来 再读“昂贵的爱好” 尽在不言中 第4章 生活就是一个故事 两个故事 我们的故事影响着我们的生活 事实上,故事成就人生 你的故事是什么 你的角色 仍在继续工作 第5章 金钱的故事 你的金钱故事 不为人知的秘密 秘密的解剖 故事的真相 三个灵魂的到访第二部分 故事情节跌宕起伏 第6章 你对金钱的感知 同质化的大脑 理性的金钱和感性的金钱 放逐在右脑 金钱、大脑和满足感 金钱、大脑、风险 得与失的化学作用 管理你的精神状态 身体训练基本指南 六条建议:做出切实可行的理财决策 第7章 泡沫和泡泡浴 框架效应 损失厌恶倾向 外推误差 不可征服感 锚定效应 确认偏见 主观价值 沉淀成本效应 投资辩证效应 投资合理化作用 自我协商 怀旧倾向 乐观主义倾向 移情效应 亲和力倾向 模式偏见 可得性偏见 群体动力(从众心理) 17种常见的投资陷阱 第8章 宝贝,放手花钱吧!

恶性循环的强迫消费 攀比型消费和表现型消费 报复型消费 病态低消费 矛盾的金钱 他的钱和她的钱 金钱欺骗 第9章 债务密语 摇钱树和大骗局 虚拟的金钱 大错特错的幻象 “卡瘾”剖析 债务循环 说出真相的力量 感受还款 切实面对财务现实的七条箴言 建立健康的金融生活的七条箴言 第10章 骗局密语 卡罗的优惠券和山姆大叔的汉堡包 我们为什么会落入骗局 人类脆弱的大脑 信仰的需要 证明自我价值的需要 专属的需要 归属的需要 被照顾的需要 容易冲动 花言巧语的企图 骗局、中套、重蹈覆辙 同一主题,不同变体 反诈骗的七条箴言第三部分 新的金钱故事 第11章 赚多少才够 “再一次,一次就好” “先生,再给我一点吧” 中年危机 来来来,来工作 “优秀”的黑暗一面 健康工作六法则 书写一个全新的故事 第12章 什么是根本 热情之火 幸福之路 六大法宝助你找到热情 理想、需要、愿望:对齐的力量 了解你的理想 四大法宝帮你实现理想 了解你的需要 你的愿望 如何根据理想、需要来决策和衡量目标 功败垂成的教训 成功是一种心态 第13章 书写新的金钱故事 人生故事,尽在掌握 因为熟悉,所以吸引 选择的力量 你现在的故事是什么样子 四大问题帮你写就完美新故事 创作金钱任务书 你的金钱任务书:制定工作表 让你的故事成真 怎么和自己讨论钱 第14章 活出新的金钱故事 财商 开口谈钱,可以吗 有效金钱沟通的七项指南 25项法则助你演绎全新故事致谢参考文献

<<我们需要多少钱>>

章节摘录

在邦兹把那颗小球击向看台的那一刻，全场球迷欣喜若狂——这一次，用“疯狂”来形容当时的场面，可真是一点也不夸张。

一些具有商业头脑的球迷早就料到邦兹会有这非凡一击，并且知道他喜欢打右场球，所以早早就把观众站立区挤了个水泄不通，都想抢到这颗破纪录的小球。

结果，只有两位球迷得偿所愿：一位是伯克利绿色食品餐厅的老板波波夫，另一位是软件工程师帕特里·林。

当波波夫接住球时，一大群志在必得的球迷立刻蜂拥而上，把波波夫扭倒在地，团团围住。

林在随后的混乱中冲上前，抢到了球。

有目击者称(其证言随后受到了质疑)，林为了抢到球，咬了一名男孩，甚至还抓了波波夫的下身。

有位摄影师用录像记录下了整个混乱过程，但事后人们认为这不足为据。

波波夫和林的官司持续了好几个月，两人在法庭上唇枪舌剑，争吵的激烈程度一点也不亚于那些争夺抚养权的案子。

20个月后，也就是2003年6月，法官裁定拍卖此球，所得由二人平分。

小球最终以45万美元的价格成交，买家是《再生侠》漫画系列的创作者托德·麦克法兰。

波波夫和林各自净得22.5万美元。

可是，这点钱还不够他们支付诉讼费，光是波波夫一人的诉讼费就高达45万美元。

更倒霉的是，他二人还得承担拍卖所得税。

在将近两年的时间里，波波夫和林在法庭上你争我夺，到头来却双双债台高筑。

麦克法兰在拍卖中付出的竞价高达45万美元，但他也只是收藏了个没怎么用过的小球而已。

可是，更奇怪的事还在后头呢。

邦兹打破的单季全垒打纪录，之前是由迈克·麦克格威尔在1998年以70支的数量创造的。

当时那个球也是被麦克法兰以320万美元的高价买进的，他还对记者说，这几乎花光了他的全部家当。在这之前，麦克法兰还花了30万美元买下了麦克格威尔在98赛季打出的第1支和第67、68、69支全垒打球。

对于制造商来说，每只球的成本不过区区5美元。

这到底是怎么回事？

花大价钱买一只成本只有5美元的球，这确实有些不合常理，让人捉摸不透。

虽然波波夫、林还有麦克法兰的故事听起来有点极端，其实与发生在我们熟人身上的事情并无二致。

38岁的单身母亲芭芭拉的日子可不好过。

年近中年的她刚刚离婚，独自抚养两个正值少年的孩子，艰难地维持着生计。

固定的薪水和微薄的赡养费勉强够她维持家里的基本开销，往好处说，手头上的钱只够她紧巴巴地过日子。

芭芭拉“钱”景堪忧啊！

应对这种拮据的生活，芭芭拉自有对策——她不停地购物。

这招即使称不上合乎逻辑，却简单易行，只是这个想法实在不靠谱。

芭芭拉频繁地疯狂购物，全然不顾自己极不稳定的收入状况。

有一天，她一个人逛街，买回来一件250美元的真丝衬衫、一枚175美元的银戒指和一对825美元的银耳环。

日子一天天过去，无度的购物一次次发生，而芭芭拉也正一步步将自己和家人彻底地逼向金钱危机的边缘。

然而，越靠近危机，她就越频繁购物。

接下来再说说罗伯特。

与芭芭拉拮据的窘境截然不同，罗伯特当初可是个有钱人。

12年前，罗伯特的父亲去世，给他留下了2000万美元的遗产，他从此发迹。

这是一笔足以让他一辈子衣食无忧的财富，但是当我遇见他时，他已经没几个铜板在身上了。

<<我们需要多少钱>>

罗伯特的父亲生前不常和他在一起，也少有感情交流，所以在钱的问题上出手大方，还总是送他昂贵的礼物。

罗伯特明白，慷慨不过是父亲内疚的表现，金钱也不过是父亲对角色缺位的罕见补偿中的一种可怜替代。

他一直怨恨着父亲。

用他的话来说就是：“用父亲的钱鬼混、滥赌、乱投资，可以泄愤！”

投资屡屡失败，赌博的亏空越来越大，输钱的次数越来越多，有时一次就能输上好几千美元。

P3-4

<<我们需要多少钱>>

媒体关注与评论

这是一次对自己金钱观念的有趣探索。
更重要的是，通过此书，你会发现应该如何改善自己的金钱观念。
我力荐此书! ——戴维·巴赫 《纽约时报》畅销书作家

<<我们需要多少钱>>

编辑推荐

我们需要很多钱：买车子、供房子、教育子女、孝敬父母、体面生活……有钱即使不代表绝对幸福，也至少保证了相对幸福。

对于我们的生活，钱说了算。

可钱到底说了什么？

为什么钱越多，越觉得不够花？

为什么物质水平提高了，生活质量反而下降了？

本书将引导你一步步探索金钱的真正价值，反思自省对待钱的态度。

你会吃惊地发现，钱的背后潜藏了很多隐晦的故事。

你的故事又是什么？

本书集结了25年的心理师经验，一个个真实案例涉及行为金融、决策互动、大脑科学等，并伴随着各种有趣实用的金钱测试，助你一探自己的金钱心理和金钱底线。

在直面我们的金钱行为后，我们终究会明白，自己到底需要多少钱。

<<我们需要多少钱>>

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>