

#理论基础包 反馈，拥有与虚无主义

- 需求反馈/奖：以尚未对应知识的命名空间排除矛盾，跳过学习，不经辩证地直接接受价值
 - 系统边界：单一系统在知识体系内的边界
 - 误反馈：与辩证学习产生分歧的反馈
 - 无聊时易接受反馈，难避免
- 拥有/赌徒心理/依赖：对反馈构造命名空间的执着使反馈成为需求
 - 极端：拥有导致自由变量被去除
 - 罚：拥有导致的矛盾
 - 失：通过辩证知识解决罚而涉及系统边界的自由变量；需切换语言时，误反馈导致突发大量危机
- 情绪化：由拥有到失到过程
 - 虚无(主义)/麻木/空壳：大量危机导致失去大部分的意识
 - ◆ 对应知识体系的崩塌

虚无的对策

脱离拥有，回归辩证

- 实用主义/解构主义/实事求是：拆分拥有，避免极端
 - 放下/"自由"/"无"/"空"/冷静/无产：抑制拥有，解放变量、回归知识
 - 原型/公式/模型：放下部分命名空间作为扩展
 - ◆ 作为客观因果的模拟，一套命名空间对意义的拓展能力有限；因此需保留部分自由变量
 - ◆ 模块：命名空间中放下的部分
 - 实例：暂时去除自由变量，成为命名空间的原型
 - ◆ 氛围营造/实例化/赋值/建制：去除自由变量的过程
 - 放空：去除所有命名空间，回归知识
- 距离感：保证模块之间的独立
 - 明确原型与实例的关系(面向对象)，以便由实用主义回到辩证
 - 要点：根据效力与时间选择/制定原型
 - 设计：氛围之间的时空区隔
 - 艺术：通过学习完全掌握对应语义后对命名空间的部分摆脱