



当前位置：读后感|读书笔记 (<https://reading.geek-docs.com>) > 互联网+ (<https://reading.geek-docs.com/internet-p>) > 《黑客与画家》

《黑客与画家》(<https://reading.geek-docs.com/internet-p/hackers-and-painters-dedao.html>)

2019-05-26 分类：互联网+ (<https://reading.geek-docs.com/internet-p>) 阅读(866) 评论(0)

黑客与画家 (<http://reading.geek-docs.com/books/hackers-and-painters>)，第一，黑客的成长模式；第二，黑客为何总能发现我们的需求；第三，怎样做出一个优美的产品。



文章目录

- 1 黑客与画家 关于作者
- 2 黑客与画家 关于本书
 - 2.1 黑客与画家 前言
 - 2.2 黑客与画家 第一部分
 - 2.3 黑客与画家 第二部分
 - 2.4 黑客与画家 第三部分
 - 2.5 黑客与画家 总结

黑客与画家 关于作者

保罗·格雷厄姆，美国著名程序员，畅销技术书作家，硅谷的连续创业者，著名的天使投资人。他在大学时主修哲学专业，毕业之后想当一名画家，但是在绘画领域并不顺利，转而开始创业开发软件，被各大公司收购，赚到钱之后开始做天使投资，前后投资了250多家公司，被《福布斯》杂志誉为“撼动硅谷的人”。

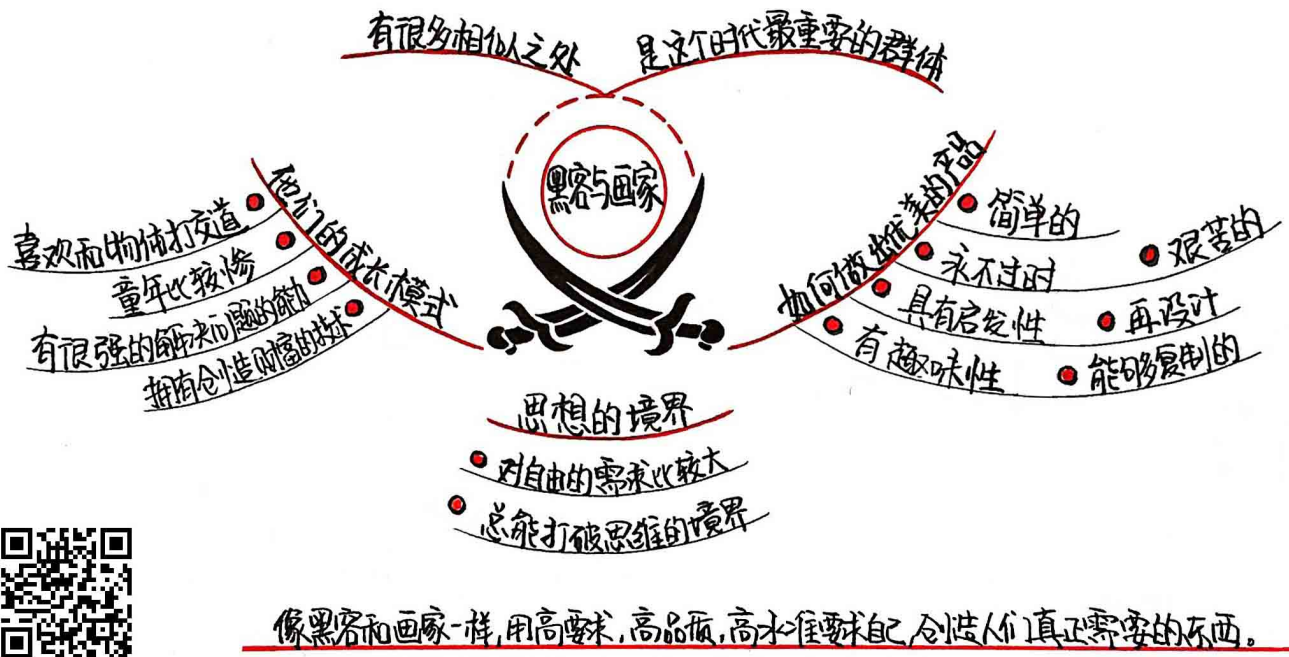
黑客与画家 关于本书

这是一本创业类的指导书，可以帮助我们了解计算机编程的本质、互联网行业的规则，引导读者独立思考。

读书笔记

Q

得到APP“每天听本书”《黑客与画家》



黑客与画家 前言

你好，欢迎每天听本书。今天要说的这本书叫做《黑客与画家》，是一本创业类的指导书，这本书的作者叫保罗·格雷厄姆，是美国硅谷的一个连续创业者，也是一个著名的天使投资人。本书一共264页，我会用大概18分钟的时间为你说说这本书中的精髓，来理解黑客与画家这两个看似不搭边的群体，其实是有很多相似之处的。

保罗·格雷厄姆这个人是非常有性格的一个人，他本身是程序员出身，从小就喜欢编程，计算机玩得特别溜，但是在大学的时候他主修的是哲学专业，文笔他练得又特别好。毕业之后他的志向又变成了当一名画家，开始从头学习画画，后来在绘画领域混了几年之后发现这个领域实在是太难混了，最后到了肚子都吃不饱的程度，又绕回去干起了他最拿手的编程工作，开始创业开发软件。结果一发就不可收拾，连续创业成功，做的软件被各大公司收购，赚到钱之后就开始做天使投资，前后投资了250多家公司，在硅谷是特别有影响力的一个人物。

这本书的名字叫做《黑客与画家》，这里面其实有两层意思：一层意思是说作者本身他就是黑客和画家的双重职业的一个混合体；还有一层意思，是他代表这个时代一小撮有点神秘，不被大众理解和关注，但却是这个时代最重要的一个群体，他们是给计算机赋能的这么一帮人。如果你认同未来是互联网时代，是人工智能时代，那么程序员这个角色他就是我们通往未来的领路人。这么说一点都不夸张，这帮人他们能玩多大，他们能走多远，决定了我们整个人类福祉的水平。所以理解这帮人的想法对我们现在观察这个世界就变得尤为重要。

这本书是作者的一个思想文集，一共有十五篇，中间没有明显的逻辑关系，主要是讲了作者的一些世界观和价值观。它和一般单纯描写一个人世界观的书籍不一样的地方是，作者的哲学功底在每一篇文章里面都可以明显地感觉出来，就是每一句话他都直指本质，很能引发观众的共鸣。

下面我就从黑客的成长模式、世界观和工作方法这三个层面来说说这本书大概讲了些啥。

三

读书笔记



黑客与画家 第一部分

我们先来看看黑客一般有一个什么样的成长模式，黑客英文单词是Hack，它的字面意思是砍的意思，就是砍树的那个“砍”。因为在这帮人来看，他解决一个问题就像砍倒一棵大树，这个砍树的人就叫Hacker，翻译过来就是黑客。我们现在通常把黑客理解成一群利用计算机犯罪的这么一帮人，但是其实最初不是这个意思，最初黑客就是指做事非常巧妙和聪明的这么一帮人。比如说你用数学的方法解决了一个感情问题，一般人都做不到，我们会称你为黑客。

开始就是形容一种用不寻常的方法解决问题的这么一类人，计算机出现后黑客他就代表那些具有一流操作水平，具有高智商并且具有探索精神的这么一群程序员。一个程序员他能称得上是黑客，必须要符合一个特点，就是他是单纯的为有趣、为了好玩、为了享受而做事情，他不是被迫的，这才能称得上是黑客，不然只能说是普通的程序员。而本书的黑客指的就是前面说的这种具有一流操作水平，并且具有黑客精神的这么一群程序员。

黑客是喜欢和计算机打交道，而画家是喜欢和画板打交道，他们有一个共同的特征，就是都喜欢和物体打交道，而不是人，就这个特点就导致这群人必然会有一个悲惨的童年。为啥喜欢和物体打交道，他的童年就比较惨呢？这里有一个因果关系。上初中的时候，你发现没有，学校里总有这么一群人，他们学习成绩很好，但是看起来呆呆的，很孤僻，不合群，还老是被人欺负，虽然他们智商很高，但就是不受欢迎，为啥呢？是其他小孩容易嫉妒他们吗？其实不是。原因是在12岁到18岁这个年龄段里，智商在其他小孩眼里根本就不重要，它远远没有一个人长得漂亮，一个人有魅力和有运动能力在小孩子心目中有分量。你会解一道几何题，你就是没有会打篮球的男孩子受女孩子欢迎，你学习成绩好，你也就是没有隔壁长得漂亮的班花受男孩子欢迎。

虽然大家也都想让自己看起来聪明一点，至少不要那么笨，但是更重要的是让自己受欢迎。怎么让自己受欢迎呢？最简单的方法就是结盟，小伙伴越多我就是越受欢迎，怎么样找到小伙伴呢？最简单的方法就是树立一个共同的敌人，哪怕没有这个敌人他也要想象一个。结果就是这些看起来呆呆的，不合群，大家都不知道他平时想啥的聪明小孩儿被别人想成了假想的敌人。

你可能会说，要是这些小孩儿真的这么聪明，那他们为啥不花点心思让自己受欢迎呢？这恰恰就是我们前面说的那个特点，他们的心思通常不在人际关系上面，他们的心思总是盯在物体上面或是在某件事情上面，这有点像成年人的思考方式。所以这群小孩在12岁到18岁的时候通常过得特别惨，但是在成年之后，在这个只注重结果，弱化人际关系的这么一个环境下他们就开始变强了。他们通常具有很强的解决问题的能力，而且可以制造出某个具体的东西，这就要比整天只关心自己怎么被别人喜欢的小孩具有更强的竞争力，他们一开始就在玩成年人的游戏，他们不断地想要自己变得聪明，而不是变得漂亮，可以说他们是从从小就谋划着做大事情的这么一群人，可能他们自己都不知道。

黑客与画家 第二部分

黑客的这种成长经历，就导致他们在思考方式上和我们普通人很不一样。首先他们性格特别的叛逆，不守规矩，他们对自由的需求会比其他人要大很多，比如说一个顶级的黑客，你是收买不了他的，因为他本身就不缺钱，你可能会质疑，这些程序员有那么赚钱吗？不就是写写代码，在键盘上敲敲打打，做个软件、做个程序，怎么就动不动估值几个亿，是不是他们这些互联网上的人整天在这瞎吹？如果你有这样的疑问，那可能就是你会误会了财富的本质。

财富的存在和我们人类的出现一样长，但是钱它只是我们人类出现贸易的时候才出现的，我们现在拥有的所有东西都是财富，比如说食品、衣服、房子、车子，任何人们能使用拥有的东西都是财富，意识到钱不是财富这一点非常重要。所有人都想赚钱，但是有句话大家都会认可，就是越想赚到钱的人他越赚不到钱，为啥呢？因为这些人的目光他不是盯在真正的财富上面，真正的财富是你创造的东西，你能给社会带来的多余收益，而一个黑客、一个画家，他们工作的本身就是创造财富，程序员敲出的每一行代码，画家画出的每一笔就是财富本身。他们就是拥有了直接从无到有创造财富的技术，拥有技术的人和没有技术的人是在收入差距上当然就会越扩越大，这是社会一个大的总趋势。

以前农民用牛耕地，结果拖拉机出现之后让生产效率提高了六倍以上，这节省出来的人力、物力、资本，自然会流向拖拉机的发明者，和那些会使用拖拉机的人手里。所以技术是有杠杆效应的，贫富差距在未来还会越拉越大，这个是无法避免的。你可能会问，那我们这些不懂技术的人怎么办？难道就会永远摆脱不了贫穷吗？政府也放任不管，任由这种贫富差距不断扩大吗？这就要看你怎么理解差距这个词，你觉得差距可能它只是银行账户上的数字差距，而生活品质上你和富人之间其实没有那么大的差距，这是我们社会的又一个大的总趋势，就是富人和穷人之间的生活质量会越来越接近。

比如说你可能一个月工资四五千，但是你过的生活和富人相比，却没有你想象的那么大的差距。富人他每天出门开劳斯莱斯，雇个司机，你出门也可以打车呀，也有专门的司机；富人雇几十个厨师专门给他做饭，你也可以叫外卖呀，几百家餐厅也等着给你做饭；富人一件衣服、一件包包几十万，你在淘宝上淘的几十块钱的包包也一样很漂亮，不看牌子根本就分辨不出来。

你发现没有，有了程序员他们设计出来的这些软件，我们和富人的差距就在越拉越小。就像本书的作者，他赚到钱之后账面上有几十个亿的资产，他怎么办呢？他就只能转身做天使投资，把这笔钱再分配出去，来扶持年轻人创业，他自己是花不掉的。说这些不是为了给穷人心理安慰，只是想说明一个事实，就是我们现在穷人和富人的生活品质差距在越拉越近，这时候我们就可以用一种比较轻松的，脱离生存压力、脱离原始恐惧的这么一个心态去赚钱，去制造东西，去提供服务。用这种心态创造出来的东西很可能才是人们真正需要的。

为啥这些黑客总是能发现我们的需求呢？我们怎么思考才能和他们一样找到机会呢？这里作者给了我们一个小技巧，就是找到不能说的话，这是黑客总能打破思维牢笼的一个方法。啥意思呢？我们每个时代都有思想禁忌，而这些禁忌是大家都不敢想的事情。比如说16世纪的时候，日心说它就是个禁忌，大家都认为地球是宇宙的中心，但是布鲁诺他就做到了，虽然他的结果是被烧死，但是至少他敢想。再比如说19世纪是神创论的天下，进化论就是禁忌，但是达尔文就敢想。比如说现在21世纪，谁能够想到把电脑放到手机里面？乔布斯就敢想。谁能想到把火箭发射出去再收回来？马斯克他就敢想。

我们现在也一样，如果你发现有些看起来是异想天开，一说出来大家都炸毛，思想上连碰都不愿意去碰一下的想法，那真正的创新和突破口说不定就在这些地方。那如果你在思想上总是能够突破这些禁忌，你要到处给别人说吗？作者的建议是最好不要。要是你真的这么做，哪怕你是对的，你也很可能会像当年的布鲁诺一样，被其他人绑到广场上一把火给点了，换现在的说法就是在网上被一群人用口水给淹死，其实没必要这么做。

这其实是一种脑力操，就像你在运动前需要热身一下，要把胳膊和腿最大程度地拉开，这样你在跑步和运动的时候才能跑得更快。思想也是一样，如果你总是能发现人们思想上的边界、禁锢，并且总能在思想上打破它们，那么你在面对一个小问题的时候就可以很轻松地跳出来，这就给你提供了更多的思考角度和可能性，用别人忽视的角度去看问题，这就比别人拥有更多的优势。

黑客与画家 第三部分

现在你可能说我要大干一场，我有钱有技术，怎么样才能像黑客一样做出一个又漂亮、又好用的东西呢？下面作者就给了我们几点参考标准，就是一个产品经理的自我修养，也是这本书最精华的部分，怎么样做出一个优美的产品？

这里说的是一个优美的产品，优美这个词在各个领域它都通用，比如说数学家的公式就可以用优美来形容，比如说作家的一篇文章它也可以用优美来形容，我们所有人都在不遗余力地追求美这个东西。美在大家看来是个很虚的概念，但是对一个程序员、对一个画家、对一个设计师来说，美就不是一个虚无缥缈的概念，它得在产品上实实在在地表现出来。美它没有好坏之分，它是很主观的一个东西，你觉得美那就是美，每个人对美的理解都不一样，但是美它是有高下之分的。比如说把一个画家第一幅画和二十年后的画放在一块对比，你立马能感觉到差异。如果你看到一个东西，你能承认确实存在比这个设计有更高设计，那么你的品位就开始变化了，一旦思考这个问题，你就会发现优秀的设计在许多学科中间都有一些共同的规则。

作者就给我们总结了十四条标准，我就挑其中最典型的七条来给大家说一说。

第一条，好设计它都是简单的设计。其实各个领域都有这样的特点，比如说在数学中最简短的证明往往它就是最好的证明，最简单的公式它往往也是最漂亮的公式。比如说你看爱因斯坦的公式， $E=MC^2$ ，简单的一个公式就解释清楚了能量是怎么一回事儿。这个说起来容易做起来特别难，比如说刚开始的新手他都喜欢复杂的东西，比如说刚开始写作的时候，这个新手他就喜欢用长句，一句话加很多的形容词和定语，就根本不像他平时说话时候的样子，他为了啥呢？他就是为了显示自己有文采嘛。再比如说刚刚入行的理发师，他就是喜欢把头发弄的杀马特造型，五颜六色的，为啥要这样干？他就要显示我就是干这一行的，他其实都是为了掩饰自己是新手罢了。

第二条，好设计它都是永不过时的设计。以永不过时这个目标来设计产品时就可以避开潮流的影响，当然这个很难做到了，任何东西它都会过时，但是这至少是一个可以靠近的目标。怎么样检验你的作品会不会很容易过时呢？其实很简单，测试一下它对上几代人有没有吸引力，比如说你的爷爷奶奶，如果他们都很觉得很酷，那有可能这对两千年后的人也会具有吸引力。

第三条，好设计它都是具有启发性的设计。比如说《红楼梦》，每个人对《红楼梦》的理解都不一样，因为它不是单纯在写故事，它是一个谜，它不断通过埋伏笔、设计线索让你猜，这本书它就做到了让用户自己去创造，自己发挥想象力去脑补，这个时候这个产品就具有非常大的吸引力。

第四条，好设计它都是有点趣味性的设计。这条规则不是在所有情况下都成立，但是最好的设计它都是看起来很有趣。为啥有趣这么重要呢？因为幽默感就是强壮和自信的表现。你可以想象一下一个原始人在和一只老虎搏斗完之后满身是伤，这个时候回头看看后面的姑娘，笑一下说这只花猫真不好对付，你想这对姑娘能产生多大的吸引力啊？所以幽默感它就跟小鸟一样，是以一种居高临下的姿态看待周围的一切，这在设计上也是一样的道理，好设计它不一定有趣，但是很无趣的设计它一定不是好设计。

第五条，好设计它都是艰苦的设计。这也是作者本人一直奉行的一条规则，就是在面临选择的时候挑难的那一件事情干往往就越容易。比如说在绘画中，肖像画它通常占据很高的地位，比如说蒙娜丽莎，这不是因为肖像画最常见，而是我们天生就非常善于观察别人的表情，画肖像画的画家他就必须加倍努力才能达到我们的标准。比如说要画一棵树，你歪点也就歪点，也没啥，但是画脸就不一样了，你画歪一点别人立马就会感觉到。所以做设计如果你觉得很轻松，那用作者的话说你很可能就是在浪费时间。

第六条，好设计它是一种再设计。这条规则是所有做原创工作者都知道的一条铁律，好文章都是修改出来的，好雕塑它也是一点一点磨出来的。但是很多人他就突破不了这一点，一开始就用完美主义的、不切实际的想象，他就是不愿意面对自己，面对第一幅作品时那种不满意的状态，所以他就永远开始不了。不管是写文章、写代码、画画，开始的时候都得有草稿，这是一个出发的地方，是一个完美作品的开头，不管它有多烂，它都比没有开头要好一千倍。

第七条，好设计它是能够复制的设计。最伟大的大师他都会达到一种超凡的自我境界，他们的目标就是找到正确答案，做出好产品，只要是好的创意就拿过来直接用，根本不担心自己会失去原创性。而那些新手他就往往没有这样的自信，往往会避开这个避开那个，他就是怕别人说自己是抄袭。你看乔布斯在这一点上就做得很到位，他的名言就是，对于优秀作品的抄袭，我们从来都是厚颜无耻的，这些规则在任何领域都普遍适用，只要是靠手艺吃饭的，做原创的工作都可以拿这些规则来和自己的作品作对照，一定会给你的作品带来帮助。

实际上通常一个伟大的设计在一开始的时候，它只是为了修正设计师眼中很丑的东西，它的本质其实就是一个品位很高的人，他在看到一个东西之后心里冒出了一个声音，就是这个东西太丑了，我肯定能做得更好，然后就动手去做或者是让别人去改。所以一个人的品位就决定了他能不能发现丑，他发现丑的能力就决定了他能不能发现商机，如果他再具有实现自己品位的这种能力，这个时候一个伟大的作品就会出现。

黑客与画家 总结

我们回顾一下，这本书主要就讲了黑客这个群体，由于他们天生喜欢琢磨事儿，喜欢和物体打交道，这导致他们通常有一个悲惨的童年。但是这种特性在长大之后会给他们带来极大的优势，他们通常能造出改变世界的东西。这些黑客通常会用找到思维禁忌，去找到不能说的话的方法，去专门锻炼自己打破常规的能力，他们对自己的作品要求普遍非常高，他们通常能创造出符合普遍规律的美的东西，因为他们的技能抓住了财富的本质，所以他们通常赚钱很容易，而且他们拥有的技能在未来会自然而然地成为我们所有人的领路人。

看到这儿你明白了吗？怎么赚钱？学黑客和画家一样，把目光从钱上移开，用他们那种高要求、高品位、高水准要求自己，直接创造东西，创造让人们生活更方便、人们真正需要的东西，这个时候你去找钱吗？不用，钱会过来找你的。

👍 赞(2)

分享到： 更多 (0)

标签： 黑客与画家 (<https://reading.geek-docs.com/books/hackers-and-painters>)

上一篇

《干法》1：没有人会永远倒霉
(<https://reading.geek-docs.com/management/dry-process-laoqi-1.html>)

下一篇

《干法》2：努力工作！聊聊什么叫幸运
(<https://reading.geek-docs.com/management/dry-process-laoqi-2.html>)

评论 抢沙发



读书笔记



你的评论可以一针见血

提交评论

昵称

邮箱

网址

昵称 (必填)

邮箱 (必填)

网址