

## #理论基础包 矛盾，拥有与辩证

### 矛盾

- 矛盾：特定系统无法匹配时，持续投入注意力，不断代入变量而无法形成命名空间
  - 执着：被矛盾占用的意识
- 忘记/干扰：意识中知识体系的损坏导致矛盾
  - 遗忘：意识中完整命名空间的损坏
  - 遗漏：体系中作为接驳中介的命名空间丢失
  - 专注力/投入：意识中命名空间的格局
    - ◆ （意志）薄弱：源于专注力不足（肤浅/意识碎片化）的遗漏

### 矛盾的发展

- 拥有/赌徒心理/习惯/欲望：矛盾时缺乏表达，意识的转变仅依赖于（由资源）新获取的经验
  - 反馈：矛盾时的拥有过程中，观察资源产生的经验
  - 正反馈：将受到干扰的命名空间补全的反馈
- 误反馈：矛盾时不能形成命名空间的反馈
  - 失/危机：误反馈产生的不连续的经验引入更多矛盾
  - 麻木/空壳：危机中的大量矛盾导致失去大部分的意识，对应知识体系的崩塌

### 矛盾的解除

- 实用（主义）/实事求是：溶解被矛盾所占用的意识，使意识回归命名空间
  - 冷静/解脱：明确各个命名空间的边界，放下执着
  - 解构（主义）解脱的过程中，执着被拆解成不同的命名空间
- 攻关/钻研：通过命名空间开始交互学习，补全解构产生的不连续的命名空间之间的知识
  - 事件：解构产生的各个零散体系
  - 事（项）：攻关的切入点
  - 困境：攻关后的意志薄弱
  - 影响：反馈经过攻关，扩充知识体系

### 辩证

- 辩证（交互）/在乎：在交互过程中调整意识内的知识体系，避免干扰再次发生，使注意力持续产生价值
  - 知行合一：在辩证的交互中充分利用知识体系
  - 希望/时间感：在下次干扰出现前尽快攻关完成辩证

### 正念辩证

- 正念：通过增加专注力中断肤浅
  - 想(象)/扩充/整合：在学习的基础上，为更加抽象的小系统延伸语义覆盖其他小系统，得到更大的系统
  - 抽象：命名空间可直接延伸的程度

## 模块化辩证

- 模块化：将命名空间中的部分作为扩展，通过放下扩展来避免遗忘
  - 原型/公式：放下模组仍为第一命名空间的部分
  - 模组：可通过解为由零散体系放下的部分
  - (实用)模型：原型与模组
  - 实例/例子：通过模组引入更多解释，拓展命名空间的原型
    - ◆ 氛围营造/实例化/建制/加载：拓展原型的过程
    - 折叠，记下，搁置愿望，记忆点
- 距离感：保证模组之间的独立
  - 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
  - 重点：根据效力与时间选择/制定原型
  - 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

## 其他

- 心流：不受干扰，无需攻关的学习与表达
- 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表达；以工程实践接驳形成更大的体系