

桂冠動腦叢書 3

國立台灣大學心理系教授

黃榮村

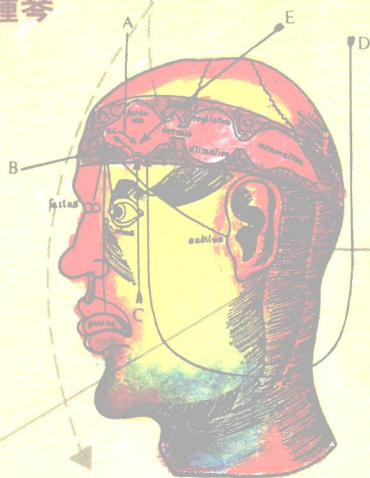
國立台灣大學哲學系教授

林正弘

聯合主編

●原著—愛德華·波諾

●譯者—鍾琴



思考遊戲



桂冠動腦叢書③

The 5-day Course in Thinking

思考遊戲

原著 / Edward de Bono

譯者 / 鍾 琴

桂冠動腦叢書③

思考遊戲

原 著／Edward de Bono

譯 者／鍾琴

出 版／桂冠圖書股份有限公司

發行人／賴阿勝

登記證／局版臺業字第 1166 號

地 址／臺北市新生南路三段 96-4 號

電 話／219-3338・363-1407

電 傳／218-2859・218-2860

郵撥帳號／0104579-2

印 刷／海王印刷廠

裝 訂／欣亞裝訂公司

初版一刷／1983 年 5 月

版權所有，請勿翻印

本書如有破損、裝訂錯誤，請寄回調換。

ISBN 957-551-076-3

◎ 本書透過大蘋果股份有限公司取得 Altiken,
Stone & Wylie Limited 中文獨家授權

定 價／新臺幣 150 元

《購書專線／(02)218-6492》

《免費申訴專線／080-201122》

Edward de Bono

The five—day course in thinking

Copyright © Edward de Bono, 1967

©1995 Chinese copyright

by LAUREATE BOOK CO., LTD.

Published by arrangement with Basic Books,

a division of HarperCollins Publishers Inc.

in association with Big Apple Tuttle—Mori Agency, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the Publisher.

桂冠動腦叢書總序

我們思考問題答案的方式，往往是從問題本身出發，依循慣用的邏輯路線探索答案，此路不通，換條路線推進。不論用了幾條思路，也不管每條思路的複雜性，這些思路總是針對着那個清楚又確定的答案而來。簡言之，就是一個問題循線求解一個答案。因為再三思索的目標只有一個，思路彷彿紛紛從問題出發，向答案集中收斂；又因為這類問答是一對一的，問題若是平面上一個點，答案就是空間中相對的一個定點，兩點之間有條或長或短的思路，由面而起層層攀升，垂直射向答案。

心理學者稱這種思考方式為「收斂性思考法」或「垂直思考法」。

您也許不知道，我們日常的思考，絕大部份是屬於垂直收斂式的。譬如在學校讀書考試和各種知識傳遞的過程中，問題的答案，無論型式為何，往往非對即錯，相當清楚明確。這種以對錯

爲指標、以是非作基礎的思考法，不但常見常用，也極其重要。它幫助我們推理、析疑、解難和學習運用知識。

可是，假如一個問題有很多種「可能」的解答，評估這些答案的時候，我們不問對錯，只問那一個答得最妙、最幽默、最富奇趣、最有創意；，則思考作答就不能僅依賴垂直收斂法，而必須用水平思考法。

這種思考法，求解的思路是從各個問題本身向四周水平發散，各自指向不同的答案，所以也叫「發散性思考法」。這些水平發散式的思路，彼此間談不上特別相關，每種答案也無所謂對錯，但往往獨具創意、別富巧思，令人拍案驚奇，玩味無限。

英國前首相邱吉爾任國會議員時，有某女議員素行囂張。一天，居然在議席上指罵邱吉爾：「假如我是你老婆，一定在你咖啡杯裏下毒！」狠話一出，人人屏息，却見邱吉爾起立頑皮地笑着：「假如你是我老婆，我一定一飲而盡！」結果，全場人士及那位那位女議員哄堂大笑。

電台節目女主持人問林語堂何謂「理想丈夫」？他笑眯眯地說：「理想太太的丈夫」；又問：「太太跟小姐有什麼不一樣？」他還是笑眯眯地說：「所有的太太都一樣，每位小姐都不同。」邱吉爾寓諷於答，立刻化戾致祥，林大師正題曲答，別富靈慧和妙趣。兩位奇才都精通水平式思考法，碰到「非常」狀況，能不按章法、別出心裁，跳出是非、對錯、邏輯因果等層層的拘

束，把思路水平發散，自「意外」的領域，提出幽默或啓人心智的「好」答案。

可惜的是，東西方學校的教育系統，都過於重視以對錯爲基礎的垂直收斂式思考訓練，幾乎完全忽略了水平發散式思考教育。殊不知水平思考法往往是使人類文明更進一步的動力，精通此法，不但與垂直收斂式思考毫不衝突，反而相輔相成，可以大大擴張我們思維的格局，提昇我們創造的能量和品質。

西方心理學大師愛德華·波諾（Edward de Bono）深信水平與垂直兩法同樣重要，不可偏廢。他潛心研究出一整套水平思考法的理論和訓練方法，合輯成「動腦叢書」，向全世界公開久爲人類所忽視的思考妙方。

這套書，解說深入淺出，遣辭風趣明快，單看文字就能瞭解水平思考法的理論內涵和實習步驟。書中另有圖例解析，使我們在學習過程的每道關鍵上，輕輕鬆鬆地吸收到水平思考法的精髓。波諾更爲這套叢書設計了很多妙趣橫生的練習，引導我們從不同的角度思考解題，啓發我們把慣常處理問題的思路由「解決導向」改爲「知覺導向」。經過這些有趣的動腦練習後，再碰到問題時，山窮水盡處，就自然而然柳暗花明，奇思湧現了。

黃榮村

民國七十一年八月二〇日
於台大心理系

桂冠動腦叢書總序

三

思考遊戲

前言

多數人對於我們自己如何思想，並不比對如何走路或呼吸更加關心。思想似乎是夠自然的歷程，每個人對自己的思考能力都感到滿意。然而，每個人的思想型態都有其獨特性，而且人與人間往往存有很大的差異。這暗示了我們：「思想」也許是一種可以經由鍛鍊而獲得改進的技巧。

我們多年來所受的教育主要著重在知識的傳授，把一堆堆的「事實」灌入腦裏，卻很少時間花在培養思考的基本技巧上。思考的技巧似乎被認為是潛心於專門學科之後，自然產生的副產品，但事實是否如此呢？就算真的這樣，這種過程是不也太迂迴、太浪費了？好比燒毀寶塔來烤豬

肉一樣。畢竟懂得思考的技巧，要比填塞一大堆已知的事實，重要得多。

這本書與如何思考有關。書中的各種情態都是用來點出思考技巧之關鍵，就像攝影時要用燈光來烘托被攝物的輪廓一樣。

單是去閱讀如何思考的指導，是很枯燥乏味的，但如果能運用自己的思考能力，去拆解各種謎題，就有趣多了。這本書並不是告訴你「這樣做」、「那樣做」的書。基於簡單、力行和成就的三個原則，本書希望能使讀者在愉快的心情下，對他個人獨特的思考型態有所發現，並對這種型態的優、缺點有所了解。一位讀者也許總是在某個地方受到阻礙，另一位讀者也許從來沒想到過運用某種策略。不論是何種技巧，了解目前的情形，永遠是糾正和改進的第一步。

讀者唯一要做的努力，是他要這樣自問：「爲什麼我解決這個題目會有困難呢？」

除了讀者自己領悟到的以外，本書什麼也沒有教。書中所提出的建議，祇是希望能刺激讀者，產生自己的思考概念。一位清醒的讀者所體會的，可能比腦袋渾沌的讀者要多得多，甚至比作者原先想要寫的也還要多。

買了這本書以後，你願意怎樣使用都行。奏功不在於一日。就像中國山水畫裏的留白一樣，空白的時間也自有它的涵意。

本書的課程設計，是悠閒而連續的，前後次序最好能夠保持原樣。

愛德華・波諾

一九六七年七月

前
言

三

作者的話

將思考區分爲三種類型：洞覺的思考、序列的思考和戰略的思考，這決不是斬釘截鐵、一成不變的原則。各種類型間會有若干程度的重合，而個別的思想歷程，也許在不同類型下出現。思考的基本程序在三種類型下都是一樣的，祇不過某些思考的特徵，在某種類型下出現得比他種類型爲多。因此，分類祇是爲了便於說明三者著重點的不同，而不是要求讀者根據分類的指示，去解決各章節的難題。

洞覺性思考：導致解答的步驟並不明顯。解答時常像是靈光乍現般迸躍出來；這與其說是小心尋求一條路徑，不如說是去發現正確的路徑。

序列性思考：解答是沿著一套漸進性的步驟組成（修飾、改進、錯誤、新構想……等）。這種序列不一定是邏輯性的，但其步驟確爲一個接一個產生。

戰略性思考：這是從許多種可能的步驟中，選擇出最恰當的步驟。其所尋求的不是一項確定的解答，而是在所有策略中，最具有成效的行動策略。

洞覺性的問題可以用序列性思考來解決，就像序列性的問題，也可以用洞覺性思考來解答一樣，而二者亦都可引用戰略性的思考。

思考遊戲 目錄

桂冠動腦叢書總序		一
引言		一
作者的話		一
第一卷		
瓶子問題——洞覺性思考		一
第二卷		
積木問題——序列性思考		三七
第三卷		
L 遊戲——戰略性思考		八一
總結		一一五

第一卷

瓶子問題——洞覺性思考

第一卷 瓶子問題——洞覺性思考

引言

明天開始這個遊戲。在開始前什麼都不要做，祇要想：你目前的思考能力是否已足夠熟練、流暢而有效了？考慮它目前的優點，但更要考慮那種優點會不會妨礙進一步的發展。從這個遊戲中，你可期待證實那種優點，或者加以懷疑。

鍛鍊思考的有利情境，應該是真實的，而非虛幻不實的情況，這是一個實際的遊戲，它需要幾件道具。

四隻空的啤酒瓶或汽水瓶。

四把餐刀（爲了安全起見，最好是平刀柄和鈍口的）。

一個盛滿水的玻璃杯。

思索「思考」唯一的方法，就是去想一件事情，用此件事情顯現出思考的結果，即是判斷其價值的唯一方式。

第一階段思考的遊戲，通常都是藉靈感一現而解決的——此可稱洞覺的思考。

第一天

問題一

將三個空瓶子直立放在桌上或地上，構成一個等邊三角形。每個瓶子各據三角形的一頂點。任何兩個瓶子底座之間的距離，都要比一把刀的長度略長。

祇用這四把刀，在瓶口上面構成一個平面。刀子的任何部位，都不能接觸桌面。這平面要能承載得住一個盛滿水的玻璃杯。

這就是我們的問題。你怎麼去解決都可以。你可以用邏輯去析辨，也可以實際去弄刀轉瓶，直到找出了答案。你可以坐等解答來叩你的門，也可以自己用心去推求。你甚至可以跳到結論：這個問題根本無解。

當你在推敲解答時，注意一下你求得解答的難易度；計算一下所花去的時間；注意你是如何接近問題的；注意你所採取的各種不同的方法，考慮你何以要用這些方法；注意某種方法如何受