

把每个员工培养成为创造性工作人才

HOW TO GET IDEAS

# 每个人 都有创意

培养员工和团队创新素质的思维训练



[美] 杰克·福斯特 著

新华出版社

HOW TO GET IDEAS

# 每个人 都有创意

培养员工和团队创新素质的思维训练



[美] 杰克·福斯特 著  
拉里·科尔比 插图  
宋 苗 译

新华出版社

**图书在版编目 (CIP) 数据**

每个人都有创意: 培养员工和团队创新素质的思维训练/  
(美) 福斯特著; 宋苗译. —北京: 新华出版社, 2004.9

ISBN 7-5011-6783-4

I. 每… II. ①福…②宋… III. 创造性思维—能力培养

IV. B804.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 087634 号

著作权合同登记号: 图备字: 01-2004-001

**How to Get Ideas**

Copyright © 1996 by Jack Foster

First Published by Berrett-Koehler Publishers, Inc.,  
San Francisco, CA, USA.

All Rights Reserved

Simplified Chinese edition copyright © 2004

by XINHUA PUBLISHING HOUSE

中文简体字专有出版权属新华出版社

**每个人都有创意**

[美] 杰克·福斯特 著

宋苗 译

\*

新华出版社出版发行

(北京石景山区京原路8号 邮编: 100043)

新华出版社网址: <http://www.xinhupub.com>

中国新闻书店: (010) 63072012

新华书店经销

北京振宏福利印刷厂印刷

\*

880毫米×1230毫米 1/32 6.25印张 100千字

2004年9月第一版 2004年9月北京第一次印刷

ISBN 7-5011-6783-4/F·978

定价: 16.80元

目录   
*CONTENTS*

引言：一张简单易懂的地图..... 1

你必须使自己的头脑做好准备，才能获得点子。

……如果不付诸行动，一个点子就不能成为一个真正的点子。

1. 点子是什么？ ..... 9

点子就是对旧元素进行的新组合。

获得点子就像为一次新的晚餐编制食谱，不需要有什么天分就能做到。



## 目录

## CONTENTS

### 2. 寻找乐趣 ..... 19

首先是获得乐趣，然后是更好的工作成绩。

快乐释放出创造力，它是你为了获得创意而种下的一粒种子。

### 3. 进入状态 ..... 29

在最大程度上，那些富有创意的人和没有创意的人之间的区别，不在于天赋，而在于前者相信他们能获得点子。

### 4. 瞄准目标 ..... 47

如果你瞄准目标——例如想出点子这个目标——你的大脑就会计算出一个实现这一目标的方法。



目录   
*CONTENTS*

5. 保持童心 ..... 55

如果你能重新获得童年时的好奇，就能发现你的  
天才特质。

具有创造力的是你心中的那个孩子，而不是那个  
成年人。

6. 获取信息 ..... 65

他们的好奇心是他们能够在第一时间想出点子的  
原因之一。他们的好奇心迫使他们不断积累知识——  
关于生活和各种事情的一般性知识。

7. 鼓起勇气 ..... 81

勇气和好奇是富有创意的人的两大特点。

别认为你再也想不出更好的点子。你的上一个点  
子只是一系列更好的点子的开端。



## 目录

## CONTENTS

### 8. 重新思考 ..... 91

你思考的方式会影响你思考的内容，以及你所获得的想法的类型。

你获得的思考样式越多，你用来创造点子的材料就越多。

### 9. 学会组合 ..... 107

如果“一个新点子就是对旧元素的新组合”，那么一个知道如何将旧元素进行组合的人就更容易想出点子。

### 10. 定义问题 ..... 119

如果不正确定义你的问题，就有可能解决错误的问題。

对一个问题的表达，通常比问题的解决方法更为重要。



# 目录

## CONTENTS



### 11. 收集信息 ..... 133

在你现在正着手解决的问题中，存在某些事实，某些被忽略的相互关系，某些极有价值的信息，它将帮助你解开谜题，获得答案。

### 12. 寻找点子 ..... 145

很多时候你不知道一个点子是否是个好点子，直到你想出另外一个点子与它进行比较。

### 13. 抛之脑后 ..... 155

很多证据显示，如果你在解决一个问题或寻找一个点子时遇到了困难，把它忘掉也是非常重要的。



## 目录

## CONTENTS

|                |     |
|----------------|-----|
| 14. 付诸实施 ..... | 165 |
|----------------|-----|

如果你的点子没有付诸实施，如果它没有帮助过任何人，如果它没有挽救或修好或创造任何东西，如果它没有使任何东西变得更好或解决任何问题，那它还算什么好点子？

|            |     |
|------------|-----|
| 关于作者 ..... | 175 |
|------------|-----|

|              |     |
|--------------|-----|
| 关于插图作者 ..... | 177 |
|--------------|-----|



## 引言

# 一张简单易懂的地图

正如你必须懂得代数才能解方程，必须有强壮的双腿才能跳高一样，你必须使自己的头脑做好准备，才能获得点子。

……如果不付诸行动，一个点子就不能成为一个真正的点子。

很多十字路口展现在我们面前，其数量之多前所未有的。一条路通向绝望，一条路通向彻底的灭亡。让我们来祈祷，希望我们拥有足够的智慧，选择一条正确之路。

——伍迪·艾伦 (Woody Allen)

我在哪儿？我在绿灯和红灯交汇处的电话亭里。

——无名氏



我哥哥为一家大报社写社论，我为一家大广告公司写广告。我们两个人都不了解对方是如何工作的。

“你怎么能写出读者感兴趣的 20 个不同主题的社论呢？”我问他，“你是如何想出那些点子的？”

“你怎么能为新奇士橙写出 20 个不同的电视广告呢？”他问我，“你是怎么得到那些创意的？”

实际上，我们可能都使用着相同的技巧，而自己却懵懵懂懂。我所认识的对创意进行过研究的人，都对创意产生的过程有着共识。

在一本名为《创意妙招》（*A Technique for Producing Ideas*）的书中，詹姆斯·韦布·扬（James Webb Young）描述了获得创意的五个步骤。

首先，必须让头脑“收集原始材料”。在广告业，这些材料包括“有关产品和人的特别知识，以及关于生活和事物的一般性认识”。

第二，用头脑咀嚼那些材料。

第三，抛开整个课题，尽可能把这个问题完全赶出大脑。

第四，点子会一下子冒出来。

第五，把新点子付诸实施，看看它的效果如何。

德国哲学家亥姆霍兹（Helmholtz）说他用三个步骤来获得新点子。

第一步是准备，即从各个角度对问题进行研究（扬的第二个步



骤)。

第二步是孵化，他根本不去有意识地考虑这个问题（扬的第三个步骤）。

第三步是灵感，好点子会意想不到地自动涌现，像灵感一样（扬的第四个步骤）。

加利福尼亚大学科学地解决问题方面的专家莫什·F. 鲁宾斯坦 (Moshe F. Rubinstein) 认为，解决问题有四个不同阶段。

第一阶段：准备。研究组成问题的各元素及其关系（扬的第一和第二个步骤）。

第二阶段：孵化。把它放到一边，除非你能迅速解决问题。这个阶段可能会使你感到气馁，因为你无法找到答案，也不知该如何去找（扬的第三个步骤）。

第三阶段：启发。一个解决方案或可行的方法像火花一样突然出现（扬的第四个步骤）。

第四阶段：求证。验证这个解决方案，看看它是否真起作用（扬的第五个步骤）。

在《宇宙捕食者：人类的大脑》(In Predator of the Universe: The Human Mind) 这本书中，查尔斯·S. 韦克菲尔德 (Charles S. Wakefield) 说，创造性行为包含一系列（五个）心理阶段。





第一，是对问题的认识。

第二，是对问题的定义。

第三，是对问题及其相关事实性资料的分析（扬的第一和第二个步骤）。

第四，是孵化和表面平静期（扬的第三个步骤）。

第五，爆发期——灵感涌现，突然超越了逻辑，超越了一般的解决方法（扬的第四个步骤）。

但是，即使他们对获得点子的步骤都持相同的看法，也没有人对执行那些步骤时的条件进行什么说明。如果你不能符合那些条件，那么即使了解那些步骤，也没什么用处。你永远无法获得那些本来可以获得的点子。

向人们讲授如何获得点子，有点像教给一个小学生如何解  $x + 1 = 2x + 4$  这样的方程，或是像教给一个双腿无力的人如何跳高。正如你必须懂得代数才能解方程，必须有强壮的双腿才能跳高一样，你必须使自己的头脑做好准备，才能获得点子。

本书的第一章对“点子”进行了定义。

后面八章将教你如何让头脑做好准备。你可以按任意顺序阅读。

2. 寻找乐趣

3. 进入状态



4. 瞄准目标
5. 保持童心
6. 获取信息
7. 鼓起勇气
8. 重新思考
9. 学会组合

当然，在本书中我会按顺序讨论上面的主题，但在生活中，它们应当是不分先后的，因为让你的头脑进入“点子状态”这样的工作不是一次性的，它是你一生中都要做的事情，是永远不能完成的工作，是永远无法达到的目标。

第 10 章到第 14 章介绍了获得点子的过程，这个过程应当按顺序进行。

尽管我的措辞有所不同，但我大体上赞同扬的说法。（有两点不同：我在他的步骤上增加了一步——对问题进行定义；我把他的第三步和第四步合而为一了，因为我觉得它们是一个步骤，而不是两个。）

对于某些人，我的（也是扬的）最后一步，看似与获得点子的过程无关，但它确实是有关系的，因为如果不付诸行动，一个点子就不能成其为一个真正的点子。



10. 定义问题
11. 收集信息
12. 寻找点子
13. 抛之脑后
14. 付诸实施

在我们开始讨论之前，必须先提出一个问题，并找出答案。



