

问题：如何区分半途而废和知难而退？

先说半途而废。

既然有半途，自然意味着原本有全途。既然有废，自然原本有成，

未能全途而成，是为半途而废。

这意思是“没有做完预定计划，且没有得到任何成果”。

时间花了，资源用了，没有得到任何可以使用、出售、交换甚至展示的成果，就放弃了原本的计划，这叫半途而废。

很多人都在谈要怎么避免半途而废，这个我们一会儿一起说。

再说知难而退。

“知难而退”里面有魔鬼。

魔鬼在哪？

在于绝大多数人都不是知难而退，而是觉难而退。

知难，意味着你可以有根有据的、有理论有实证的将困难作定量分析，算出个硬邦邦的数字来，打在 A4 纸上，用冰箱贴钉在冰箱上。

这个计算经得起 ta 人质疑，不是自己的恐惧心找的理论借口。

然后你算清楚了这超出了你的资源和能力。

一个小时你能糊十二个纸盒子，二十四个小时你只能弄 288 个，明天你要交 400 个，你算明白了这不可能，所以你提前打电话告诉王婶——我这搞不定，你早点找手更快的接手。

这叫知难而退。

不知道自己还有多久到终点，不知道还有几座山要翻，甚至根本就不知道终点在哪里，只知道不在这，不停的走，不停的挪。

走不动了、挪不动了，我累了。就算困难只剩 0.1，奈何我现在的耐心和气力都是 0 了。

我不知道还有多困难，但只要还有困难、任何困难，我都不行了。

这叫觉难而退。

很多人在问这个问题，其实不过是图知难而退比半途而废要高雅、悦耳，所以要争取别人相信自己是知难而退而不是半途而废，要掌握这个差别，保证自己落在正确的分类里。

但其实这两件事根本不是互相排除的对立关系。

所有的知难而退，都是潜在的半途而废。

为什么说是潜在的？

因为只执行一半计划，未必意味着“废”。

你在计划的时候，就要注意不要计划成只有全部完成才会有可用的产品。

一个计划有 12345678 步，如果你设计成只有做到第 8 步才会有第一个可用的产品，那么你做到 4、做到 5，甚至做到 7 放弃，都将一无所得。

是为“废”。

但如果你原本的规划里 1 就可以得到能拿去展出的草图，2 就得到可以拿来翻模卖的手办原型，3 就得到可以导出到游戏引擎的低多边形模，4 就得到可以用于前期宣传的记录花絮，5 就得到小孩子参观剧组的夏令营收入……6 就得到可以出唱片的配乐，7 就得到可以单独销售的调色插件甚至专利放映技术，8 你得到可以发行的电影，9 你还留下了一座主题公园。

你在任何一步要放弃，你手里都有了一堆可以拿去卖钱的东西、一个他人完全可以接手做下去的规范的半成品。

那么你也许有半途，但你没有“废”。

从一开始就注定了，除非你 1 都走不到，否则你最多“半途”，从无“半途而废”。

同样，做事量力而行，迎难而上，前提是你的确有能力对困难作定量分析、或起码可靠的估计。

知难者才不觉难。不知难的人，只好靠“觉难”来补偿，而这个“觉难”又会被“不走完十步就没有任何成果的”的计划所导致的毫无中间成果的事实放大一万倍。

含辛茹苦而毫无成果，还不知道何时到头，想不“觉难”，岂非白日做梦？

这两件事都有技术性的解决之道，严守原则，你基本上用不着关心这两者有什么区别。

因为你少有需要证明你不是半途而废而是知难而退的失败。

这将是伪需求。

发布于 2023-02-02

<https://www.zhihu.com/answer/2873479978>

---

评论区:

Q: 创新有一篇提到过这一点, 我国想要全民有创新的习惯和意识, 不能做赌博式的创新。而是有计划有步骤的算清, 做到任何一步都会有产品出来。那么即使没得到最终计划中的成果, 也会过得一手资料、经验、半成品。 可以放到市场上, 也可以作为下次创新、其他领域的参考。 原问题在答主主页搜不到, 找到链接的同学可以贴一下。

B: <https://www.zhihu.com/answer/1942322597> (#创新问题#)

---

Q: 练习的最小单元是最小可用产品, 做计划也是这样么。

<https://www.zhihu.com/answer/2556393237> (#先活着#)

---

更新于 2023/3/3