

# 年轻时能力一般、中年如何逆势超车？

文 | 王世民

工作 16 年，我观察到一个很出乎意料的现象：很多年轻时脑袋灵活、不甘下游的人，到了 40 岁似乎也没有领

先别人多少，甚至有不少人还落后了。而年轻时能力一般、安于现状的人，到了 40 岁似乎也普遍在经理、总监的位

置上，甚至还有人担任了总经理。是什么造成了这种预期外的情况呢？我将我这十多年接触过的上千人捋了下，发现了一个规律：出类拔萃很难，但领先 80% 的人却很简单。只要做到以下 4 点中的任一点，几乎人人都能成为领先的前 20%。

## 多点耐心

在现在这个一切都讲究快节奏的社会里，有耐心的人实在太少了（绝对少于 20%）：学习某个技能刚 3 天，就觉得见效太慢选择放弃。工作刚半年没加薪，就觉得受委屈要离职。创业时在产品上没耐心打磨，成天想着怎么融资一大笔钱、怎么让用户一夜暴涨。所以，如果你能多一点耐心，比别人多坚持一会儿，很容易就能领先这 80% 没耐心的人。

我刚毕业的时候，也是一个没耐心的人。2004 年大学毕业时，进的第一家公司是一家 IPO 中的行业领头羊，号



称是行业里的台积电，发展前景极好。我是通过公司百名名校生计划的校园招聘加入的，因为这个计划才实施第2年，而且前一年公司才招了3名名校毕业生，所以我们这批毕业生一入职，公司就给了很高的职级起点。

但我在公司待了一年后，虽然拿了部门最优，工资也是同期应届毕业生里最高的，我却依然觉得公司的平台不足以支撑我更快成长，因此选择跳槽了。这个决定的后果是，当我离开2年得意于1万多人民币元月薪的高薪时（2006年月薪8千人民币都算挺高的了），留下的同学少的有几百万人民币股票市值，多的有几千万人民币。在2007年之前能有这个身家，已经算是摸到财务自由的边了。尝过了这一次没耐心的苦果后，我就告诉自己一定要有耐心，坚持长期主义，在任何一家公司都至少要待满3年。

有了这个转变，我之后的职业生涯收获了越来越来的长期主义回报。比如，我IBM时虽然经历了多次团队动荡，90%的同事都选择离开团队甚至公司。但因还未满3年，我就咬牙坚持了下来，从而获得了团队重建后的一个大机会——担任事业线管理咨询团队的负责人。如果不经历团队重建，这个机会根本不可能落到我这种不足30岁的顾问身上（前一任负责人是40多岁）。正是有了这个机会，也让我有了更多咨询和管理经验的积累。同样的耐心，我也带到了YouCore的创业中。

在2015年到2017年知识付费的疯狂中，愿意沉下心来做产品的人极少，因为赚钱太容易了。随便粗制滥造一个



产品，只要广告做得好，就能卖几万、十多万份。一下子就几百、上千万人民币的收入，谁还愿意浪费时间在产品打磨上？但我们抵制住了这波诱惑，认真打磨产品，到2018年知识付费退潮时，YouCore 反而逆势增长，学员规模、业务收入和口碑都越来越好。因此，让自己多一点耐心，你会发现不经意间就领先80%的人了。

### 多点行动

如果你稍微用心观察下周边的朋友和同事，你会发现坐而论道、大谈理想的人很多，但是踏踏实实动手去做的人却很少。比如，做个逻辑顺序练习，有些同学会跟我讨论逻辑顺序的本质是什么，是不是所有的事都一定能按逻辑顺序组织，太关注逻辑顺序是否会影响大

脑的创新等等。他们美其名曰这叫探究概念的本质，是更高级的思考和学习活动。探究概念的本质确实是一种高级的后设认知活动，但问题在于他们探究得太多，动手得太少。结果就是高谈阔论了一大堆的本质和原理，但连一个最基本的如何做好自我介绍的逻辑顺序都组织不好。我其实并不反对探究概念的本质，在我写的《学习力》这本书中，就专门有一章讲探究概念本质的方法。但这个探究是建立在先照着生搬硬套，做了之后再来探究的，而不是动手前就先高谈阔论。

带过这么多同学的逻辑顺序练习，我发现的一个残酷事实是：脑子灵活，一开始理解就有70分的同学，如果光高谈阔论不充分练习，一个月后对逻辑顺序的理解和运用水平依然还是70分

上下。但哪怕脑子没那么灵活，一开始理解只有 30 分的同学，认认真真去完成了 10 到 20 个练习后，对逻辑顺序的理解和运用水平没有一个是低于 80 分的。为什么只要充分练习了，理解水平就能从 30 分跑到 80 分以上呢？因为只要去做了，就会发现疑惑和差距，有了疑惑和差距，自然会找老师来解答，再经过练习验证，自然就理解得越来越深了。这就是纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行的最佳写照之一。

逻辑顺序练习如此，写文章也是如此。总有同学跟我取经如何写好文章，有没有什么写作方法论？我的最大建议就是：不用管什么方法论，先去写，写多了你写作水平就上来了。因为写多了，你就不得不去琢磨新的写作内容从哪儿来，怎样写更吸引人、如何写才更高效等等，写作水平自然也就高了。但如果不去写，再厉害的写作方法论给你也没啥用。所以，少一点空想，多一点行动，你想不领先 80% 的人都难，因为愿意动手去做的人实在是太少了。

## 少点娱乐

这个建议提出来可能会被 80% 以上的人骂。这就对了！正是因为 80% 以上的人都不愿意放弃娱乐，所以只要你愿意牺牲部分娱乐活动，你很轻松就能领先他们了。在现在这个全球消费主义占主流的时代里，人类社会和文化有了越来越强的娱乐化倾向。

《美丽新世界》的作者英国作家赫胥黎曾警告过：在一个科技发达的时代里，造成精神毁灭的敌人更可能是一个满面笑容的人，而不是那种一眼看上去

就让人心生怀疑和仇恨的人。让你趋之若鹜的手机游戏、滑了就放不下的影片、无脑连续剧、低俗综艺节目正是这个满面笑容的人。

世界著名的媒体文化研究者尼尔·波兹曼在 1985 年出版的《娱乐至死》中，就因为电视文化的盛行提出过一个著名预言：毁掉我们的不是我们憎恨的东西，恰恰是我们热爱的东西！教育、体育、商业和任何其它公众话语的内容，都日渐以娱乐的方式出现，并成为一种文化精神，而人类无声无息地成为娱乐的附庸，毫无怨言，甚至心甘情愿，其结果是我们成了一个娱乐至死的物种。以现在很出名的几款手机游戏为例，称之为新时代的鸦片都不为过。

有人也许会跳出来举少数的几个例子来反驳我：我表哥就很爱玩游戏，但他就考上了 985 大学。嗯，也许你表哥是因为玩游戏才考上 985 大学的！但 99.99% 的人如果爱玩游戏，很大机率考上一本都有困难。

我自己也曾是游戏的重度爱好者，上大学时曾经一个学期光玩游戏不学习。我毕业的学校算是中国顶级的名校之一了，我可以亲身经历负责任地告诉你：不沉迷玩游戏的 985 大学生会更优秀。至少我工作后戒掉游戏，体验到了一种更积极的状态时，就很后悔大学时荒废了很多时间在游戏上。因为享受到了戒除游戏带来的好处，我后来也从来不看低俗综艺节目、不追无脑连续剧、不滑短片，这帮我省下了大量的时间，也大大减少了意志力的消磨（手机游戏和短片的最大危害之一是会消磨一个人的意志力和自控力）。

我不反对娱乐，在合理范围内娱乐，会给我们带来精神的享受和精力的恢复。但现在的问题是，太多的人不是娱乐不足，而是沉溺在了尼尔·波兹曼所预言的泛娱乐之中。所有这些泛娱乐的东西，利用的都是人性中贪婪、懒惰、虚荣的一面，很容易就让你上瘾，你一旦上瘾绝对是百害而无一利的。所以，如果你能抵制住诱惑，减少一点娱乐的话，你会发现你比 80% 的人都多了不少可用于学习和思考的时间。

## 结束语

出类拔萃很难，但领先 80% 的人却很简单，真的只要投入 20% 的努力就能做到。多点耐心、多点行动、少点贪心、少点娱乐，这四点里只要你能做到其中一点，领先 80% 的人几乎就是顺其自然的事。如果 4 点你都能做到的话，那么成为出类拔萃的人也很有可能。如果你有所怀疑的话，请你挑选其中一点认真去实践上 3 年，你就会知道此言非虚了。

