

#理论拓展包 决策工程

- 决定/事件排序：攻关的优先度
 - 决定定下基本能力
 - 本身是工程
- 决策：接驳基础包（减少反馈，延续意义）的决定
 - 清醒：只要受到影响，决策的工程本身是最优先的

为决策攻关

- 反思：决策本身的攻关
 - 正视：列出反馈来源
 - 分析：筛选，标记反馈来源，获得现况的命名空间
- 「理性」分析
 - 重要事件：根据现有条件，筛选出出现概率高的反馈来源
 - 紧急事件：根据现有条件与时间条件，筛选出现概率随着时间增高的反馈来源
 - ◆ 危险：突发增高
 - ◆ 隐患：渐进增高

「理性」决策

- 正直/「理性」决策：使用「理性」分析结果的决策
 1. 先做紧急重要/紧要的
 - ◆ 优先解决重要危险，再解决重要隐患
 2. 做不能推缓的危险、隐患，可推缓则做重要的事
 3. 没解决完上述工程不配享受自由时光
- 选择：攻关内，学习各个命名空间的优先度
 - 重要的不是内部的次序，而是开始
 - 是主线的一部分
 - 抓阄等随机规则

其他

- 任性/赌：不按照「理性」决策，导致反馈频发
 - 紧张：决策困难
 - 紧要事件的拖延
- 短视：不推缓紧急事件，导致隐患频发
- 基础教育：使人优先掌握关于「理性」决策的思想
 - 可以，但不一定通过施加「引导」达成

- “人皆可以为尧舜”：人人皆可以通过掌握概率决策而获得较高的能力下限
- 自我意识/信仰/Denkstil：长期处于决策优先的影响增加意识
 - 志：有意义的信仰能够加快学习，增加知识