

#理论拓展包 竞争

- 竞争：表达意义，迫使他人比较意义，最终放弃某一方的意义
 - 零和竞争：[反监管方对监管方] / [以牙还牙] 的竞争
 - 纯粹的，非监管的君子之交/君子之争
 - 竞争中的“势”：[量化] 维持乐观的程度
 - 博弈：承认部分联盟的竞争
 - 政治：宣传要点
 - 政策：以示范运动宣传要点
 - 切磋：保持[尊重]的竞争
 - 恶性竞争/敌对/恶意：利用「监管」的竞争
 1. 攻防：围绕「破绽」的行动
 - ◆ 防：避免「破绽」
 - ◇ 稳定发挥：保持乐观，贯彻个人修养
 - ◆ 攻/略：制造对方破绽
 - ◇ 暴力：为对方增加信息压力破坏乐观，使其依赖叛逆与警惕
 - 无效暴力：在对方能够解释并应对该信息压力时，自身承受信息压力
 - 制裁
 - ◇ 暴力威慑：通过不确定而有效的暴力使对方无法产生较为有效的警惕
 - ◇ 放松警惕：对方出现警惕时观察对方的警惕，入手破绽，扩大破绽
 2. 诈：于对方破绽给予错误的反馈
 - 制造幻觉，维持幻觉，增加幻觉
 3. 重建：以恶性竞争的结果作为基本共识，重建对方修养并使双方回归博弈
 - 战争条款作为第一次博弈
 - ◆ 完整的恶性竞争仅适作为不博弈的对策
 - 革命：挑战「禁忌」的恶性竞争
- 竞技运动：将诈替换为单纯的惩罚，将单独的攻防作为稳定修养的运动