

<<休闲社会心理学>>

图书基本信息

书名：<<休闲社会心理学>>

13位ISBN编号：9787503240805

10位ISBN编号：7503240806

出版时间：2010-10

出版时间：中国旅游出版社

作者：艾泽欧-阿荷拉

页数：394

译者：谢彦君

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>

<<休闲社会心理学>>

内容概要

本书是《The Social Psychology of Leisure and Recreation》的中译本，是休闲社会心理学领域一部比较经典的著作，也是作者艾泽欧—阿荷拉集多年教学与科研工作经验倾力完成的一部在当时颇有影响的权威作品。

全书针对休闲的社会心理问题进行了概念性、方法性和观点性的广泛探讨，提出了诸多富有启发性的命题和模型，涉猎到休闲社会实践领域的诸多方面，并探讨了相关领域社会心理研究的工具和方法，因此兼具理论性和实践性。

本书同时还具有导论性著作的简明性以及理论书籍的学术深度，因此对从事相关领域的管理工作和学术研究的人都具有较大的参考价值。

鉴于旅游与休闲在某种程度上的一致性，本书也可以供旅游心理研究的学者和实际工作者参考。

<<休闲社会心理学>>

作者简介

艾泽欧-阿荷拉，教授。

是美国著名的休闲与运动心理学，已有四部著作出版，并发表相关文章70余篇，有三项研究成果获得权威奖励。

他也是澳大利亚、加拿大、荷兰及新西兰等国家相关研究机构的客座教授。

<<休闲社会心理学>>

书籍目录

前言第1章 什么是休闲社会心理学 一般社会心理学 休闲社会心理学的定义与方法第2章 休闲社会心理学的历史先例 一般社会心理学的简要历史回顾 从社会心理学视角看待休闲的历史 社会心理学家对休闲的思考 社会学家的观点 休闲科学家中的社会心理学思想第3章 社会心理分析的本质 我们为什么要从事研究 社会心理研究的本质 基础研究与应用研究 总结第4章 社会心理研究的方法类型 研究阶段 主要方法：实验研究 主要方法：非实验研究 / 相关研究 休闲社会心理研究第5章 儿童的非组织化休闲：自由游戏 寻求与征服挑战 最优唤起 最优不适 探究、掌控与游戏 内在动机 最优唤起和不适的意义 玩具 家庭 游乐场 社会化 对自由游戏进行外部奖赏所造成的有害影响 理论立场 实证发现 奖赏的凸显性 奖赏的条件 标志能力的奖赏 概要与意义 从游戏中获得的认知益处 游戏与解决问题的能力 游戏与创造力 父母的认知风格、家庭游戏环境以及孩子的创造力 总结第6章 社会性游戏和组织性竞赛 社会性游戏 发展性分析 社会互动与玩具 性别差异 有组织的竞赛：青少年棒球联盟比赛中的社会心理 竞争与合作 归因 习得性无助 外部奖赏与制裁 少年棒球联盟是好还是坏第7章 社会化过程 什么是休闲社会化 社会化 休闲社会化 理论模型 儿童早期游憩与成年休闲行为 实证方面的证据 休闲行为的持续变换 支持辩证观的其他证据 可替代性因子分析研究 支持替代性的直接证据 可替代性的心理 替代性的生物学基础 能力感知与对改变的需要 两种活动间的变化和活动内的变化 意义 社会施动者的影响 “重要的他人” 家庭的巨大影响 没用的学校 体育运动中的社会化 之前研究中存在的问题 休闲社会化的两种后果：滥用毒品与(对公物的)恶意破坏 毒品使用 恶意破坏第8章 老龄化与休闲 后期社会化的局限 生命的分期 对于休闲行为的意义 整个成年时期的休闲参与 变化的维度 忽视老年人的后果 休闲参与同安度晚年 脱离还是积极参与 对稳定和变化的需要 游憩与安度晚年 社交互动的重要性 意义第9章 影响休闲认知的社会心理因素 休闲的主观定义 感知休闲的决定因素 休闲定义的各个维度 两项研究 感知自由的关键性 感知自由和心理抗拒 决定个体抗拒对自由的威胁的因素 抗拒的结果 意义 提高感知到的游憩自由 多种选择 选择的相似性 其他维度 意义第10章 人格与休闲 客观诱因：人格对休闲的影响以及休闲对人格的影响第11章 休闲需要与动机 导致休闲行为的不同层面的原因 透视休闲需求 意义 休闲需求研究的新方向 休闲需求只是文化习得的固定模式 总结第12章 休闲态度 作为一种心理构造的态度 信念、意向和行为 休闲态度的形成 关于态度的一种理论 信念的形成 改变态度的策略 总结第13章 户外游憩环境的感知和体验 心理与户外游憩环境之间的关系 环境作为行动的背景— 户外游憩体验的各个阶段 环境给人类尊严带来的危机 总结第14章 隐私、拥挤和户外游憩 隐私 拥挤 群集模型 应对拥挤的方式 户外游憩，一种应对拥挤和环境压力的方法 户外游憩的认知空间 在户外游憩地，用行为和认知的控制机制控制拥挤 认知机制 户外游憩的心理效价 长期效应还是短期效应 对自我概念的影响 总结第15章 疗养型游憩的归因分析 什么是疗养型游憩 正常环境中的精神错乱者还是精神错乱环境中的正常人 无助的后果 对无助的归因分析 对个人和他人休闲行为的归因 无助归因的一个模型 如何缓解无助 预防无助 对习得性无助归因模型的支撑 对严重事故以及后续行为的归因 总结第16章 疗养型游憩，控制感和机构养老的老人 可控制和可预测的社会互动 疗养院：老年人的仓库式收容所 总结第17章 工作和休闲的相互关系 工作对休闲的影响 休闲行为和工作满意度 雇主对工人休闲的关心 人与人之间的休闲行为和工作满意度 社会比较和工作满意度第18章 生活质量感受 对于幸福的追求 生活质量感的决定因素 工作满意度的贡献 休闲满意度的贡献 社会心理学对生活质量的提高的贡献 总结译后记

章节摘录

版权页：插图：这里，我们简要地考察不同的休闲理论研究者多大程度上试图从社会心理学方面解释休闲行为。

很有代表性的是，许多有影响力的教材已经包含有游戏与休闲对于个体（总体来说）特别是对人格发展的影响的章节，但是对于与休闲参与相关的社会动力，或者在不同的休闲环境中可观测到的社会影响进程的讨论却相当得少。

柯蒂斯（Curtis, 1924）强调游戏的教育价值，并认为迄今为止在游戏中道德多于可能的罪恶。

游戏对儿童基本上是有利的，因为与其他事物相比，游戏发展了公平观念、诚实、意志、体育精神和团队合作精神，同时也提供了判断与决策的训练，以及为实际生活做准备的训练。

同样地，鲍文（Bowen）和米切尔（Mitchell, 1930）认为游戏对于性格形成的影响不应被过高地估计，这种影响体现在三个方面：个体品质，如勇气、灵巧、首创精神、毅力、自我控制、抱负、进取精神等；社会需要的品质，如亲善、友爱、公平、诚实、善于交际、慷慨与容忍等；公民的品质，如合作、遵从、道德、忠诚与自由。

他们简要地分析了不同性别的儿童在各种游戏活动中的兴趣差异，并总结出这些差异可以归因于内在的倾向与社会影响（例如，教师）两个方面。

哲学家纳什（Nash, 1960）在解释儿童的游戏反应时赞成“遗传的推动与驱使”，同时斥责成年人以压力与奖励诱导儿童参与活动的方法。

另一方面，他承认正如在观赏娱乐等流行休闲形式中所反映的那样，人类极易受社会影响。

纳什（Nash）认为由于儿童及青少年的世界是机械化与程式化的，他们对探索性、调查性和操纵性体验的需要受到了阻碍。

因而，青年人可能会变成为消极的环境反应者，被社会化为消极的休闲消费者与观众。

他更进一步地强调个体的社会本质，假设个体有归属于某群体以及有益于群体、被信任与被需要的需求。

游憩活动能够提供这样的群体精神与忠于某群体的感受，他假定，有归属感是“幸福的人”的一个显著特点。

<<休闲社会心理学>>

编辑推荐

《休闲社会心理学》：西方休闲研究经典译丛

<<休闲社会心理学>>

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>