



链滴

为什么程序员的业余项目大多都死了？

作者：[DASHU](#)

原文链接：<https://ld246.com/article/1439258642694>

来源网站：[链滴](#)

许可协议：[署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

我们都有这样的业余项目：项目创建一半就弃之于坟墓，未完成的梦想遗体就这样扔之于文件夹中。戏、应用程序、可视化数据等等。现在所谓伟大的点子最后只能沦落为空气中卑贱的尘埃。

这是一个可悲的事实，因为业余项目原本应该成为一个传奇。在它们最辉煌的时刻，能够让你朝思暮，夜不成寐，眼中只有一个它。很少很少的一部分人会够保持下去，沉溺于此。它们让你觉得自己还活着，它们比sex更好。

但大多数的业余项目往往没有那么幸运。被抛弃，然后静静地，死去。



我们会说自己没有时间。生活是如此忙碌，总是有各种事情不得不去做。这或许也没错。但是，我们实在是能挤出时间去做我们真正想做的事（比如说sex）。所以到底是什么原因呢？

我们私底下担心是因为我们无法自律。我们懒得去做这些伟大的事情。这可能是真的。但制造是一个创造性的过程，和创造力有一个成反比的规律。制造的过程不应该感觉像去健身房健身。而应该觉得自己是流淌在一件艺术品中。

通常，我们还有一个可以掩盖所有本质原因的终极借口：感觉没有意思了。一路走来，一开始的兴奋，所有支持你的动机，已经消亡了。

你几乎可以感觉到一切消失的那一刻。比如说你用了几个小时的时间绞尽脑汁地想一个非常愚蠢的问题。你知道不应该这么难，但就是指不出原因何在。也许你只是不够聪明，你默默地想。也许这并不在你的能力范围之内。你累了，总是独自一人，你准备放弃。

于是业余项目死了。它们之所以死去是因为它们不再让人觉得有趣。它们之所以死去是因为我们在踽踽独行。

它们死了，是因为它们感到孤单。



当我们独自一人的时候，很容易停止真正的进步。我们会去优化一些我们知道怎么去搞的细微事情，不是去处理我们不知道的重要事情。但是，当你要展示给别人看的时候，你就不会只调整一次颜色就通过。即使只有一个观众，也会促使我们做出真正有利于项目进程的进步。

****当我们独自一人的时候，很容易觉得自己很愚蠢。***所谓的愚蠢就是，比如花了2个小时去改变一配置，却只意外地发现了一些用于锁定配置文件的权限按键。当你独自一人的时候，这类事情会狠狠击你的信心。但是，当你有人可以和你一起对此一笑而过，而这个人也分享他那些愚蠢错误的时候，一切就会变得可以忍受多了。

****当我们独自一人的时候，很容易陷入迷路中。***无论是什么项目，我们几乎都需要一直摸索。我们知道我们哪些不知道，有时候甚至不知道下一步该做什么。如果有人能够指出那些当局者迷的路径，能够让我们少走很多弯路和死胡同。

****这并不意味着协作就是答案。***合作也有其本身的问题。你必须处理不同的承诺水平，甚至需要你弃一些创意控制，这些都是很难的事情。如果奏效，协作就会事半功倍。但是，强迫性的合作比独自事情更糟。

那么，怎样才能让业余项目不至于那么孤单呢？

我们不能肯定，但有一个假设。这个假设基于我们儿时参加令人讨厌的科学和数学竞赛的美好回忆。所以会感觉到乐趣，是因为整组的其他孩子都在做同样的事情。



我们不知道是否可以重新创建一些神奇又友好的挑战，以完成更多的业余项目。比如说类似于科学奥林匹克竞赛，在线黑客马拉松等等，我们相互挑战来构建类似于制作棋盘游戏等项目。

我们也不确定这是否就是答案。但是，我们知道，我们必须得继续，直到真正想出一个办法让我们的余项目不那么孤单。当然如果你有好的建议和意见，欢迎留言，共同探讨。

译文链接: <http://www.codeceo.com/article/why-side-project-die.html>

英文原文: [Why Side Projects Die](#)

翻译作者: [码农网](#) - 小峰