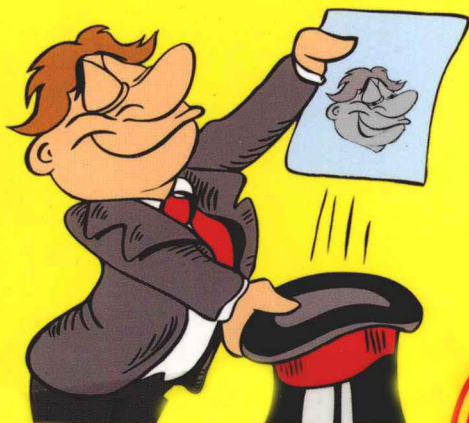


性格ゲーム 性格游戏

发现自己的另一面

「目」浅野八郎◎著

王晗◎译



将隐藏于
内心的自己
完全地
释放出来

国际上获得空前好评的
日本多角度个性研究者



现代出版社
MODERN PRESS

性格ゲーム

性格游戏

发现自己的另一面

[日] 浅野八郎◎著
王晗◎译



现代出版社
MODERN PRESS

图字：01-2010-6174

图书在版编目(CIP)数据

性格游戏 / (日) 浅野八郎著; 王晗译. —北京: 现代出版社, 2010.9

ISBN 978-7-80244-859-9

I. ①性… II. ①浅… ②王… III. ①性格测验 IV. ①B848.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第176611号

“SEIKAKU GAME” by Hachiro Asano

Copyright © 2006 by Hachiro Asano

All rights reserved.

Original Japanese edition published by K.K. Bestsellers.

This Simplified Chinese language edition published by arrangement with K.K. Bestsellers, Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo through Beijing GW Culture Communications, Co., Ltd., Beijing

作 者 (日) 浅野八郎

译 者 王 晗

责任编辑 张红红

出版发行 现代出版社

通讯地址 北京市安定门外安华里504号

邮政编码 100011

电 话 010-64267325 64245264 (传真)

电子邮箱 xiandai@cnpitc.com.cn

印 刷 北京牛山世兴印刷厂

开 本 787 mm × 1092 mm 1/32

印 张 7

版 次 2011年1月第1版 2011年1月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-80244-859-9

定 价 20.00元

版权所有，翻印必究；未经许可，不得转载

前言

向着心灵之中未知的领域出发

这个世上没有比人的内心更加不可思议的事物了。

这样的事情可能谁都会有。明明只是遇到第一次见面的人，心里会有一种拿他没有办法的感觉。虽然没有遇到不幸，但心里却会觉得沉甸甸的。突然之间会感到迷茫，从而烦躁起来。

想要了解自己，直面自己的内心，这样的想法世人都有。同时，想要更好地与人相处，了解他人，了解自己就更加必不可少。

虽然这是一个十分困难的事情，但是仍然可以从我们不经意之间流露出来的一些细节找到蛛丝马迹。

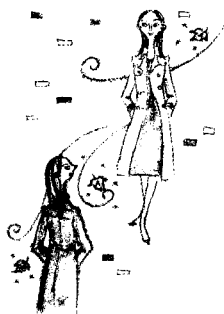
刚写这本书的时候，我曾经考虑过是不是要以“人类测试”来命名。“人类测试”顾名思义，是想通过测试了解人的存在。在轻松地玩着心理游戏的同时，对自己和别人的内心深处进行探索，从而更加了解“人”是怎样的一种生物。这也是我写这本书的初衷。接下来，各位读者，准备好了，向着心灵之中未知的领域，出发！

浅野八郎

目录

前言 / 1

1 发现未知的自己



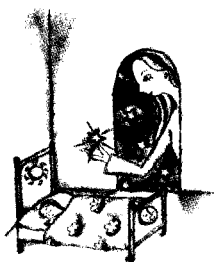
- 1 感觉不好的面试 / 2
- 2 对于怪物的推理 / 4
- 3 你想变成哪种动物? / 6
- 4 “魅力”诊断 / 12
- 5 根据对城堡的选择可以知道的事情 / 15
- 6 相面入门 / 22
- 7 情感阅读训练 / 25
- 8 可以看见烟囱的景色 / 29
- 9 林中小道 / 33
- 10 测试你的性格 / 37
- 11 测试你的“甜度” / 43

2 发现你潜在的才能



- 12 视觉推理游戏 / 50
- 13 生活中的错觉 / 54
- 14 选择防盗门的按键 / 59
- 15 弄脏了的地图 / 61
- 16 发现谎言 / 64
- 17 测试你的举证能力 / 68
- 18 三秒之内的决断 / 71
- 19 挑战超能力 / 76
- 20 看不清的道路标识 / 79
- 21 充满爱的生日礼物 / 81
- 22 线与线 / 83
- 23 防止遇难的测试 / 86

3 发现心中的秘密



- 24 测试你生活的平衡度 / 90
- 25 用“酒”来测试你的性格 / 95
- 26 竖式计算 / 102
- 27 鲁莽的驾驶 / 104
- 28 你给他人一种什么印象? / 109
- 29 不好阅读的提问 / 117

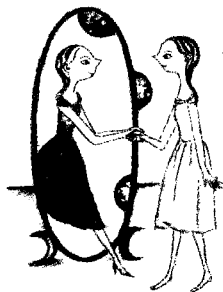
- 30 关于逆境处理能力的测试 / 119
- 31 对话测试 / 127
- 32 对图形的喜爱倾向 / 129
- 33 关于性的联想游戏 / 133

4 关于记忆力与创造力的测试



- 34 你的健忘程度是多少? / 136
- 35 靴子尖是指向哪个方向的? / 139
- 36 图形记忆的测试 / 141
- 37 不可思议的轨迹 / 144
- 38 啊, 在岩石之间待着! ? / 146
- 39 广告上的时钟是几点几分? / 151
- 40 招募编剧 / 153
- 41 迫切地决断 / 157
- 42 奇妙的图形 / 159
- 43 黑点的死角 / 161
- 44 没有湿的伞 / 163
- 45 喜欢的线, 不喜欢的线 / 165
- 46 正在建新房 / 168
- 47 在哪儿见过呢? / 171
- 48 数字速记术 / 173
- 49 设计箱子的测试 / 175

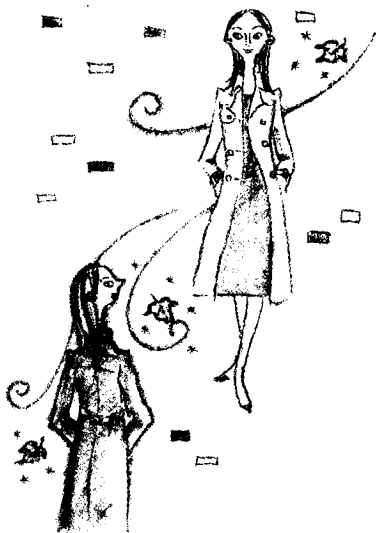
5 认识真实的自己



- 50 你吃什么? / 178
- 51 理想的化妆 / 183
- 52 旅行行进路线 / 186
- 53 制作电影的乐趣 / 190
- 54 六幅美丽的风景画 / 193
- 55 钥匙是什么样子的? / 197
- 56 建一个家 / 200
- 57 老鼠逃跑的路线 / 204
- 58 不幸的杀人事件 / 206
- 作者简介 / 214

1

发现未知的自己



1

感觉不好的面试

有一家一流的大公司给出招聘广告，你想试试运气，决定参加面试。公司通知你面试当日请穿着学生服，戴学生帽，穿拖鞋，于是你照做了。你来到面试地点，被带到一个空空如也的屋子当中。屋里只有一张桌子，其余的什么也没有，考官一个人坐在桌子后面自顾自地干着自己的工作。完全不抬头看你一眼。

“请把帽子挂好，脱掉鞋子，坐在椅子上。”考官头也不抬地对你说。

当遇到这样的情况的时候，你会怎么样呢？请在接下来的选项中找出最符合你的一项。

A 站在桌子前等待考官完成自己的工作。

B “您虽然这么吩咐，但这里没有钩子可以挂帽子，也没有椅子啊”这样措辞郑重地询问考官。

C 嘴里答到“好的”，但是并不采取行动。

D “您虽然这么说了，这里既没有帽子挂钩也没有椅子，您让我怎么做？”这样很直接地询问考官。

E 走出屋子，找把椅子。



选 B 和 D 的话未来具有可能性

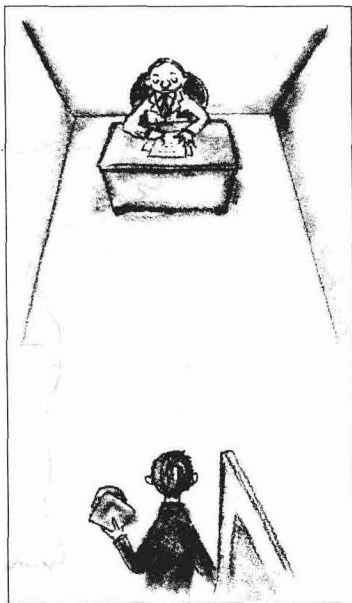
这个测试，是从前某一公司真实存在的面试。在这里作为题目，是基于美国学者提出的“生活与工作心理学”理论，是对人的性格与将来命运的判定。

(1) 选 A 和 C 的人属于蜷缩型——这样的人具有顺应性，从来不做有可能产生危险的事情，不具备领导素质。比较适合计算、监管一些不需要什么个性的机械工作。

(2) 选 B 的人——这样的人想得比较多。努力尝试从他人的角度，探索他人不合理行为的缘由。可以站在别人（上司）的立场上考虑问题并付诸行动。这样的人具备领导才能，是指导性与突破力兼备的人。

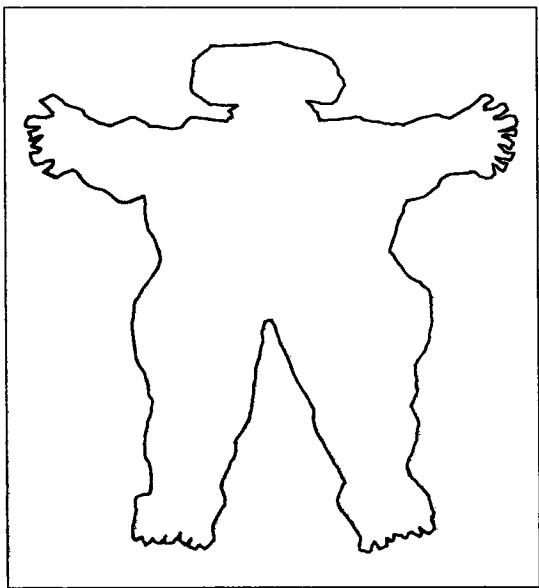
(3) 选 D 的人——可以向营业员、特别是销售员的方向发展。这样的人进取心旺盛，具有不达目的誓不罢休的性格。

(4) 选 E 的人——会采取这样很独特反应的人，具有强烈的提前行动的倾向。对事物的预读能力很高的同时也会出现多嘴多舌的情况。



2 对于怪物的推理

这张画，看上去像是一只怪物，但再看看感觉又有一点像人。
这究竟是什么呢？

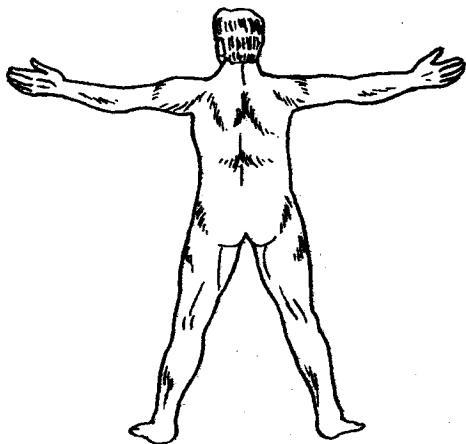




先入为主招致失败

大部分人，就算是仔细观察，也无法看出这个图形是由什么变化而来的。我们对事物的判断，感觉的判断，多是基于先前的自身经验与知识做出的。所以当形状稍微有所变化，判断的基准也就不那么准确了。

这张图是以“成熟男子”为原型，事实上就是将普通人类的皮肤剥离从而形成的轮廓。我们将画上这样的男性皮肤当成是动物的毛皮来看的话，就会变成之前看到的那种样子。我们平时从来没有考虑过人类的皮肤剥离下来是什么样子的。所以当看到这样的图形的时候，就没有办法回答出它是什么了。



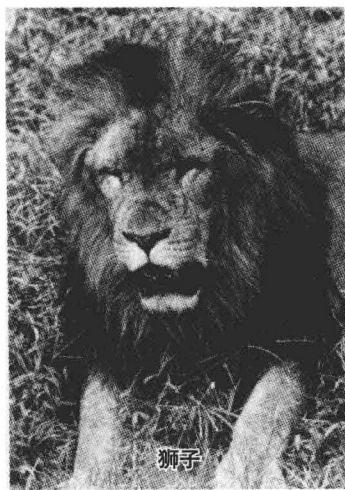
3

你想变成哪种动物？

下面你会看到各种各样的动物。如果让你选择变成其中一种，你会选哪个呢？

同时，再考虑一下你想变成那种动物的理由，在空白的地方简单地写下来。





性格游戏





“原因”是个坏家伙

这个测试，虽然题目是“你想变成哪一种动物”，但是我们真正想知道的并不是你想成为哪种动物，而重点是在第二问“为什么想变成那种动物”上。

本题目是美国心理学家大卫·克勒（David Cole）经过实验研究结果开发出来的。

克勒在对数百位大学生进行实验的过程中发现，通过这个问题可以了解人内心深处的欲望，同时可以探明这个人的感情倾向。

第一问“你想变成以下动物里的哪一种”是一种心理诱导法，是为了了解作为第二问“为什么”的陷阱。

例如，一个人作出“我想变成蝴蝶”的答复，这个人答案中的“蝴蝶”在这个地方不具有任何象征意义。

当问到第二问“为什么”的时候，答题者写下了“这样的话就可以从一朵花飞到另一朵花，快乐地生活了”的答案，这样的话答题者内心的真实想法就被引导出来了。

这种将自我的诉求、愿望、内心的不安等等内在状态，通过外部的物或者事件反映出来的情况，叫做“投射”（projection）。现代心理学的测试中，通过投射来进行解读的情况屡见不鲜。其中比较具有代表性的是联想法。给予对方以语言文字上的引导（所谓的刺激语），通过其对于自身想法的描述，将其个人的内心投射出来。

克勒的这个“动物质问法”也是采用同样的道理。可以看成是