

TURING

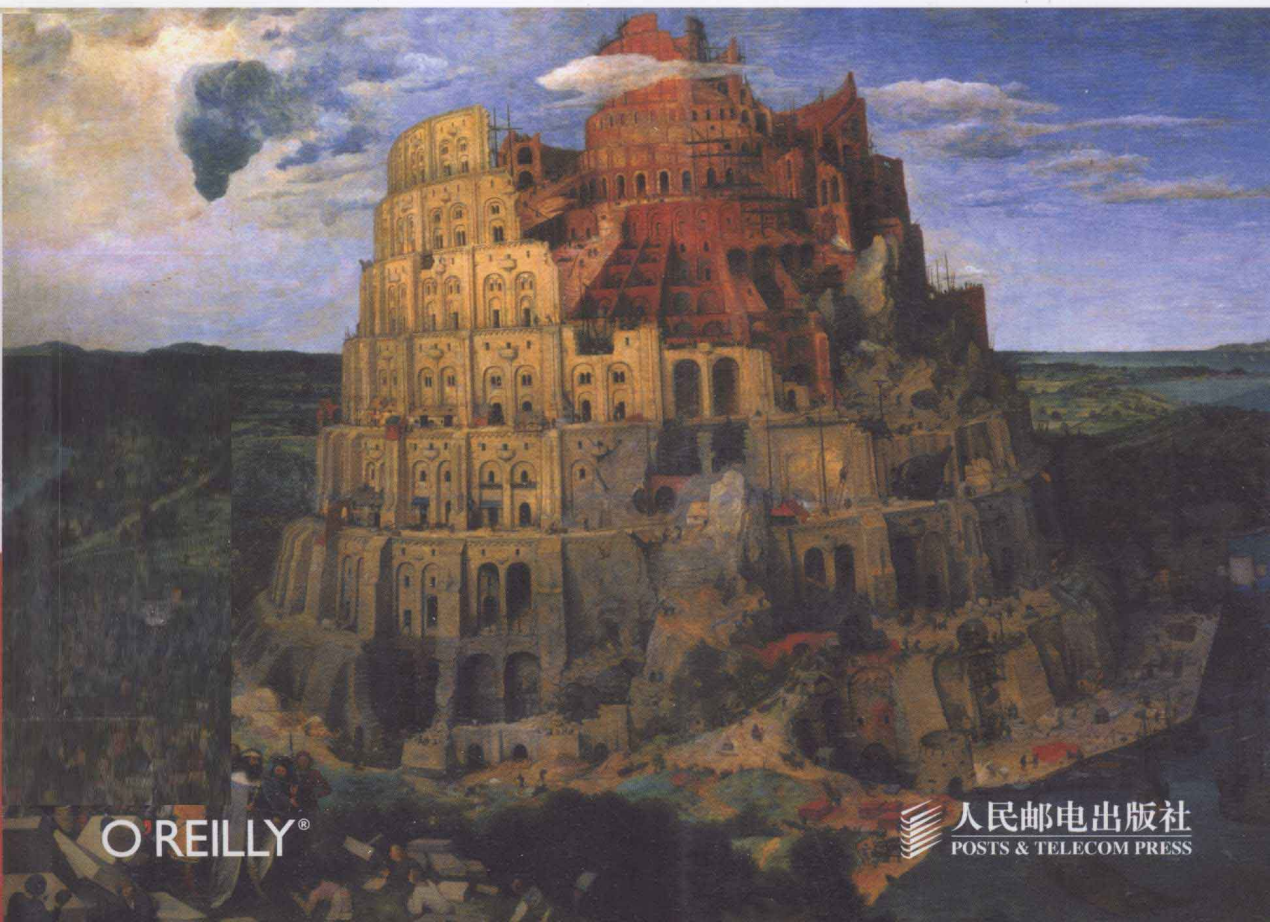
# 黑客与画家

硅谷创业之父Paul Graham文集

Hackers and Painters *Big Ideas from the Computer Age*

[美] Paul Graham 著

阮一峰 译



O'REILLY®



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

TURING

# 黑客与画家

## 硅谷创业之父 Paul Graham 文集

---

Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age

[美] Paul Graham 著  
阮一峰 译

O'REILLY®

• Sebastopol • Tokyo

人民邮电出版社出版

人民邮电出版社  
北 京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

黑客与画家：硅谷创业之父Paul Graham文集 /  
(美) 格雷厄姆 (Graham, P.) 著；阮一峰译. -- 北京：  
人民邮电出版社，2011. 4 (2011.5 重印)

书名原文: Hackers and Painters: Big Ideas from  
the Computer Age

ISBN 978-7-115-24949-4

I. ①黑… II. ①格… ②阮… III. ①计算机网络—  
安全技术—文集 IV. ①TP393.08-53

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第033522号

## 内 容 提 要

本书是硅谷创业之父 Paul Graham 的文集，主要介绍黑客即优秀程序员的爱好和动机，讨论黑客成长、黑客对世界的贡献以及编程语言和黑客工作方法等所有对计算机时代感兴趣的人的一些话题。书中的内容不但有助于了解计算机编程的本质、互联网行业的规则，还会帮助读者了解我们这个时代，迫使读者独立思考。

本书适合所有程序员和互联网创业者，也适合一切对计算机行业感兴趣的读者。

## 黑客与画家 硅谷创业之父 Paul Graham 文集

- 
- ◆ 著 [美] Paul Graham
  - 译 阮一峰
  - 责任编辑 朱 巍
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号  
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京铭成印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本：700×1000 1/16  
印张：16 5  
字数：246千字 2011年4月第1版  
印数：8 001—11 000册 2011年5月北京第3次印刷  
著作权合同登记号 图字：01-2010-4223号

ISBN 978-7 115-24949-4

定价：49.00元

读者服务热线：(010)51095186 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

# 版 权 声 明

© 2004 by O'Reilly Media, Inc.

Simplified Chinese Edition, jointly published by O'Reilly Media, Inc. and Posts & Telecom Press, 2011. Authorized translation of the English edition, 2004 O'Reilly Media, Inc., the owner of all rights to publish and sell the same.

All rights reserved including the rights of reproduction in whole or in part in any form.

英文原版由 O'Reilly Media, Inc. 出版 2004。

简体中文版由人民邮电出版社出版，2011。英文原版的翻译得到 O'Reilly Media, Inc. 的授权。此简体中文版的出版和销售得到出版权和销售权的所有者——O'Reilly Media, Inc. 的许可。

版权所有，未得书面许可，本书的任何部分和全部不得以任何形式重制。

# O'Reilly Media, Inc.介绍

为了满足读者对网络和软件技术知识的迫切需求，世界著名计算机图书出版机构 O'Reilly Media, Inc.授权人民邮电出版社，翻译出版一批该公司久负盛名的英文经典技术专著。

O'Reilly Media, Inc.是世界上在 Unix、X、Internet 和其他开放系统图书领域具有领导地位的出版公司，同时也是联机出版的先锋。

从最畅销的 *The Whole Internet User's Guide & Catalog*（被纽约公共图书馆评为 20 世纪最重要的 50 本书之一）到最早的 Internet 门户和商业网站 GNN，再到第一个桌面 PC 的 Web 服务器软件 WebSite，O'Reilly Media, Inc.一直处于 Internet 发展的最前沿。

许多书店的反馈表明，O'Reilly Media, Inc.是最稳定的计算机图书出版商——每一本书都一版再版。与大多数计算机图书出版商相比，O'Reilly Media, Inc.具有深厚的计算机专业背景，这使得 O'Reilly Media, Inc.形成了一个非常不同于其他出版商的出版方针。O'Reilly Media, Inc.所有的编辑人员以前都是程序员，或者是顶尖级的技术专家。O'Reilly Media, Inc.还有许多固定的作者群体——他们本身是相关领域的技术专家、咨询专家，而现在编写著作，O'Reilly Media, Inc.依靠他们及时地推出图书。因为 O'Reilly Media, Inc.紧密地与计算机业界联系着，所以 O'Reilly Media, Inc.知道市场上真正需要什么图书。

# 保罗·格雷厄姆

## 其人其事

1964年，保罗·格雷厄姆（Paul Graham）出生于匹兹堡郊区的一个中产阶级家庭。父亲是设计核反应堆的物理学家，母亲在家照看他和他的妹妹。

青少年时代，格雷厄姆就开始编程。但是，他还喜欢许多与计算机无关的东西，这在编程高手之中是很少见的。中学时，他喜欢写小说；进入康奈尔大学以后，他主修哲学。后来发现哲学很难理解，于是研究生阶段他就去了哈佛大学计算机系，主攻人工智能。

他在这个方向上进展不顺利，因此对学术感到灰心。（但是，作为研究工具的Lisp语言，对他日后产生了重大影响。）博士读到一半，他又去哈佛艺术系旁听。拿到博士学位以后，他报名进入罗德岛设计学院暑期班，学习绘画课程，梦想成为画家。

上完暑期班，他去了欧洲，在有500年历史的佛罗伦萨美术学院继续学习绘画。第二年，钱花完了，他不得不返回美国，在波士顿的一家创业公司中担任程序员。那时是1992年。

此后的两三年，格雷厄姆一直过着一种动荡的生活。他栖身于纽约一间极小的公寓，追求自己的艺术家梦想，但是收入低而且不稳定，日子过得非常窘迫，常常入不敷出，他不得不经常替别人编程，赚取一些生活费。

终于有一天，格雷厄姆觉得不能再这样继续下去了。“我决定不当画家了，首先要彻底解决自己的收入问题。”他后来回忆道。

1995年的初夏，他找到了读书时认识的朋友罗伯特·莫里斯（Robert Morris），希望合作编写一个软件来赚钱。后者是一个非常聪明的黑客，



曾经在 1988 年编写了历史上第一个蠕虫病毒“莫里斯蠕虫”。

那时正赶上第一家互联网公司网景上市，大量的造势广告在媒体上轮番播出，整个资本市场都为“互联网概念”而疯狂。<sup>①</sup> 格雷厄姆心想，如果网景公司的设想是正确的，未来人们都在互联网上购物，那么必须有人为零售商们开发软件。所以，他决定开发一个搭建网店的软件。

罗伯特·莫里斯此时还在麻省理工学院攻读研究生，只有暑假才有空。于是，格雷厄姆就搬到莫里斯的公寓。两人利用那一段时间写出了产品原型。

一开始，他们的软件完全采用传统模式，即用户首先下载安装，然后在自己的硬盘上做出网店的雏形，最后再上传到服务器。后来，格雷厄姆灵机一动：为什么不让用户通过浏览器直接操作服务器呢！这样就完全省去了安装和上传的步骤。

于是，他们改变方向，决定把软件做成一个互联网程序。这是世界上第一个通过互联网使用的软件。因为这一点，他们就把这个产品起名为 Viaweb。他们放弃开发桌面软件还有另一个原因，那就是两人都没学过如何开发 Windows 程序，并且也不太想学。

他们拿着产品原型找到了格雷厄姆的美术老师的丈夫，他是一位律师，他同意资助 1 万美元。这就是当时的全部资金了。他们用这笔钱买了一台服务器，然后着手将原型程序完善为可以演示的 Demo 版。事情越来越多，两个人忙不过来了，格雷厄姆就问莫里斯：“你的同学之中谁编程最厉害？”回答是特雷弗·布莱克韦尔 (Trevor Blackwell)。于是，Viaweb 有了第三个创始人。

八月初，他们做出了可以上线的 Demo 版。十月份，他们来到纽约，向两个天使投资人展示，希望能够筹集到 5 万美元。结果，两个投资人都表示愿意投资，于是他们就拿到了 10 万美元。十二月，Viaweb 正式开始发展客户。

---

① 网景于 1995 年 8 月 9 日在纽约上市，当时它成立还不到 16 个月，从未赢利过。投资银行事先估计每股仅能卖 14 美元左右，然而开盘价就是 28 美元，随后一路攀升，盘中最高价 71 美元，收盘价为 58.25 美元。这家原始资本只有 400 万美元的小公司，只用了一天时间，就成为市值 20 亿美元的巨人。



1996年夏天，Viaweb得到了第二轮天使投资80万美元。他们用这笔钱雇了CEO和新程序员，还租了新办公室。此前，他们一直在莫里斯公寓的楼上办公，环境十分简陋，总共只有一台电脑，如果有参观者，还必须借一些电脑来“装门面”。现在，Viaweb终于看上去像一家公司了。也正是从这时开始，有媒体对Viaweb进行报道了，格雷厄姆松了一口气，他们终于不必再依靠用户的口口相传来发展业务了。

1996年圣诞节，他们的客户总数达到了70家，其中包括著名摇滚杂志《滚石》。一年后，客户总数增长了5倍，公司看起来发展得很好。在这个过程中，他们一直在四处寻找收购者，因为创立Viaweb的主要目的就是希望被收购，这样才能快速赚到钱。他们前后经历的收购谈判不下10次，但是由于种种原因都失败了。

1998年，收购终于成功。雅虎以4900万美元的价格兼并了Viaweb，将其改名为Yahoo Store，这是雅虎最早的收购行动之一。完成收购的那一天，格雷厄姆把莫里斯拉到哈佛广场的美容店里。因为后者曾经在创业初期说过，如果能从Viaweb之中赚到100万美元，他就愿意打个耳洞。

被收购之后，格雷厄姆就成为了雅虎的员工，继续从事编程。他在那里工作了一年半，总是感觉很不自在，不适应雅虎的企业文化，用他自己的话说，就是不习惯大公司的官僚环境，他说：“运营创业公司，每天都像在战斗；而为大公司工作，就像在窒息中挣扎。”于是，他选择了辞职。

离开了雅虎，他的生活顿时就空闲了。他开始将自己对于技术和创业的观点写成一系列文章，发表在个人网站上。这些文章受到读者的好评和追捧，访问量不断上升。2004年，最受欢迎的那部分文章由O'Reilly出版社结集出版，取名为《黑客与画家》，这两个词正是格雷厄姆前半生的人生写照。他在前言中写道：“我们生活中的一切，都正在成为计算机。所以，如果你想理解我们目前的世界以及它的未来动向，那么多了解一些黑客的想法会对你有帮助。”

2005年3月，哈佛大学的学生团体“计算机协会”邀请格雷厄姆做演讲。他选择的题目是《如何成立创业公司》。“我对他们说，选择





天使投资人的时候，最好选择那些自己有过创业经验的人。”说完这句话，他发现学生都以期待的眼神看着他，他赶紧补充说：“我不是天使投资人。”

这句话显然说早了。演讲结束以后，他与学生一起喝咖啡聊天，他发现其中有些人很有才干和想法。他不由想到，如果没有天使投资人，Viaweb 根本不可能存在，也就不会有现在的自己。于是，他决定为这些学生创造机会，看看他们能做出什么。

2005 年的暑假，他重新找到了罗伯特·莫里斯（ he 现在是麻省理工学院计算机系的教师），两人一起举办了一个夏令营，旨在帮助那些有创业念头的大学生成立自己的公司。入选者都将得到他们的悉心指导以及 5000 美元资助。

申请表有 227 份，他们从中挑了 8 个项目。等到夏令营结束的时候，有 4 个项目已经做得很像样了。社会化地理服务网站 Loopt.com 后来得到了两家风投公司共 1300 万美元的投资，截至 2010 年底有 400 万用户，用户聚合的新闻网站 Reddit.com 2006 年被大型出版集团 Condé Nast 以 1000 多万美元的价格收购，目前排名于全美一百大网站之列；移动支付服务网站 TextPayMe 2006 年被亚马逊收购；在线日历网站 Kiko 是该领域的先锋，后来由于谷歌推出同类产品而被迫把源码放到 eBay 上拍卖，卖出了 25.8 万美元。

结果令人鼓舞，格雷厄姆觉得可以把这件事情做下去，将扶植创业公司作为一项事业。于是，他和莫里斯再加上特雷弗·布莱克韦尔和杰西卡·立弗斯通<sup>①</sup>，合伙在硅谷成立了 Y Combinator<sup>②</sup>（Y 运算符，简称 YC）。根据格雷厄姆的设想，它既是一个创业公司的孵化器，也是一个教导员，还是一个与投资人联系的中介。

YC 在每年的一月和六月举办两次训练营，每次为期三个月。通常每次大概有 500 个申请者，他们从中挑出 20 个项目<sup>③</sup>。每个项目将得到 1.1 万美元的启动资金，外加每个项目成员 3000 美元的生活津贴，交换条件

① Jessica Livingston，《创业者》（*Founders At Work*）一书的作者，后来嫁给了格雷厄姆。

② Y Combinator 是一个编程术语，意思是创造其他函数的函数。

③ 2010年6月，YC的规模扩展到一次训练营招收了43个创业团队。



是 YC 将拿走该项目 5% 的股份<sup>①</sup>。如果项目成功, 5% 的股份将非常值钱。

YC 的合伙人对每个项目都进行个别辅导, 不仅提供项目建议, 还灌输方法论和价值观。每个星期四下午, 创业者来到 YC 的办公室, 与格雷厄姆或者其他某个合伙人见面, 报告项目的进展, 然后一起讨论如何解决一些棘手的难题。

面谈结束以后, 就是聚餐时间。所有人一边吃饭, 一边聊天。同时, 还有特邀嘉宾与创业者见面。嘉宾往往是技术行业的顶尖名人, 比如 Facebook 的创始人马克·扎克伯格 (Mark Zuckerberg)、Groupon 的创始人安德鲁·马森 (Andrew Mason) 等。

三个月的训练营接近尾声时, 按照计划, 创业者应该拿出一个可以运行的成果。YC 到时会举行“展示日”, 让风险投资商与创业者直接见面。创业者在台上展示自己的项目, 风投在台下进行评估, 有意向的话, 双方再进行私下接触。

业界对 YC 毕业生的投资热情在“展示日”表现得一览无遗。最初, 只有格雷厄姆的朋友和以前的同事参加, 后来要求参加的人越来越多, 几乎硅谷所有重要的风投公司和天使投资人都会蜂拥而至, 以至于 150 人的会场坐不下, “展示日”不得不延长成 3 天, 而每个项目只有两分半钟的自我介绍时间。2010 年 8 月, YC 孵化出的新一届 36 家创业公司, 有 30 家得到了风险投资, 很多都超过了 100 万美元。

到目前为止, 从 YC “毕业”的创业公司共有 200 多家, 已经失败的公司不到 20%, 远低于 90% 的业内平均水平。这些 YC 学员成为新一代硅谷创业公司的主流, 他们组成了一张不断壮大的关系网, 有人把这些迅速崛起的硅谷新成员称为“YC 匪帮”。

YC 已经改写了创业家和硅谷投资者之间的旧秩序, 塑造了创建技术公司的新范式。在科技快速发展、资本不断涌入的大背景下, 它使得创业公司规模更小、成本更低、行动更快。

从 2005 年至今, 格雷厄姆本人面试过的创业者接近 2000 人, 他在某种程度上已经是硅谷的中心人物, 有着巨大的影响力。他的文章在美

<sup>①</sup> 这是一个平均值, YC 获得股份的最低值是 1.4%, 最高值是 10%。

国创业者中广为流传，年轻的技术人员阅读他的书籍，了解他的思想，讨论他的观点。

这种变化在硅谷引起了不同的反应。2010年9月，著名网志 TechCrunch 的主编迈克尔·阿灵顿（Michael Arrington）揭露了一场发生在旧金山某酒吧的秘密聚会，一群显赫的天使投资人抱怨 YC 的势力太过显赫，抬高了风投业的整体估值水平。他们密谋如何压制竞价，把创业公司的估值降下来。另一方面，2011年1月，著名天使投资人尤里·米尔纳（Yuri Milner）宣布，将向每一个 YC 的创业项目提供 15 万美元资金，没有任何前提条件，唯一的要求就是如果这些项目有下一次融资，这 15 万美元将获得同等待遇，转为股份。从这两件事上，YC 的风头之劲可见一斑。

保罗·格雷厄姆有一套完整的创业哲学，他的创业公式是：

- (1) 搭建原型
- (2) 上线运营（别管 bug）
- (3) 收集反馈
- (4) 调整产品
- (5) 成长壮大

首先，他鼓励创业公司快速发布产品，因为这样可以尽早知道一个创意是否可行。其次，他认为一定要特别关注用户需要什么，这样才有办法将一个坏项目转变成好项目。他说：“许多伟大的公司，一开始的时候做的都是与后来业务完全不同的事情。乔布斯创建苹果公司后的第一个计划是出售计算机零件，然后让用户自己组装，后来才变成开发苹果电脑。你需要倾听用户的声音，琢磨他们需要什么，然后就去做。”所有学员刚刚来到 YC 的时候，每人都会拿到一件白色 T 恤衫，上面写着“Make something people want”（制造用户需要的东西），等到他们的项目得到风险投资以后，又会收到一件黑色 T 恤衫，上面写着“I made something people want”（我制造了用户需要的东西）。

比起那些令人叫好的创意，格雷厄姆更看重创始人的素质。他说：“我们从一开始就认识到，创始人本身比他的创意更重要。”他还认为，小团队更容易成功，创始成员总数最好不要超过三个人。其中一个原因



是，创始人越多，股权越不容易平等分配，容易造成内耗。

格雷厄姆认为，我们正在进入一个创业时代。未来的社会，创业可能成为一种常态，而替别人打工反而成了少见的事情。一方面，创业是最有效的创造财富的方法，对创始人、对投资者、对社会都是如此。“如果拉里·佩奇（Larry Page）和谢尔盖·布林（Sergey Brin）没有创立谷歌，那么他们可能还在某个研究部门工作，写一些不会有多少人使用的代码。但是，他们选择了创业，想一想这样做为全世界增加了多少价值？”另一方面，创业越来越简单了，成本也越来越低。“以前创业很昂贵，你不得不找到投资人才能创业。而现在，唯一的门槛就是勇气。”

格雷厄姆认为，对于科技公司来说，未来充满了机会，前景一片光明。“所有东西都在变成软件。印刷机诞生后，人类写过多少个字，未来就有多少家软件公司。”

作者：阮一峰



# 译 者 序

你现在拿在手里的是一本非常重要、也非常独特的书。

它的作者是美国互联网界举足轻重、有“创业教父”之称的哈佛大学计算机博士保罗·格雷厄姆 (Paul Graham)。本书是他的文集。

书中的内容并不深奥，不仅仅是写给程序员和创业者的，更是写给普通读者的。作者最大的目的就是，通过这本书让普通读者理解我们所处的这个计算机时代。

1968年至1972年期间，美国出版过一本叫做《地球商品目录》(*Whole Earth Catalog*)的杂志，内容从植物种子到电子仪器，无所不包，出版目的据说是要帮助读者“理解整个系统”。多年后，苹果公司的总裁乔布斯盛赞它“有点像印刷版的谷歌”。从某种意义上说，本书也是如此，作者试图从许许多多不同的方面解释这个时代的内在脉络，揭示它的发展轨迹，帮助你看清我们现在的位置和将来的方向。

电子技术的发展，使得计算机日益成为人类社会必不可少的一部分。

每个人日常生活的很大一部分都花在与计算机打交道上面。家用电表是智能的，通信网络是程控的，信用卡是联网的，就连点菜都会用到电子菜单。越来越多的迹象表明，未来的人类生活不仅是人与人的互动，而且更多的将是人与计算机的互动。

想要把握这个时代，就必须理解计算机。理解计算机的关键，则是要理解计算机背后的人。表面上这是一个机器的时代，但是实际上机器的设计者决定了我们的时代。程序员的审美决定了你看到的软件界面，程序员的爱好决定了你有什么样的软件可以使用。

我们的时代是程序员主导的时代，而伟大的程序员就是黑客。

本书就是帮助你了解黑客、从而理解这个时代的一把钥匙。



在媒体和普通人的眼里，“黑客”（hacker）就是入侵计算机的人，就是“计算机犯罪”的同义词。但是，这并不是它的真正含义（至少不是原意），更不是本书所使用的含义。

要想读懂这本书，首先就必须正确理解什么是“黑客”。

为了把这个问题说清楚，有必要从源头上讲起。1946年，第一台电子计算机 ENIAC 在美国诞生，从此世界上一些最聪明、最有创造力的人开始进入这个行业，在他们身上逐渐地形成了一种独特的技术文化。在这种文化的发展过程中，涌现了很多“行话”（jargon）。20世纪60年代初，麻省理工学院有一个学生团体叫做“铁路模型技术俱乐部”（Tech Model Railroad Club，简称 TMRC），他们把难题的解决方法称为 hack。

在这里，hack 作为名词有两个意思，既可以指很巧妙或很便捷的解决方法，也可以指比较笨拙、不那么优雅的解决方法。两者都能称为 hack，不同的是，前者是漂亮的解决方法（cool hack 或 neat hack），后者是丑陋的解决方法（ugly hack 或 quick hack）。hack 的字典解释是砍（木头），在这些学生看来，解决一个计算机难题就好像砍倒一棵大树。那么相应地，完成这种 hack 的过程就被称为 hacking，而从事 hacking 的人就是 hacker，也就是黑客。

从这个意思出发，hack 还有一个引申义，指对某个程序或设备进行修改，使其完成原来不可用的功能（或者禁止外部使用者接触到的功能）。在这种意义上，hacking 可以与盗窃信息、信用卡欺诈或其他计算机犯罪联系在一起，这也是后来“黑客”被当作计算机入侵者的称呼的原因。

但是，在20世纪60年代这个词被发明的时候，“黑客”完全是正面意义上的称呼。TMRC 使用这个词是带有敬意的，因为在他们看来，如果要完成一个 hack，就必然包含着高度的革新、独树一帜的风格、精湛的技艺。最能干的人会自豪地称自己为黑客。

这时，“黑客”这个词不仅是第一流能力的象征，还包含着求解问题过程中产生的精神愉悦或享受。也就是说，从一开始，黑客就是有精神追求的。自由软件基金会创始人理查德·斯托尔曼说：“出于兴趣而解

决某个难题，不管它有没有用，这就是黑客。”<sup>①</sup>

根据理查德·斯托尔曼的说法，黑客行为必须包含三个特点：好玩、高智商、探索精神。只有其行为同时满足这三个标准，才能被称为“黑客”。另一方面，它们也构成了黑客的价值观，黑客追求的就是这三种价值，而不是实用性或金钱。

1984年，《新闻周刊》的记者史蒂文·利维出版了历史上第一本介绍黑客的著作——《黑客：计算机革命的英雄》(*Hackers: Heroes of the Computer Revolution*)。在该书中，他进一步将黑客的价值观总结为六条“黑客伦理”(hacker ethic)，直到今天这几条伦理都被视为这方面的最佳论述。

(1) 使用计算机以及所有有助于了解这个世界本质的事物都不应受到任何限制。任何事情都应该亲手尝试。

(Access to computers—and anything that might teach you something about the way the world works—should be unlimited and total. Always yield to the Hands-On Imperative!)

(2) 信息应该全部免费。

(All information should be free.)

(3) 不信任权威，提倡去中心化。

(Mistrust Authority—Promote Decentralization.)

(4) 判断一名黑客的水平应该看他的技术能力，而不是看他的学历、年龄或地位等其他标准。

(Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position.)

(5) 你可以用计算机创造美和艺术。

(You can create art and beauty on a computer.)

(6) 计算机使生活更美好。

---

<sup>①</sup> 见理查德·斯托尔曼所著的On Hacking一文，收录于*Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*一书中 (CreateSpace, 2009)，<http://stallman.org/articles/on-hacking.html>。——译者注



(Computers can change your life for the better.)

根据这六条“黑客伦理”，黑客价值观的核心原则可以概括成这样几点：分享、开放、民主、计算机的自由使用、进步。

所以，“黑客”这个词的原始含义就是指那些信奉“黑客伦理”而且能力高超的程序员。历史上一些最优秀的程序员都是“黑客”。除了上文提到的理查德·斯托尔曼，还包括 Unix 操作系统创始人丹尼斯·里奇和肯·汤普森，经典巨著《计算机程序设计艺术》的作者、斯坦福大学计算机教授高德纳，Linux 操作系统创始人莱纳斯·托沃兹，“开源运动”创始人埃里克·雷蒙德，微软公司创始人比尔·盖茨等。正是黑客把计算机工业推向了更高的高度。

“黑客伦理”的一个必然推论就是，黑客不服从管教，具有叛逆精神。

黑客通常对管理者强加的、限制他们行为的愚蠢规定不屑一顾，会找出规避的方法。一部分原因是为了自由使用计算机，另一部分原因是为了展现自己的聪明。比如，计算机设备的各种安全措施就是最常被黑客破解的东西。史蒂文·利维对这一点有过一段生动的描述：

“对于黑客来说，关着的门就是一种挑衅，而锁着的门则是一种侮辱。……黑客相信，只要有助于改进现状、探索未知，人们就应该被允许自由地使用各种工具和信息。当一个黑客需要一样东西来帮助自己进行创造、进行探索或者进行修修补补时，他不会自找麻烦，不会接受那些财产专有权的荒谬概念。”

这就是黑客有时会入侵计算机系统的原因，他们的主要目的并不是侵犯别人的利益，这与那些计算机罪犯是不同的。

但是，20 世纪 80 年代初，事情发生了变化。

1983 年，一帮密尔沃基市的青少年黑客入侵了美国和加拿大的一些计算机系统，这件事被广泛报道，同年 9 月 5 日的《新闻周刊》封面报道的标题就是“小心：黑客在行动”，这是历史上主流媒体第一次使用“黑客”这个词。在报道的时候，媒体只注意和强调黑客行为一个很窄的方面：入侵系统。（可能因为这种行为容易引起公众的注意，提升报道的关







注度。)他们把黑客简单定义为入侵系统、破坏安全设施的人。从此,大多数人对于黑客有了错误的看法。同时,那些入侵计算机的程序员也自称“黑客”,使得这个问题进一步复杂化。

杂志、电视剧、电影、小说都对黑客的这种形象大肆渲染。黑客成了反社会的技术高手的代名词,仿佛只要他坐在键盘前,就有一种从事犯罪活动的魔力,可以操纵任何与网络相连的机器,从核弹到车库大门,都在黑客敲打键盘的操作之中被控制。根据这种观点,黑客在最好的情况下是一个没有认识到自己能力的清白的人,在最坏的情况下则是一个恐怖分子。在过去几年中,随着计算机病毒的泛滥,黑客在大众心目中已经成了一个有害的人群。

那些传统意义上的黑客不认同这样使用“黑客”这个词。他们认为,历史上确实有一些正直的黑客,为了亲自了解系统,做过违反法规的入侵举动。但是,那些人并没有恶意,而且从一开始恶作剧就是黑客文化的一部分,仅仅由此推断入侵和破坏系统就是黑客文化的实质完全是错误的。真正的黑客致力于改变世界,让世界运转得更好。媒体对黑客的定义未免过于片面。

为了澄清“黑客”这个概念,他们提出只有传统意义上的黑客才能被称为 hacker,而那些恶意入侵计算机系统的人应该被称为 cracker (入侵者)。这个观点已经在程序员社区中得到普遍认同。

本书正是在这个意义上使用“黑客”这个词。在本书中,“黑客”就是指最优秀的程序员,而不是入侵计算机系统的人。

为了帮助读者理解黑客,全书 15 章可以大致分成三个部分。

- 第一部分从第 1 章到第 4 章,解释了黑客是如何成长的以及他们看待世界的一些观点。
- 第二部分从第 5 章到第 9 章,解释了黑客怎样做出自己的成果,这些成果又是怎样对全世界产生了影响。
- 第三部分从第 10 章到第 15 章,解释了黑客的工具(编程语言)和工作方法,这是黑客文化的基础和核心。

作者想让公众了解,黑客并不神秘,更不是技术怪人。《黑客与画家》