

## #理论基础包 反馈，拥有与虚无主义

- 需求反馈/奖/干扰/架空：以意识外的命名空间排除矛盾，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，误反馈导致突发性大量危机
- 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/(实用)模型：将部分命名空间作为扩展，放下扩展
    - ◆ 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
    - 折叠，记下，搁置愿望
  - 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
- 影响：拆解反馈内容回归辩证，回归辩证时会优先开始将部分影响的内容纳入知识体系的工程
  - 攻关/事(项)：优先将命名空间延伸至重叠
  - 心理健康/行动力/能力/积极：受到影响时，无论任何方向，都能快速攻关，上马工程；从而避免其再次反馈
  - 不时受到影响是人生的常态
- 快乐学习：不受影响时，学习是随机自由的
  - 游戏教育：给定特定环境，围绕琢磨后提供明确的关卡目标用于解答/揭答

## 其他

- 心流：不受干扰的学习辩证
- 大系：模块化拆分的系统
  - 围绕设定集的神话大系（仅内容）
  - 本系列就是内容的大系与中文文法的命名空间之间的工程成果；以工程实践接驳形成更大的体系