《无限维创之音》

作者：灵一灵

（共 32 章）

2026-08-08

目录

第一章、无限无局限入门 4
第二章、有限无限和无限有限 37
第三章、无限坍缩成一切 66
第四章、有局限与无局限 111
第五章、非通解与分之用 136
第六章、极致通无限 178
第七章、复合叠加态概念基础 209
第八章、复合叠加态第一层 233
第九章、复合叠加态第二层 262
第十章、源头的复合叠加态 302
第十一章、切开复合叠加态 335
第十二章、成为分源头层级 358
第十三章、意境产生与意境化 387
第十四章、偏向意境与真实之爱意境 429
第十五章、意境与落差 458
第十六章、无时三境 504
第十七章、源头之心意境 563
第十八章、零之意境 611
第十九章、综合时位与时位落差 669
第二十章、宇宙大家庭模式 701
第二十一章、生命无限进化与强弱演变 728

第二十二章、强弱，责任与保底 759
第二十三章、修自身修互动修非对称时位互动 804
第二十四章、能他人所能不好，能他人所能不了 847
第二十五章、万源之源无尽嵌套体 873
第二十六章、总源头的身体载体 903
第二十七章、中高阶宇宙魔方混态粒子 928
第二十八章、超级意识体 953
第二十九章、新第三密度物理身体载体 979
第三十章、回归基础与意识统一场域 1102
附录一、八个修炼技法 1277
1. 十倍千倍修炼技法 1277
2. 千咒修炼技法 1279
3. 网格精度修炼技法 1281
4. 熵压修炼技法 1285
5. 单网格修炼技法 1287
6. 专注之针修炼技法。 1299
7. 无尽嵌套修炼技法 1301
8. 心之动修炼技法 1304
附录二:落差扑克牌占卜与 3-9 阶人类与 54 人格 1312

第一章、无限无局限入门

《无限维创之音》这本书，将主要围绕一个存在，也就是“无限”进行主要的描述，但是，无限它又是相当于无限个存在，或者无限个面向，无限个方向朝向，（书中含有大量不同面向的无限化展开）。当然无限可远远不止是含有这些，只是说接下来要相对更有效能的理解“无限”（实学与虚学，实理解与虚理解），我们需要用大量的各种描述进行展开与举例介绍。首先我们就要想到关于无限的一个描述之一，叫做“有限有局限，无限无局限”。我们就围绕这一句或者说九句诗里面的这一句进行一个展开，无尽展开（也代表着用无尽种方式展开和解构）。

有限有局限，无限无局限。只有十个字（诗解宇宙），前面一句里的“有限”是一个概念，“无限”也可以描述为是个概念，但是呢，无限如果只是概念，那这本身就是一个狭窄的存在，然后这里的“有/无”以及“局限”到底是什么，我们逐步的给它拓展开来。

无限，我们会想到什么呢？大家听到无限这个词或者这个概念的时候会联想到什么？可以想到什么呢？其中无限就有一个描述可以叫做无上

限，无止境，永无止境。或者说相当于没有起始，也没有结束。但是呢，起始和结束这个词，我们说没有起始，没有结束，本身就已经局限住了，没有和有，都是同一个存在，它只是不同的描述视角，（任何有限的描述都会导致坍缩或者局限化）。

无局限或者说无上限，会涉及到一个叫做“极化”的东西（动态），那么无限无局限可以极化到什么程度呢？程度可以没有范围，无尽拓展，即使达到所谓的某种范围后还能再极化。极化，或者也可以叫做极致，极致化，这个是我们的用词，为了便于理解，我们这里使用的是汉语词汇，所以它的概念是多样化的，每一个词可能也可以都代表着很多的概念，因为每一个词都可以被无限化，比如说极化到底是什么概念，什么意思？以及“有”到底是什么？“有”的概念是什么？而一些看似或者被认为是所谓普通的词汇，不一定是通常所描述的概念（复合程度极高，对于无限层面而言更是复合进无尽种概念定义与解），例如苹果，橘子等，其实也是可以无限化的（无限化的苹果，橘子）。任何词汇都可以进行无限化，因为概念也是在拓展的，无尽拓展的，拓展也是可以极化的，可以无上限的，就好比如石头的概念

或者苹果的概念，也可以拓展开来，也可以概念无尽拓展化，（苹果手机，苹果炸弹，苹果系统，苹果故事，苹果的价格等）。

我们现在就围绕着“无限无局限”作为开始。无限无局限，无限可以无局限到什么程度呢？无限，无限是什么呢？无限不是什么呢？无限可以是什么呢？无限可以做到哪些？无限能够干些什么？如果拥有无限无局限，或者如果是无限无局限，那么可以无局限到什么程度呢？（如果你可以无限无局限，那么思维意识就主要是你的暂时上限）。接下来我们就用一些举例，细致的举例展示，并逐步提升举例的极化，举例的广度，深度，极化极致程度，复合程度等，带大家不断的去拓展视角，让视角不断的增加，来更好的领悟无限的概念，并提升理解的百分比，（即便是从 0.5%的理解提升到 1.5%的理解，都是无尽“巨大”的提升）。

但是呢，即使有一定百分比的领悟无限的概念，这也只是一个起始，因为对于无限这个概念本身而言，它就是可以无限拓展下去的，（每一层级无限的跳跃，都会使得之前的所有一切理解被压缩成几分之一到无限分之一）。所以呢，这个领悟，它是没有特定范围的，没有特定目标的，或

者说没有特定的阶段或者位置的,(所有面向与造物存在都可以领悟无限层面)。因为如果我们认为无限是可以达到的某个阶段，那这已经就不是无限了，因为无限它还可以更高，它没有上限。

即使我们到了任何一个阶段，也会发现这个阶段只是下一个阶段的起始，下个阶段又是另一个阶段的起始，它是无限化下去的。无限可以做什么呢？我们就以现在的世界所存在的一些例子作为举例：比如说，无限可以让苹果从树上掉到地下来，这个很简单的一个描述，简单当中有不简单(背后一整套设计极为复杂),我们开始拓展。

苹果从树上掉下来，有的小伙伴就会想到，这不是因为重力吗，地球有重力有引力，苹果自然就往下掉（其实这里的自然并非理所当然，此自然非彼自然)，那么无限既然无局限，无限是不是可以让苹果往上飞，或者让苹果原地爆炸，或者让苹果落到地面上直接就变成一滩水，或者让苹果里面长出桃子，让苹果里面孵出小鸡来，这些都是可以的,这个就是无限无局限的一个开始，极化开始，（读者可以自行带入无限无局限的思维，展开)。

这里的极化我们也可以叫做运用，就像刚刚那些描述，我们可能会认为，这只不过是一些想

象而已，根本不可能的或者什么的，（认为不可能本身就是主观认为，不过这种认为也属无限无局限的产物）。我们可以分析一下什么叫根本不可能，当描述是根本不可能的时候，第一个用词叫做“根本”，“根本”这个词到底是什么概念？根本是固化的吗？或者说根本是有一个固定范围的吗？有特定范围的吗？如果根本有一个固定的范围，那么根本就是固化的存在，就是有限有范围的，有局限的，而无限它是没有范围，没有特点范围，没有上限的，（所有各种描述与用词很多时候都是漏洞百出的，包括书当中的各种举例描述，也可以这么认为，局限性无处不在）。

所谓的不可能，就比如说苹果不可能掉在地上化成一滩水，那这个所谓的不可能到底是什么？是真实存在吗？还是说只是视角描述？还是只是说通常不可能？或者只是说大部分的某些情况，苹果落在地上不会化成一滩水，（背景是什么？什么基于？什么基底？什么环境设计？）。如果从概率视角来说，苹果落在地上变成一滩水的概率是多少呢？这种状态的可能性是多少呢？再比如说苹果落在地上，啥也没变化，它也没有变成水，也没有浮出小鸡，这个啥也没变化的概率是多少呢？这个概率可以是 100%吗？这个概率

是不会为100%的。即使我们从量子概率场来讲，这个苹果也有可能落在地上有百分之细微的概率突然变成一只鸡，（概率场为场域，是非逻辑层面的，物质事物可以有逻辑但是不只是只有逻辑层面，且都存在设计）。

这即使是我们从物理学角度，或者从人类现在已知的量子物理当中描述，苹果掉在地上也是有可能变成鸡的，或者化成一滩水的，所以呢，这里的“根本不可能”是百分之多少呢？“根本”是什么意思呢？“根本”我们知道已经是个有限的东西了，因为无所谓根本，还能更根本吗？更更根本的根本，根本的根本的根本，根本根本根本无尽根本下去可以吗？可以，无限，它不仅仅是无上限，它也可以无下限，（极致化，可以破有限的局限）。

当然，这个上限下限我们要注意，这两个定义和概念是有些不同的。假设即便是所谓的“不可能”是100%，但是对于无限而言，无限无局限，这个“不可能”的100%也是一种有限，且实际是有限的百分比，它的百分比不会是100%，因为无限它没有固定，（概率为100%或者0%描述上都意味着固定，固化，局限，也就意味着有限有局限，属于有限层面的描述）。

苹果落在地上，不仅苹果有可能原地爆炸，或者苹果有可能瞬移走了，或者苹果有可能变成一个香蕉，都是可以的。因为无限无局限它仅仅也不完全是概率的一种描述，它还包含着各种运作。如果我们是无限，如果我们可以运用无限无局限，我们不仅可以让苹果以 z 字形的方式落在地面上，我们也可以让苹果以旋转的方式落到地上且发生爆炸，或者让苹果不断的旋转，然后一边落向地面一边唱歌，一边跳舞一边在显示着文字，一边在播放着音乐一边改变着周围的颜色，然后慢慢落到地面上,（无限无局限，思想无上限，玩法无上限）。

无限无局限，它是可以任意操作的，怎么操作都可以的。那么在数学上我们知道似乎 1+1=2，无限可以让 1+1 不等于 2 吗？也是可以的,（可以非线性数学，场域数学，情感数学，老虎机数学，抽卡保底数学，无道理数学，概率数学，叠加数学，魔方数学，无限化数学）。无限可以随意让 1+1 不一定等于 2，即使是数学上或者概念上的 1+1，它也不一定等于 2 的。举个相对简单的一个例子，假设我们带了个放大镜，我们用放大镜来观察距离。有放大镜的和没有放大镜的，是两种不同的观察或观察者的状态，两个相等的距离加

起来就等于两个距离吗？我们会发现在凸透镜或者凹透镜当中，一个距离加另一个距离不完全等于两个距离，或者说 1+1 不等于 2 了，在宇宙当中，在不同的观察或设计情况下，可以对“范围”中体验者的距离进行“缩放”，于是“处于范围外”的不同的观察者看到的会是另一种景象，（分辨率不同看到的世界不同，渲染的面向层次不同看到的世界也不同，即便是同一个世界或造物存在）。

我们的宇宙结构它也是 1+1 等于 2 吗？不一定，它取决于我们的一个观察“位置”或者观察者的定义描述。因为宇宙是可以包含着凸透镜结构或者凹透镜的结构的，具备缩放百分比，比如说有个潜在的缩放百分比，那么就会出现 1+1 不等于 2，（全息宇宙球内部算法缩放，可以使得宇宙球占用的“外部空间”有限，而宇宙球里面的体验者体验的空间无限大）。无限无局可以很轻松的做到让 1+1 不等于 2，它不单单是说规则上面 1+1 不等于 2 了，也不单单是说无限放一个凸透镜，让里面体验中的人认为 1+1=2。实际上“宇宙球”外面或者宇宙球的“管理者”看到的 1+1 是既同时等于 2 又同时不等于 2 的。1+1 可能等于 1.9999，或者一点几，或者是 3，或者是 9，或者等于篮球，或者等于猫，或者等于叠加态，

或者等于抽奖，或者任何，可能会缩小放大，因为有缩放。当然，也可以 1+1=2 点多少多少。这就是一个举例，无限无局限，它不完全是说扭曲掉或者创造出一种条件来让 1+1 不等于 2，而是可以同时直接叠加进更多的机制设计,（通解与非通解，线性与非线性，通路单一与通路多解）。

无限无局限，无限在运用上面，不完全说是让猴子骑自行车凌空波动，也可以让猴子边骑水做的自行车边一路抛洒会爆炸的黄金块。无限不仅仅可以让一支笔写任何内容，都变成具体化的存在。无限也可以让我们所有的想象力在另一个层面都成为现实。无限不单单是说让石头不能移动，它还可以让石头飞到天上，可以让石头一边飞一边下鸡蛋，鸡蛋里面碎出苹果，然后还可以变颜色和发光跳舞等等。只要我们能够想象的到的，无限无局限都可以操作，这不单单是一个概念。即使是概念它也是可以无限化拓展的,（意识是可以无限化扩展的，无上限）。

无限是怎么创造我们这个宇宙的呢？或者说无限它是怎么进行创造，是怎么使得万事万物创造出来的，或者无限无局限，它又是怎么跟各种事物相关的呢。比如说无限跟石头有关，无限跟自行车有关，无限跟概念有关，无限跟语言有关，

跟灵感有关，跟创造力有关，跟所有一切造物存在或面向都有关。那么无限是怎么个和各种面向与造物存在“有关”的？我们可以看到，从 1+1 不等于 2 的这个例子上面，无限既可以让 1+1 等于 2，也可以让 1+1 不等于 2，都可以，而且还可以叠加起来，或者浮动起来，可以让 1+1 有的时候等于 2,有的时候不等于 2,也可以设置成概率。让 1+1，80%的时候等于 2，20%的时候不等于 2，这些都是无限在影响着规则，或者影响着所谓的规律或者法则，因为所谓的规律和法则，也都是来自于无限的坍缩而产生的，或者说由无限所创造或设定,（不同宇宙球的无限化程度不同，导致设计差异可能很大，发展层级，丰富度，与精妙程度都不同）。

下面我们再举一个例子，并对其进行无限化的展开与拆解,从举例的问题当中再进一步拓展，例如问题“无限跟所有事物的距离是多少呢？”，首先我们从这一句话当中“无限”这个词开始拆解，无限跟所有事物的距离是多少？每一个词都可以无限化的拆解。例如“所有事物”，什么叫所有事物？范围与边界在哪里？也可以描述为所有事物不单单是指石头、自行车这种有形的存在，也包括概念，概率，可能性，还有能量，振动，

想法，任何一种情感等都可以。然后是“距离”一词，什么叫做距离？距离是什么概念？距离可以有哪些概念？我们可以看到这里的文字用词，它仍然是使用类似于比喻的方式，然后再拓展概念，让距离这个概念再更加的拓展，（此类拆解方式可以运用于很多地方，甚至无限化的衍生使用）。

距离我们可以先拿它已经有的一些概念，比如说“距离”代表一种衡量标尺，或者是一种数学上的关于空间位置有关的描述，或者是时间上的一个描述。比如说两棵树相距 10 米，或者说距离上个星期已经过去 7 天了，这是时间的距离概念。除了时间距离与空间距离，还有别的距离概念吗？也有。比如说，社会当中，我们做一件事情距离完成一半还差多少多少距离，还差多少的所要做的事情，或者说我们跑步距离到达终点还需要用多少的努力，还需要用多大的力气，还需要多少的汗水，这个时候就可以看到距离的概念开始被拓展了，那么距离还可以表示什么概念呢？还可以表示一些潜在，或者用概率表示，比如说我们距离达成某个目标的概率更进一步了，或者说我们距离“死亡”的可能性增加了，（由于无限永无止境拓展，使得任何概念，定义，存在

等，都可以无限化的拓展下去，地球上的文字概念也是如此）。

除了这些，还有一些看似相对更加抽象的概念描述，比如说我们与“死神”擦肩而过，我们与“成功”擦肩而过，我们与风险共存但是呢也是擦肩而过，这个擦肩而过也可以是一种特殊的距离存在，也可以理解成或者概念化成一种特别的距离。与死神擦肩而过的意思是说一个人在一场意外或者一场交通事故当中，仅仅差一点点就会阵亡，但却活下来了，这样的一种比喻描述。同样的，“离成功只差一步”，我们也可以比喻举例为，做足准备，详细充分的各种准备，各项事项排查，最后还是疏漏了一点或一两点而没有达成目标。准备了数百项，最后因为一两项的疏忽而没有成功，或者一两项的没有达标而失败了，这也可以比喻为是一种距离概念，距离成功只差一步的距离概念。这些都是所谓的距离概念，（现在正在阅读的读者，离无限的距离又是多少呢？这是个比喻举例）。

那么距离概念在无限当中，它是以什么样的方式存在呢？它还可以以什么样的方式存在呢？又可以拓展出什么样的更多距离的概念呢？我们现在举例了好几个不同的“距离”的概念描述，

我们会发现，使用距离这个词，我们其实都是在定义它，或者我们只是在描述它，我们只是在解释什么叫做距离。那么对于无限而言，距离到底是个啥？距离到底可以是什么概念？距离到底可以有什么？什么还可以叫做距离？在无限当中，我们首先会知道的一个就是距离这个概念本身可以无限化，也可以无尽化的拓展，甚至可以创造出新的概念，创造出不同的距离的概念，（距离概念可以极致，极致的距离，极致的距离概念）。

回到刚刚提到的那一个问题，“无限跟所有事物的距离是多少呢？”，我们可以看到这个问题当中有“多少”一词，还有“所有存在”，那么这个“多少”，多少是什么？什么叫做多少？如果去解释一下“多少”这个概念，“多少”我们可以认为是某种数量有关。一个苹果，两个苹果，或者一个西瓜，两个西瓜，四五个西瓜。“多少”也可以是比较模糊的范围，相对模糊化的比喻单位，比如说，一群西瓜，一车西瓜，一堆西瓜，一篮子西瓜等等，这个仍然是跟数量挂钩的，但是无限能够描述数量上有多少呢？就像刚刚那个问题，无限跟所有事物的距离是多少呢？这里我们可以看到每一个词的概念几乎都可以无限化，“无限”本身这个词的概念也可以无限化，无限不单单是

指空间或时间上的距离，也不单单是指一种概念，是更加扩展性的。当然我们这里是通过有限的词汇来展示出无限有关的部分描述，（无限一词，超出文字所能代表的，用词无限是在地球上书写的引用）。

距离的概念我们先暂时放一边，（无需急着回答问题，我们正在通过拆解问题进行展示），多少的概念我们也展示了一部分，假设我们现在还不知道答案，但是我们可以模拟着先试着回答一下。“试着回答”是什么意思呢？什么叫做尝试着回答？就像举例一样的，就像比喻一样的，我们就假设我们现在还不知道，那可以怎么回答这个问题呢？对于“所有事物”而言，有点太过庞大，如果想要同时回答所有事物，或者基于各种不同的事物来回答，我们可以把问题二次衍生，或者变种后然后再进行回答与分析，可以用另一些举例的方式把它再次二次拆分出来。

比如说把“无限跟所有事物的距离是多少”，把这个问题变成三个新的问题，“无限跟石头的距离是多少呢？无限和概率的距离是多少呢？无限和意识体的距离是多少呢？”我们就围绕着这几个衍生的问题再次作为起始，带大家来进一步拆解分析，深化与拓展。无限和石头的距离，以及

无限和概率的距离，无限和意识体的距离。这三个例子当中也涉及到三个东西的概念，石头的概念、概率的概念和意识体的概念。石头是一个看起来比较简单的物体，一种造物存在，概率是一种比较抽象的存在，意识体呢，是一种相当于具有自主意识，可以活动，可以创造的有关的存在，（读者也可以任意换词，换概念，换举例，进行衍生思考与拓展）。

我们就先假设来回答这三个问题，但是（打个岔，其实答案与否不是关键，拆解的过程，分析的方式，和无限化的视角拓展与概念衍生才是主要，既关键又不关键），在回答之前，我们先来问一个这样的问题，这个回答它有标准答案吗？如果有，那什么叫做有标准答案？这个标准答案是固定的吗？这里我们就会发现一个问题，如果标准答案是固定的，但无限它在描述上是不固定的，是浮动的，无限是可以无尽拓展的，所以所谓的固化的标准答案就背离了，标准答案像是产生了一种固化的范围，或者某种特定的存在，这个特定的存在已经不是无限层面的无限无局限了，更准确的描述是视角描述上坍缩为了有限的视角，或者缩窄为了有限的层面。

所以，所谓的标准答案，可以有也可以没有，

或者说在描述上可以没有，这里看起来好像是矛盾的问题，怎么可能没有标准答案呢？那我们首先就要来解析标准答案的概念是什么？什么叫做标准答案？标准答案是固定的吗？是多少百分比的呢？是 100%绝对不动的吗？如果 100%绝对不动，就又出现了这个 100%的固化了，因为无限是永无止境的，所以呢，这个所谓的标准答案这里已经行不通了，或者说，我们这里从有没有标准答案的面向来看，其实这个问题有没有标准答案似乎并不能解决我们提出的假设的困惑,（任何回答的参考率既不会是 0%，也不会是 100%，描述上）。

有没有标准答案并不能解决一些问题，即使有又怎么样？没有又怎么样？我们的视野仍然朝向需要更加宽阔打开，无论是否有标准答案并不能解决刚才的问题。无限和石头的距离是多少？这个问题我们假设来回答，假设回答为距离是几乎无限远。因为有没有答案并不能解决这里的问题，所以我们这里只是比喻回答，现在依然还是比喻阶段。首先“几乎无限远”，它在描述上不是一个标准答案，那么几乎无限远是一个什么样的答案呢？为什么要用“几乎”一词进行形容，为什么不直接使用无限远呢？几乎一词哪里来的？

“几乎”一词是什么概念？“几乎”是什么意思？几乎说明还不到，还没有到无限远，几乎无限远跟无限远还是有区别的，在描述上可以有区别，这区别体现在什么地方呢？如果无限跟石头的距离是几乎无限远，那无限跟什么东西的距离才是无限远呢？是跟看似比石头更简单的灰尘距离更远吗？还是跟石头的原子分子距离更远吗？我们就假设这里的几乎无限远是跟石头的距离,(距离在无限层面当中可以出现无尽种特殊的情况，但特殊其实在无限层面当中是普通与常见，任何存在的无尽极化都会穿透很多概念局限)。

这里我们先尝试回答第二个问题，无限和概率的距离是多少？我们就假设说是怎么回答都不太对，怎么回答都不太合适。那我们就回答为“浮动的”，就是说这个距离是“浮动的，波动的，要看情况”。这里我们就可以看到这两种类型的回答是很不一样的，一个是描述了距离，一个是根本没法描述距离，因为我们怎么描述无限与概率的距离好像都不太对。但是呢，这个“浮动”的回答又回答了所谓的距离，但是这个“浮动”也叫距离吗？

距离的概念其实就已经再次拓展了，因为距离本身也可以是无限化的概念，其概念可以被无

限化拓展与衍生。无限和概率的距离是多少，我们就假设先回答成“浮动的”，当然了，这个肯定不是答案，也不是标准答案，但是呢，它却又是一种回答，或者说又是属于一种答案之一，具有一定参考率百分比的回答。当然，任何问题的回答从来没有固定，在无限当中，都是可以无限化回答，无限种回答的。（我们选一部分的回答作为举例，并非是以该回答为准，而是整个过程所衍生的视角与思考）。

第三个问题，无限和意识体的距离是多少呢？（这里的意识体可以理解为人，或者任何存有意识体），我们假设这样回答，“近为零，远无边”。三个问题的三种回答都是不一样的，这里的“意识体”我们可以假设为人类，也可以假设为外星人，也可以假设为蚂蚁，或者苹果，任何密度的意识体都可以。当然这里的意识体的概念实际上是更加广阔的，沙子与石头在描述上也可以叫做意识体，只不过是不同密度的。

但是这里我们还是做一个区分，石头它也是意识体，只不过问题里的“意识体”没有具体说是指的哪里，所以我们这里的意识体就假设是 3 密度以上，也可以叫做人类或者外星人或者更多的存在。我们可以看到无限，这个看起来“很抽

象”的东西，它和意识体的距离竟然可以是“近为零，远无边”，那意思是近可以没有距离，远可以无限的距离，或者说是怎么都达不到，怎么都“触碰”不到，（该回答含有叠加态，浮动态，极化态，以及取决于描述的视角选取）。

现在让我们再反过来看一下这三个问题的三种回答，第一个是“几乎无限远”，第二个是“浮动的，波动的，要看情况”，第三个是“近为零，远无边”。这些都是不同的一些视角，因为我们的“问题”本身也是不同的视角，所以回答出来好像也是不同的视角。然后我们的回答呢，又好像受制于这个距离的概念，因为如果距离的概念只是衡量标尺，只是空间的距离的话，那这些问题就不太能回答了，但是无限它不会无法回答，因为如果无法回答，假设“无法回答”是 100%，那么“无法回答”也是固化了，局限了。这里可以看到，如果我们把距离这个概念看作是空间距离的话，有的问题似乎是无法回答的，（因此很多时候是问题本身有问题，或者在定义与概念上面存在局限性设定，需要打破和延展。不过打破也意味着任何问题本身都不再存在问题了，任何问题都是可以问的，也都是可以被回答的，包括可以合理的回答）。

但是呢，无限会有不能回答的问题吗？对于无限而言，大家可以思考一下，无限有不能回答的问题吗？当然是可以回答的，或者说任何问题都可以回答。那么无限跟概率的距离是多少？这里面距离的概念就不能局限在空间距离上面了，因此这里距离的概念就拓展出来了，无限跟意识体的距离又是多少呢？叫做“近为零，远无边”，我们可以看到这里也是一个拓展，也就是说这个描述或者这个回答本身，我们这里跟意识体的距离到底是什么距离需要进一步拓展与打破局限性定义，与衍生描述。

无限与意识体的距离，距离的概念也可以是非常拓展化的，也是想怎么描述都可以，可以描述为是一种修为上的距离，也可以描述为是一种思想沟通上的距离，也可以描述为是一种连接程度的距离。也可以描述为是这个意识体是否达到无限层面的意识状态距离，或者他的意识水平距离无限有多远，或者差多少层面，等等都可以，（还可以有无尽多的举例可以衍生与拓展，无尽衍生无尽拓展也是无限的一个特点或面向之一）。

可以看到同一个问题我们也可以通过不同的视角来解读这个问题里的概念，不仅仅是文字用词的概念可以无限化，可以无限化拓展。分析同

一个问题也可以无限化的分析，用各种不同视角不同方式进行分析。就好像对于“无限跟意识体的距离”这段话，我们首先可以分析“意识体”这个词，意识体可以是什么，可以代表或包含什么，可以是人，可以是猫狗，可以是外星人，可以是石头，也可以是各种的存在，（包括本书出现的所有用词，词汇，读者都可以进行无限化的分析与拆解，也是可以锻炼与拓展意识的，本书的详细解读版可能会在后续出来）。

包括我们是怎么看待这些问题的，也可以无尽拓展，就是看的人或观察的人，观察者怎么观察这个问题，也是会影响着不同的回答。我们的观察角度不一样，看待这些问题的角度不一样，我们得出来的回答可能就会不一样，但是也会发现，既然这个问题本身可以有无限种观察方式，无限种观察方式又可以对应着无限种的回答。那我们选什么回答更合适呢？我们要怎么选回答呢？回答有100%绝对准确吗？有参考率达到100%的回答吗？然而描述上任何回答都没有100%的参考率，那怎么办呢，问题如果不能不回答，因为不回答在描述上也可以是一种固化，也是一种如同100%的固化，（观察的不同，会直接偏向于影响所看到的内容的不同，概念的不同，

因此读者在阅读的时候，也会产生可能的范围偏向或者范围衍生，因为读者和内容都可以是无限化拓展的）。

“这个问题不能回答“或者“这个问题无法回答，没有答案”，这个本身就是一种固化，一种局限。无限无上限，无限是无限化的，无限是无局限的，问题是可以回答的，任何问题都可以回答，而且都可以无限化的回答，无限化的不同观察，无限化的创造回答，（创造宇宙新数据，创造出新的对应不同百分比的新的回答，这也是属于无限层面的特点）。

“近为零，远无边”，如果使用这种回答，我们也要先分析什么叫做“近”，什么叫做“远”，“近”好像它没有特定距离，“远”也没有特定距离。“零”和“边”又是什么呢？“无边”和“为零”又是什么呢？我们先从近和远来进行拆解，来进行多视角解析。

近到底什么叫做近？1 亿光年近不近呢？对于宇宙而言，才 1 亿光年算近吗？但是银河系却都只有 10 万光年，那 1 亿光年的距离到底是远还是近呢？说不清，或者说取决于描述的视角。“远”，什么又叫远呢？达到足够的标准设定的距离后就是远吗？一个苹果树上半熟的苹果，这个

苹果距离成熟态是近还是远呢？距离上我们虽然可以划定标准来划分远近，但是苹果树的苹果生与熟怎么划分远近呢？如果无限使得苹果树随机结苹果，生熟度都不一样，那我们又该怎么划分远近呢？假设苹果树要几个月才能长熟苹果，但是有的苹果它就随机，它可能一两个月就长熟了，可能八九个月才长熟，那这种情况又该怎么办呢？所以所谓的远近在这种情况下，又变得更加的模糊了，以及“近”这个概念到底是精确的还是模糊的，远近又是什么，又是什么关系？近是什么概念？远是什么概念？从这里的举例我们可以看到，远近的概念也是可以无限化的，而且也是可以拓展的，因为无论描述远近，都是我们在使用这个概念，或者观察者使用这一个视角进行的描述，或这一个存在词汇的暂时概念引用，（远近其实是同一存在，不仅如此，所有的二元划分的词汇，都是同一存在，好坏，高低，多少，大小等，都是同一存在的两端，也是同一存在）。

在描述上，可不可以存在又近又远呢？这看起来好像很矛盾，但是所谓的“矛盾”又是什么概念呢？一个东西真的可以又远又近吗？对于无限层面而言，是可以又远又近的，而且不仅仅是距离上的又远又近，时间上的又远又近，也可以

是各种概念上的又远又近，（层面又远又近，层次又远又近，概念又远又近，关系又远又近，理解又远又近，可能性又远又近等）。

例如我们跟蚂蚁的距离，现在把一个蚂蚁放到我们面前，放到我们面前的桌子上，我们跟蚂蚁到底是近还是远呢？假设我们感觉离蚂蚁好近，但是另一个人说，你哪里离蚂蚁近呢？你连蚂蚁的语言都听不懂。然后我们也可以说，我们离蚂蚁好近，我们可以随时摸到它。然后另一个人就说，你离蚂蚁哪里近呢？你只不过可以摸到它而已，你又不能跟它说话，你能跟它说话才稍微近一点点的。然后我们学会了心灵感应，跟蚂蚁开始说话了，这样子够近了吧？然后另一个人就说，才只是跟蚂蚁说话而已呢，哪里近了，你都不能理解蚂蚁。然后我们又去学，学会去理解蚂蚁。等我们把蚂蚁理解了，然后另一个人又说，你才只是理解蚂蚁了，你哪里近呢，蚂蚁的行为，蚂蚁的特点，你都没有，蚂蚁可以做的很多事情你都做不了。然后我们就继续锻炼，终于修炼到了可以变大变小的程度了，然后把自己变成一只蚂蚁，我们跟蚂蚁现在一样了，现在总该可以说跟蚂蚁很近了吧。然后另一个人又说，这哪里近了，你只不过是变成蚂蚁而已，你又不能像蚂蚁

那样子的习惯和沟通。然后我们就继续锻炼，学习蚂蚁的生活模式，学习蚂蚁的习惯，还有手势，还有动作，不用眼睛，不用耳朵，等等。然后另一个人又说，你只不过是模仿蚂蚁的行为习惯而已了，你离蚂蚁哪里近了，你都不能完全融入蚂蚁，你都不能享受当蚂蚁的生活，你都不能像蚂蚁一样的平静的享受蚂蚁的世界。然后我们就又开始练习，最后即便变成蚂蚁，习惯也跟蚂蚁一样，行为模式也是融入到了蚂蚁集体当中，终于能像蚂蚁一样的生活以及感受了。然后另一个人又说，你这才算什么，你离蚂蚁哪里近了，你还是远的很呢，因为你只是当了一只蚂蚁，你才当一小会了，你才当几分钟蚂蚁，人家蚂蚁已经当了好多好多次不同的蚂蚁了，而且你现在当着蚂蚁，你竟然还记得那些当人的时候的事情，蚂蚁他是不知道的。蚂蚁是很单纯的，你能变单纯吗？（极致通无限，也是属于无限层面的特点，无尽极化的时候可以无尽的衍生，而任何面向的极致都可以通往无限层面，也包括这里的抬杠，极致抬杠或者反驳，当然这里是举例）。

举例到这里就已经产生可以永无止境的争论下去了，争论“近”的概念范围与描述，并在讨论当中拓展，（读者们也同样可以通过讨论来拓展

意识)。这里就是一种极化，我们可以看到一种远近有关的描述的极化，这里的远近已经超出距离上的描述了，或者空间距离上的描述，我们现在是在讲更加抽象的远近概念。可以看到，我们似乎永远离蚂蚁都很远，但是我们好像离蚂蚁也越来越近，为什么会越来越近又看起来又越来越远呢？因为远近只是个描述视角，或者说远近这种概念本身就是可以无限化的。那么如果远近都可以无限化，那也就意味着远可以无限远，近可以无限近，并且是同时的，叠加的，这里的“近为零，远无边”，它也是一种概念，一种描述上抽象的概念，(远近是同一存在，取决于描述的视角)。

那么这种抽象的概念是固定的吗？也不是固定的。这句话或者这个回答本身也是可以无限化解读的，取决于观察者的视角，或者解读的角度，因为我们怎么观察都可以。可以产生出不同的概念或分析描述，甚至我们可以扭曲掉里面的各种概念，我们不仅可以扭曲，我们还可以创造更多概念，因为我们不需要固化，(可以任意有限有局限，无限无局限的去解析与描述)。

回到一开始，无限跟意识体的距离到底是多少呢？现在我们可以看到，这个取决于观察者怎么理解，因为我们也可以固定化的描述，可以很

远，也可以很近。无限跟第三密度意识体的距离非常非常远，远的没边，但是我们也可以描述无限跟第三密度意识体的距离就是零，因为这些意识体本身就是无限，那就没有距离，我们怎么描述都可以，或者说无限没有特定的位置，层面，全都存在。我们这里要注意到，对于无限的描述或者对于无限的理解，也可以描述为取决于观察者的视角，不单单是对于我们这个问题的理解可以取决于观察者视角，我们对于任何概念的理解也都可以取决于观察者的视角,（读者可以举一反三用不同的观察角度去描述苹果，人类，沙子，以间接理解与体会各种不同角度对于无限的描述）。

我们对于近的概念，对于远的概念，对于无限的概念，对于距离的概念，都可以取决于观察者的一个/多个/无尽个视角，既然取决于观察者的视角，那它就可以聚合，可以复合叠加，我们怎么想怎么描述都可以。可以浮动，可以波动，可以既远又近，可以叠加，可以复合叠加，也可以固化，也可以特定，可以跳跃，也可以随意的描述，都可以。

既然都可以，那我们就来回答一开始的那个问题，无限跟所有一切存在的距离是多少？这个

问题我们现在已经知道了，不仅是看待这个问题可以有无限种的看待，也可以有无限种的观察方式，也可以有无限种的回答方式，也可以随意的创造出更多方式，创造出更多视角与回答。所以怎么回答都可以，但是呢，我们肯定是远远不能满足“怎么回答都可以的”。这个答案太水了吧。这才一个答案呢，我们要听 10 个，我们要听 100 个，要听 1 万个。

那就去创造，创造出更多无尽种回答，我们可以创造出很多种回答，可以任意回答，甚至可以随意编造。注意，编造一词可以等于创造，编造一词在概念上可以等于创造，想象一词也可以等于创造，灵感一词也可以等于创造。那么我们就可以随意说，随意编造，随意回答，随意灵感，而“随意”一词也可以等于创造，因为每一个概念既然都可以无限化，那么它们就可以在无限化的过程当中，它们可以概念相通，它们可以表达的意思“可以相通”。“随意”也可以创造，“编造”也可以创造，“想象”也可以创造，“灵感”也可以创造等。

那就任意回答吧。无限跟所有事物的距离都很远，远的没边，也可以无限跟所有事物的距离都一样，也可以很多意识体都是距离无限一步之

遥，甚至没有一步之遥。也可以无限跟所有事物的距离都不相同，也可以无限就是所有事物，之间何来的距离呢？无限里面可以不讲距离吗？也可以。这个问题本身还在使用距离，我们都无限了，还谈距离吗？这个问题不回答也可以。无限跟所有事物的距离，怎么调都可以，它是浮动的，想近就近，想远就远，想怎么样就怎么样。想创造一个距离就创造一个距离，甚至把距离给抹除了也可以，剔除掉距离的概念也可以。上面这些回答举例，对于我们的理解又有什么帮助呢？既然这个问题它可以如此随意的回答，随意里面可以不随意，不随意里面也可以随意。随意的不随意，不随意的随意都行，都可以取决于视角描述。

既然无限跟所有事物的距离是可以没有距离的，是可以随意调整的，是可近可远的，那么我们刚刚举的例子人跟蚂蚁的距离也是可近可远的，距离的多少依然是取决于不同的描述视角。那么我们跟银河系的距离呢？我们跟银河系中心的黑洞距离是多少呢？好像很远，但是真的很远吗？这取决于观察者的视角。我们跟银河系的距离，既可以回答远，也可以回答近，也可以回答没有距离，也可以回答我们就在银河系之中，也可以回答我们叠加了宇宙所有的距离，我们同时

存在于宇宙所有位置。(从距离的举例当中去理解无限层面的特点，距离的无限化，观察者角度的无限化，描述视角的无限化，回答问题的回答无限化，解构的无限化，发问的无限化，无限种读者看的内容所理解的不同的无限化等等，到处都是无限化与无限化的潜在)。

再例如，我们第三维度跟第九维度的距离是多少呢？我们跟苹果的距离是多少呢？我们跟其他星球上的意识体的距离是多少呢？我们与幸福苦难的距离是多少呢？我们与勇敢胆小的距离是多少？我们与聪明愚蠢的距离是多少呢？我们与善良邪恶的距离是多少呢？等等，同样还是取决于观察的视角。想近就近，想远就远，想为零就为零，想无限远就无限远，想看情况就看情况，想波动就波动，想怎么调就怎么调，甚至把距离概念移除掉也是可以的，(可浮动，可叠加，可兼容)。

这里就涉及到无限里面的一种描述之一，就是我们跟其他所有事物的距离到底是多少？我们现在就衍生成这个问题，也就是如果我们是无限的，如果我们就是无限，那么我们跟其他所有事物的距离就可以为零，不单单是距离上的零，可以是无限化概念的，任意创造概念，与任何概念

都可以距离为零，但也都可以无限远，也都可以任意创造出新的距离，新的距离概念或距离设计。这个就是在无限层面，或者在无限当中，初步给大家带来的有限有局限，无限无局限有关的一些描述，以及【极化】的部分描述，很多的内容都是属于间接描述，间接展开。

无限层面的描述，远比这里这一章节所描述的内容要相对更加广阔之多，广阔之极，但是呢，我们也可以反过来，这一个章节也比很多东西要广阔的多，取决于视角，取决于观察者的视角，取决于怎么描述，任意描述都可以，（同时也是间接展示提供如何阅读文字内容与高效能理解与解读本书，也就是拆解概念，可以任意发问，任意回答与举例，同时还可以交叉讨论与互动等）。

既然我们跟银河系中心的中央黑洞的距离可以是那样无限化的回答，那么石头跟蚂蚁的距离是不是也是可以这么回答？那我们跟任何一个星球上的人的距离是不是也可以这么回答？我们跟任何维度，跟任何存在，跟任何时空点的距离描述，是不是也都可以这样存在？（可以随意化的调整距离，创造新的距离，同时叠加远近，以及任意动态与浮动）。同样的，我们从无限无局限的角度来讲，既然无局限，又为什么需要局限在距

离上呢，也是可以不局限在距离上的，而且是不局限在距离这种概念上的，不仅可以把距离的概念衍生，拓展，无限化，极化，甚至可以超脱掉距离这个概念，（如果距离的概念可以被超脱，那么也同样无限可以超脱任何概念，不被任何概念所束缚，可以任意超脱大小，多少，高低，内外，动静，有无，快慢，分合等所有概念的。

当我们在描述一个更大的，描述另外的一个问题时，宇宙当中所有万事万物之间的距离是多少呢？它们有距离吗？没有距离吗？好像有，好像又没有，好像可以很近，好像可以很远，好像可以层面隔开，好像可以层面隔开又不隔开，好像可以分离又合一，好像可以相聚又分散，好像可以混沌又规律，好像可以又大又小又远又近，好像可以又有范围又没范围，好像可以有局限又无局限，好像也可以任意描述任意创造。这个我们就先部分举例到这里，大家自行体会。

（这里是第一章节，为思考引导式起始，意识还未达到无限层面是没有多少百分比能够理解其中的，不过随着视角不断拓展，可以不断提升百分比，同时也需要意识体打破各种的有局限的固化的有限层面视角，将其叠加或衍生成无限无局限有关的视角描述，以此进一步拓展意识与打

开无限化的层面探索范围）。

第二章、有限无限和无限有限

有限，无限，无限有限，有限无限，这个不论横着看竖着看都可以。先来看有限无限（可以简单理解为从有限去看无限，从有限当中看到无限的层面存在，从局限性看到无局限性，“无限有限”则是反过来），如果我们看一棵树，看一张桌子，看一个苹果，看一个杯子。那么树它是有限的还是无限的呢？如果我们回答是有限的，那其实就扭曲了。这里我们可能会说，如果树不是有限的，那难道树是无限的吗？难道一棵树是无限的吗？这个描述就更扭曲了，（扭曲可以用百分比进行比喻衡量，叫扭曲率，或者扭曲程度百分比），但是如果说这么描述是扭曲的，那么这些描述是不是也算是属于无限层面里的呢？或者被无限所包含呢？其实描述为属于无限当中可以存在的视角描述，这是可以的，但是既然是无限当中的无数种描述之一，那么就是狭窄视角之一，狭窄视角就也通常包含着大量的扭曲。

即便我们回答它就是它/树就是树，这仍然是有限的描述，狭窄的描述。说树是无限的，说杯子是无限的，这种都是扭曲的狭窄描述。如果树和杯子既不是有限的，也不是无限的，那杯子是啥？那树是什么？那苹果是什么？是“有限无

限”，“无限有限”。这是两个提取描述，两个比喻的概念描述，（提取的描述需要被展开，且需要被无限化展开，或者展开其实也会朝向无限化，或者处于可以无尽被展开的潜在，而这些也是属于无限的特点，任何存在都可以被无尽化解构与展开）。

什么是描述为“有限无限”呢？什么又是描述为“无限有限”呢？我们先来讲一下“有限无限”，注意，这是一个词，我们把它并在一起了，叫“有限无限”（可以简单理解为从有限当中看到无限，或者说方向是从有限层面贯穿到无限层面，所贯穿会出现的无尽种特点）。我们看树，它的空间，它再怎么生长也就占用那么点空间，还是不如一个房子大，或者还是不如一个城市那么大，但是呢，树的生长方式所占用的空间是可以有无限种组合与可能的。然后我们再看树，地球上地表的树很多看上去都是绿色的，但是树的这种绿色，它的组合方式，有着各种绿色，或者淡一点绿，深一点绿，即便是绿色，组合的方式却无限多种，且就算是单片树叶，也是由无尽种不同的绿色组合而成的。再例如，树它要么长叶子，要么长果实，看起来像是有限的，但是我们看它的叶子，每一片叶子长得都不一样，形状都不一样，

综合与可能都不一样，有着无限化的组合潜在。苹果树生长苹果也同样的，它只能长苹果，但是呢，它长的每一个苹果竟然都不一样，竟然可以长出无限种苹果。（无限层面，无限无局限，无限化的，无尽极化，无数的，无限种，等虽然用词很像，但是所引用与描述的概念可能有不同的差别）。

树叶会飘落，会凋零，看起来像是有限的，但是呢，我们再细细看，树叶枯黄的顺序是不是也是无限种呢，也是无限化的。那么树叶掉落到地面的方式是不是也是无限种呢，可以左飘一下右飘一下，左飘两下右飘两下，再来一阵风，旋转，旋转几圈再落到地上，有无尽种可能的落地过程。这么多树叶落在地上，树叶它落在地上看起来像是有限的，而这是个“看起来像”，像“有限”的描述，但是呢，树叶落在地上却可以有无尽种下落过程，且落在地上的摆法组合也有无尽种，下落的时间精细度也可以有无尽种，落地发出的声音也有无尽种，落地的叶片湿度也可以有无尽种，落地过程中与空气分子接触的数量也有无尽种，落地时的易燃率百分比也有无尽种，等等，仅仅是落叶，就能描述出无尽多种的潜在无限化的存在，（且任何面向都可以再进一步二次衍

生出新的无限化的描述，且可以无尽衍生与无限化下去，即便是一个看起来很不起眼的树，用来举例，也仍然可以衍生或者创造出无尽种的举例出来）。

再例如，树看起来好像不能移动，也不能走路，也没有长脚，看起来是有限的，但是呢，树扎根的方式却有无限多种，树的未来的命运也有无限多种，树与外部互动的方式也有无限多种，树今天可以跟毛毛虫互动，明天可以跟小明互动，后天可以跟小鸟互动，再后天跟蟑螂，跟老鼠，跟各种，跟风跟雨，跟空气，跟太阳进行无限种方式的互动。我们看一棵有限的树，看似有限的树，居然有这么多无限，这么多无限的潜在，而且似乎每一个地方都有无限的潜在，不论是树的占用空间，不论是树的生长，结的苹果，树叶的飘落，最后化为尘土，都有无限种的方式，（除了树，其实任何造物存在与概念面向都是如此，都可以无尽化，无限化，前面章节举例了距离，回答，这里再次举例树有关的无限化，而这些只是刚刚开始，所有一切都可以无限化，本书所文字描述的，只是很小很小一部分面向，作为协助意识体打开无限世界的大门）。

因此呢，这里我们简单描述叫“有限无限”。

“有限”跟“无限”，这两个其实是同一个存在，这两者其实是同一个存在的两端，像是同一个存在的两端，或者同一个存在的两种不同的视角描述，或者同一个存在的不同的面向。一棵树，一个苹果，一个杯子，一支笔，看似是有限的造物存在，它却是具备无限的各种潜在。因此呢，我们单独描述它是有限的，是扭曲的，我们认为它是无限的，也是扭曲的，有限与无限，相当于这两个是同一个存在。对于造物存在来说，我们就可以看到，有限，无限，有限和无限，以及“有限无限”，“无限有限”，这些是不同的描述视角，我们对事物的理解方向是什么的，是从有限看无限，还是从无限看有限，又或者复合叠加。从有限当中看无限并进行描述，可以叫做“有限无限”，从无限层面感受到无限所构筑创造的有限，可以叫做“无限有限”，两者的方向朝向是相反的，下面我们用更多举例比喻来进一步带大家理解与感受。

比如我们觉得一支笔是有限的，我们可以这么认为，那么我们的视角是什么呢？我们的视角就变成了有限，就是说我们在描述上描述一支笔是有限的去了。我们看一支笔就这么点重量，似乎啥也干不了，这其实就是把无限潜在的东西缩

窄或者降解，降为了有限，或者把它压成了有限，把它固化成了有限，或者把它缩短为了有限，这是个有限的视角之一。或者说这个视角也只是我们选择用什么样的视角来描述这一支笔。“这支笔是有限的，它就这么点重量，似乎啥也干不了”，这样的描述也是可以的，不是说不可以，（我们的描述方式和理解方式，可能会使得原本无限化潜在与潜能的事物，被我们描述或理解所坍缩了，局限了，因此就变成有限有局限了，反过来打破局限，则再次可以叠加无限无局限的描述与理解）。

我们描述或理解事物的视角可以简单分为两种，从有限无限看待，或者从无限有限看待，两种视角出发点，或者说两种描述方向，而这两种是可以叠加起来看待与运用的，也就是复合叠加起来。（这也意味着思维需要复合叠加化。复合叠加态，更极致化的复合叠加态）。当然，我们也可以把它拆分出来，一种就是有限/有限化的看待，一种就是无限/无限化的看待。

有限/有限化的看待，我们可以看待到很多，但是呢，都是狭窄的，比较有限的，是具有局限性范围的。那么如果我们用无限/无限化的方式来看待呢？我们仍然要选择我们的视角，因为无限

它既然是无限种视角，无数种视角，那我们应该怎么选呢，我们怎么选？我们是选左边，选右边，选上面，选下面，选这个视角，还是选那个视角，当我们在选的时候，我们就化为了有限，这个时候就变成或缩窄为了有限。（如同语言文字的选取，描述举例的选取，视角方向的选取，都是从无限种可选方向，选择了某些进行描述，会导致范围或者描述坍缩，坍缩为窄化或局限性有关的存在）。

如果是我们从有限的，从有限化的视角来看无限，比如说这支笔，虽然它的墨水容量是有限的，但是它却可以通过有限的墨水创造出无尽多可能的内容，这就是“有限无限”，从有限总是可以看到无限，变成有限无限，而非窄化或局限化成有限层面，有限有局限。这就视角的两种方向之一，“有限无限”。“无限有限”我们会在后面介绍，大家可以好好体悟。

有限无限，是指我们从任何一个看起来有限的地方，都可以进一步穿透看到其无限化的潜在，比如说这支笔，看起来一点重量都没有，啥也干不了，但是呢，一支笔却可以成为蚂蚁的大劫，也可以成为蚂蚁的大灾难，它可以挡住老鼠的去路，可以成为压死骆驼的最后一支笔，也可以成

为遮挡太阳的一个存在，也可以混入杂草当中，假装它是一只草，这只笔仍然有潜在的无限的用途，或者无限的潜在。不单单是它的墨水，或者笔看似只能写，但其实呢，它不仅仅只是可以用来写，无限种的写法，写的地方也有无限种，笔可以在桌子上写，在纸上写，在书本上写，在黑板上写，在墙上面写，在各种地方写。我们可以看到，它写的位置也有无限种，写的方式与风格也有无限种，写的字的大小也有无限种，比如说写的字大一点，写的字小一点等等。笔最终会化为尘土，但化为尘土的方式也有很多，比如说，被我们用完，被老鼠用完，被小明用完，被高考的考生用完，被任何一个人，以任何不同的方式摧毁掉等，都有无限种方式。其实这里我们可以看到从有限的描述或层面当中，或者从看似有限的地方，仍然可以看到无尽多的无限。

而从无限有限来看，我们起始是从无限层面作为起始，以无限作为起始首先第一点我们的专注点将不在于笔，笔是从无限当中坍缩而成的一个有限，就是从无限里面出来的一个有限存在，那么笔它是怎么从无限坍缩而来的呢？笔的局限性形成方向是什么呢？（从无限无局限，不断的增长局限性，使之变成有限有局限，并不断塑造

局限性成特定的存在，例如树，苹果，笔等）。

宇宙或者无限一开始只有无限，或者说所有的一切存在都是无限，都是无限无局限的存在，也都可以被叫做无限，也可以叫任何名字或者不需要名字，任何一个存在，都可以进行任何无限无局限的操作，（无限无局限，无限可以不需要名字，可以进行任意的操作，任意的造物，任意的设计）。

首先我们可以从笔的名字开始看起，它的名字哪里来的呢，它的名称叫做笔，或者，一棵树，我们叫它苹果树，或者叫它什么什么树，那么树是怎么从无限当中坍缩下来的呢？树本来是无限的，也是无限无局限的，树本来是可以走路的，本来是可以飞天遁地的，但是无限说，我们要创作一个局限性，树你扎根吧，你可以不动了。树本来是彩色的，我们从无限的视角来看树，本来树是无限性的，树是无颜色的，树是千变万化的颜色的，树是复合叠加的颜色，但是呢，我们现在要给树在颜色方面增加局限性，让树变成有限的，树你想变什么颜色呢？然后就变成在人类眼中看起来是绿色的样子。于是树，它本来可以飞天遁地的，这下不能飞天遁地了，它本来可以瞬移的，变成也不能瞬移了，本来是各种颜色都有

的，现在变成了有特定的颜色了。

树本来可以倒着长的，本来可以 s 型生长的，长得像蛇一样的，也可以长得像蜘蛛网一样的，树本来长的形状是无所谓形状的。但是呢，作为无限，无限要创造局限性，无限就跟树说，或者树自己对自己说，树，就按照向上生长的方式长吧，照着阳光的方向生长。树本来是不需要阳光的，又增加了需要阳光的设计，有一个局限性。无限层面的树本来就是无限能量的，无限就说，这个不太行，得再加点局限性，现在要用阳光，用水，还要用一些特定的元素来生长，作为一个局限性聚合与组合的存在。树它本来是没有大小的，无限化的树本来可以无限无局限长得像一个星球那么大，它甚至可以像银河系那样子长，像蜘蛛网一样的占满整个银河系，甚至占满一个星系团。但是无限跟树说，我们现在要成为一个有大小局限性的一个树了，现在你就只能这么高吧，以后默认不能长太高了。（所有的造物存在，都可以描述为是从无限当中坍缩而来的，通过局限性的组合与设计，塑造创造了无尽多的造物存在，从各种事物上都可以看到其大量的局限性，反过来，打破这些局限性，就可以再次看到其无限无局限，无限化的潜在，所有事物都可以描述为初

始就是无限化的，也包括任何一个意识体）。

于是树就诞生了，或者一支笔，一个石头等。就这样诞生了，从无限当中诞生，因为无限最开始的树，它不叫树的名字，它叫无限，它无限无局限，它可以飞天遁地，可以任意的穿梭时空，没有任何局限性，没有大小，没有空间，没有内外，没有任何的各种较为固定的特点，任何规律都不存在，因为它是无限的。这个无限的树，或者说这个无限的存在为什么变成了一棵树呢，其实无限变成了很多的存在，变成了各种各样的有限，变成了各种各样的面向与造物存在。无限变成了杯子。无限变成了一支笔，无限变成了一个苹果，无限变成了一张椅子，无限变成了一张桌子,所有事物都可以描述为是由无限坍缩而成的，或者说都是由无限通过局限性组合演变而成的。（无限变成一个柜子，这是一个比喻描述，也可以描述为从无限当中坍缩与设计了一个造物存在，叫做柜子，无限并非是用数量去描述与理解，也非狭窄的直接式的描述与理解，需要用无尽多不同的角度与视角来提升对于无限层面的更多百分比理解）。

从无限有限的视角来看待一支笔，首先我们的专注力，描述的专注点，在描述笔的时候，就

要知道我们描述的不是笔不是树，我们还是在描述无限。我们看到笔和树是从无限当中出来的，看到石头还是从无限当中出来的，看到苹果也是从无限当中所出来的。我们看到石头，我们就要想到桌子，想到椅子，想到苹果，想到各种树，想到自行车，想到各种概念存在，想到各种造物存在，各种面向存在。（浮动，复合叠加态的思维意识，无尽分形式的思维意识，无时三境化的思维意识等）。

无限坍缩出来了无尽多的造物存在同时存在，无限同时包含所有事物存在的，包含所有造物存在的，我们可以再坍缩一次，就相当于我们本来可以同时专注看到无限当中的各种无尽多的造物，通过专注点再下放一层，变成了专注在树，变成了专注在苹果树，等具体事物上，相当于坍缩了两层（层数是比喻）。无限，它是没有任何局限的，没有任何造物局限的，是无限无局限的。坍缩一层，无限就变成了时间，变成了空间，变成了桌子、椅子、石头，各种万事万物的造物存在。再坍缩下降一层，我们专注点放到了无限所坍缩的所有造物存在当中的其中一种，树，专注到了树身上。这个时候我们看到树，那么我们可以怎么描述这一棵树呢？我们从什么视角来描述

呢？有无尽多的视角可选，那么我们选择哪些视角呢？等等。

举个例子，如果我们描述树是不会飞的，这个视角到底是对还是错呢？我们会发现，对错好像这个时候已经不管用了，因为如果我们描述它是对的，但它好像也是错的，描述它是错的，它好像也是对的。（无限包含着矛盾聚合体，极致的两端互通，同时所有的极致都通往同一个地方，那就是无限无局限）。

因为无限无局限，其实树是可以飞的，或者说树是潜在可以飞的，因为树它本身是无限坍缩而成的，或者伪装而成的。这个时候就会发现，我们怎么描述这个树都不对。我们说树是绿色的，其实树不是绿色的，树只是我们人看起来是绿色的，蛇看着就不是绿色的，老鼠看着也不是绿色的，任何外星人看着树也不是绿色的，就我们人类看着是绿色的。我们再继续描述树，说这个苹果树只能结苹果，那这个也是有局限的描述了，也是有限的了，苹果树其实可以无局限化的结香蕉结橘子。所以这里会看到从【无限有限】的视角来看，所有一切都变成了扭曲或者缩窄，因为都变成了局限，或者都有局限。（有限有局限，无限无局限，打破局限可以变回无限，增加局限可

以变成有限，当然这里是比喻）。

再例如我们描述树不能飞，这个时候问题就来了，树是什么？树一定是树吗？树难道不是无限伪装成的吗？它可不可以卸掉伪装，然后马上开始飞起来呢？都是可以的。那这个时候我们的描述不就错了吗？或者我们的描述不就扭曲了吗？但是我们应该描述“树可以飞”吗，问题又来了，树怎么能飞呢？树在这里一动不动，树是不能飞的，但是这个描述又扭曲了。

描述树不能飞，也有局限性，描述树能飞，也还是有局限性，好像都不太行，那加一句呢，树既可以飞也不可以飞，树是无限的，所以它可以飞，这样行不行呢？也不行，因为这还是扭曲了，谁说树是无限的？或者说谁说树是可以飞的等等，就会发现，我们再怎么描述，都开始越来越扭曲了，（尽管对于无限而言，无论怎么描述都会变成狭窄的与扭曲的，但是我们仍然可以用任意的视角去描述无限层面，让意识体更多的理解与拓展无限层面有关的视角）。只要是使用文字，我们不论怎么描述下去都会产生局限，或者变成某种有局限的有限。这就是【无限有限】有关的描述视角，任何造物存在其实都是无限的，然后越来越坍缩，我们描述也同样可以用坍缩进行描

述，我们描述的过程就是一场坍缩的过程，我们的任何描述都会出现局限性，这是“无限有限”的一些描述，或者说视角特点，与有限无限的视角方向相反过来，。

我们再继续拓展，树，只是说对于我们来说，它是机制设计的，伪装的，它在我们面前是不飞的，但是它在别的维度说不定就飞来飞去了，这个时候就会发现它是同时需要我们既兼顾有限，也要同时兼顾无限，于是就会变成【有限无限，无限有限】。或者变成有限跟无限是同样的存在。这个时候才能够更了解事物的更多面向。

当然了，这仍然只是冰山一角，因为即使我们描述，树不能飞，苹果不能砸烂石头，树叶不能飘在天上去等等，这些描述看似是可以的，即使是扭曲也没什么问题的，但是呢，我们会发现我们的描述是有限的，是数量很少的，描述的数量太少了，我们仅仅描述树不能飞，苹果掉在地上会腐烂，这够吗？这能够了解一个树吗？有限数量的视角不太能让我们了解一个树多少百分比，那我们再描述，苹果树的叶子是绿色的，苹果没熟的时候吃起来很酸，苹果还有个核，有种子，但是这就了解了树吗？这就了解了这个苹果树吗？其实远远都不了解苹果树,（对于任何造物

存在而言，没有达到无限多的视角看待与理解时，对其的理解都是非常低百分比的，包括世间看起来再普通不过的看似的物体与存在）。

因此，站在【无限有限】的视角，我们也可以看到，我们无论怎么描述都是非常有限的，都是使用有限性的视角，有限数量的视角在描述，但是呢，我们既要【有限无限】的看，也要【无限有限】的看，这两者兼顾以及叠加，就能够看到，即使我们的任何一个有限的描述，有限的方向，其实都潜在的蕴含着无限，或者说潜在的可以看到更广阔的无限，都可以衍生出或者变化为无限化。

再换另外的举例带大家继续拓展，无限是什么？无限不是什么？很多人理解无限的时候都是用有限的视角在理解无限，就好比说无限是宇宙当中所有东西加起来的总和，那有没有想过，无限为什么不能是所有东西减去呢？减去所有东西，减去之后的存在呢？为什么要加起来呢？这个就是有限的视角当中，它的很多的漏洞，或者说有限的视角想要描述无限，几乎都是扭曲的，或者都是有漏洞的，或者都是错误/窄化/幻想/偏向/有限化了等的描述。当然了，所谓的错误扭曲只是说它不是一个无限层面的视角，它是一个

有限层面的视角,(无限层面依然包含着所有的有限层面)。为什么呢？如果说无限是宇宙当中所有东西加起来，这个无限也太小了吧，那无限为什么不是宇宙减去所有的东西呢？（这么是通过一些举例，来间接进行一些描述与展开，从某种角度来说，意识体是无法通过少量的视角就能有很高的百分比理解某个事物的，无限也不等于“事物”,不过通过某些视角来打开更加广阔化与无限化的更多视角新增是可以的)。

那有人又说，把这句话调整为无限是宇宙把所有东西减去之后的存在，就是把所有的存在都减掉，这就是无限吗？那我们有没有想过，既然把所有东西减去，为什么不把所有东西都加起来呢，又加又减，然后就陷入死循环了，就中了一个圈套了,(而这种矛盾体，或者矛盾聚合体，在无限层面是很“常见”的，极致的智慧就是极致的愚蠢，极致的大等于极致的小，极致的勇敢等于极致的胆小，等等)。

这里比喻的圈套就是有限里面的圈套，这个时候我们认为的无限，或者我们看到的无限，似乎它是一种数学,数学数量。但是无限是数量吗？假设宇宙再加 1,000 万个存在，那么之前的那个数量状态还是无限吗？或者说再加无数多的造物

存在，那之前数量下的还是无限吗？现在还是无限吗？那有什么区别呢？只是数量上的区别算区别吗？无限是数量吗？是数量加起来吗？似乎对于无限而言不论是把所有东西减去，无限似乎还是无限。把所有东西加起来，无限似乎还是无限。但是我们也可以反过来讲，就算我们把宇宙当中所有造物存在加起来，还不算无限。我们把所有东西减去也不算无限，因为无限如果只是数量，也太窄了。（任何面向极化到足够极致，都可以通往无限层面，即便是圈套，极致的圈套也是可以通往无限层面的，圈套是个比喻，无限当中有无尽多各种看似比喻的“圈套”，形成无限化的圈套与圈套无限化）。

无限不是数量，无限是什么？无限是潜在所有可能性吗？那也是扭曲的。就是如果认为无限是潜在所有可能性，任何一切都皆有可能。每一个杯子的用途也有无限可能。苹果树结苹果的方式有无限可能，苹果树凋零的方式有无限可能，这就是无限了吗，如果无限只有这么点，只有这么点面向与描述，那无限也太狭窄了。（当认为或者描述什么是无限的时候，什么就不是无限，都只是在窄化，坍缩）。

无限到底是什么？当我们描述无限到底是什

么的时候，其实都是扭曲的，对于无限，想要准确描述，它只能“一般来说”，“部分描述”，一般是说无限不是什么来间接理解与描述，有的小伙伴会觉得，无限就是无所不能，什么都能实现。其实这个描述也是扭曲的不准确的，无限如果它只是能力上的无限，那这也太窄了吧。我们无论怎么去描述无限，怎么去想，无限到底是什么？无限是空无，无限是所有可能性，无限是所有东西加起来，无限是无所不能，无限是无尽创造，无限是无尽增长，无限是…，或者说无限是一种很抽象的概念，或者无限只是一种朝向或者什么的，其实都扭曲了，这些都不是描述无限。（但是同时都描述了极小一部分无限所“可以”拥有的特点存在，注意是“可以”，所有的任何视角，不论高低大小，都属于无限当中可以存在的描述）。

如果用无限不是什么进行描述，我们可以看到无限不是人格，无限不是数量，也不是数学，无限不是空间，无限不是概念，无限不是抽象，无限不是存在，无限不是不存在，无限不是虚无，无限不是时间，无限不是任何。任何面向都只是很窄的，都是窄面向。无限不是能量，也不是无限的空间，也不是无限的时间，也不是任何一种面向。当我们想象无限是某某状态，也是扭曲了，

因为如果是某某状态，它就是一种固定的状态，或者窄范围存在，（有限有范围，无限无范围）。无限是固定的状态吗？这也是扭曲的。无限不是固定的状态，但是这里的不是，我们要注意这一个描述的“不是”已经超出了“是不是”的概念范围了，概念上已经早就超脱这个文字了，超出“是否”的概念。（无限层面的世界与有限层面的世界相比，逻辑可以被打破，线性可以被颠覆，合理可以被消除，根可以被拔地而起，矛盾可以变得合情合理，诡异的事情变得常见，真理被吊打，错误被生根为理，智慧被挖出破绽与漏洞，信仰不断被颠覆，等等这些是比喻）。

当我们说无限不是什么的时候，我们不要想象成无限是某一个东西，有什么特点，然后去对号入座。对号入座，那就扭曲了这句话的理解，我们往往认为无限是一种什么什么的存在，对号入座去找它是什么，这个时候就扭曲了。

无限不是一种对号入座的，也不是一种反对号入座的，无限不是什么什么。这个也只是比喻的一种描述，视角上的一种比喻描述。当我们在猜测无限是什么的时候，如果我们认为无限是有某种可以达到的状态，或者是一种较为固定的状态，都会不同程度的扭曲，无限是固定的状态吗？

无限不是固定的状态。无限是浮动的状态吗？不完全是浮动的状态。如果无限只是个浮动状态，那各种意识体现在每时每刻都在浮动，为什么还没有成为无限呢？问题这不就来了吗？如果无限它是无限增长,那各种意识体现在就在无限增长，为什么还没有成为无限呢？好像也不是。无限是否可以是无限减少呢？人类的寿命也在无限减少呢，很多东西都好像在减少，也好像在增加，但为什么各种意识体还不是无限呢。(无限涉及到大量的面向，无尽多的面向，而这里的举例是忽略了极化程度，忽略了复杂程度等面向的，虽然所有意识体都有着所有的无限层面的潜在特点，但是所有面向都差距了 N 多倍，极化程度也差很多很多)。

这个时候我们就要知道，我们在描述的意义也好，人格也好，数量也好，数学也好，或者任何存在也好，任何概念也好，固定也好，固化也好，视角也好都只是无限当中的冰山一角，冰山一角的冰山一角，冰山一角的冰山一角的冰山一角…，或者都只是属于无限里面的面向。因为我们看到的各种面向存在，各种造物存在，都是无限坍缩之后的，比如说无限坍缩成了数学，我们从【无限有限】的视角带大家来领悟，无限坍缩

成了时间，但无限坍缩的时间它其实还是无限。因此时间可以随意时空旅行，可以随意穿越到过去去嘎嘎祖父什么的，或者也可以随意穿越到未来去看看什么的，或者去改动未来，甚至复制时间线，重来 1,000 回，甚至我们想怎么操作都行。（任何事物与存在都是无限化的潜在，可以随便使得苹果变成金子，让苹果树生长钻石材质的香蕉，等等都是可以的，无限无局限，可以任意操作，不过不同层面维度设定了不同的机制设计，用于不同的体验，实验，创造等）。

我们所谓的时间，它是从无限坍缩而来的。那么空间呢，空间也是从无限坍缩而来的。所谓的时间空间都是从无限坍缩而来。空间其实是可以实现同时无限大和无限小的。也可以是以特殊存在的方式,空间不是我们想象中的三维的大小，因为它可以没有大小，它可以数字能写多少就有多大，它也可以就一个点，它就一个点也一样可以无限大，它也可以是负坐标/负尺寸/负空间，例如孙悟空的金箍棒，可长可短，可大可小，可以直接上到天上，下到剖开整个大地都可以。同样的，把整个山川大地装进口袋，像储物袋一样的一收，把所有的家具，把整个房子都收进储物袋也是可以的，因为它只是无限坍缩而成的一种

空间形式存在。

时间可以像弹琴一样的律动跳跃，可加速，可快进，可暂停，可倒退，可复制，可无尽演变，从无限坍缩的空间可以不占用任何位置，空间可以既小又大，可以任意大大小小，随便我们怎么来，它可以反大小，可以反存在反投影都可以，因为时间空间也只是从无限坍缩而成的。那其他所有造物存在呢，也都是从无限坍缩而成的，（都可以任意无限无局限化）。我们认为的数学，也是坍缩而来的，同样可以随便改动，变化，可以非线性数学，概率数学，无厘头数学，叠加态数学，老虎机数学，反逻辑数学等等。所谓的数学里的1+1=2,谁跟我们讲的1+1等于2？哪里来的1+1=2呢？谁告诉我们1+1=2的呢？有没有可能在宇宙1+1=1.999，但是它不等于2。1+1可以等于3，也可以按抽奖等于，按抽卡带保底的等于，1+1也可以等于苹果，等于橘子，直接跳脱所谓的数学根基，都是可以的，而且是真实存在的，无限无局限，有限有局限。（宇宙当中有大量的不同的数学，不同的数学框架与基底模式）。

数学也不是固定的，也是一种机制设计，函数也不是固定的，也是一种机制设计，也不是说一的平方就一定等于一，或者1*1=1。宇宙是无

限性的，或者说无限所构建的宇宙是无限化的。（这里说的宇宙，并非肉眼或五感所描述的狭窄范围存在）。

无限性的话，还有什么？我们还可以看到什么？苹果、梨子、情感、概念等，什么都是无限坍缩而成的，所有的造物存在都是无限坍缩而成的。那所谓的记忆，历史，过去，未来，它都可以描述为是无限坍缩而成的存在。

既然所有一切面向都是无限坍缩而成的，那么我们认为的所有造物存在加起来，其实这仍然是有限。因此，所谓的数量还是有限，所谓的状态还是有限，所谓的无所不能，它也只是一个有限的，一个窄面向的存在。所谓的固化，所谓的固定，所谓的浮动，都只是无限当中的窄面向而已，这就是我们要看到的，我们看到的一切都是无限坍缩而成的存在。

就好比如说，无限，它是超越记忆，超越身份的，超越人格的。超越记忆，可以怎么样超越呢？如果所有意识体的记忆都是我们的记忆，那我们还有什么所谓的前世记忆了吗？就没有什么所谓的个人之类的前世记忆了，前世记忆与无限的相关在哪里呢？无限是可以不分记忆的，无限可以怎么做呢？无限它是可以任意操作的，无限

无局限，无限就可以说，每个有限层面无限层面的意识体的记忆都是我们的前世记忆，都是任何一个无限的意识体的记忆或数据，因为每个意识体的数据都是无限当中，数据也不受数量等的限制，无限无局限，同时又可以让有限层面的意识体相互一定程度上区隔部分记忆，保持一定的特点，而这些也都是属于无限的设计。

无限层面的描述可以不太需要描述自身曾经是谁是谁，自身是什么，等等，无限不需要局限于有限的身份，无限不需要选择特定的面向与存在，无限不需要特定的记忆特定的人格。人格，身份，记忆，特点，这些都是有限层面的描述，或者是扭曲的描述。无限不说我们是什么人格，我们是什么性格，无限是我们可以是无限化的人格，无尽多的人格，任意的人格，无限化的性格，所有的人格都可以是，所有的性格都可以是，是无人格无分身状态的，“无”不是没有，而是叠加着所有人格与身份，同时又可以无限生成任意的新的人格，可以千变万化，想变化什么就变化什么，想用哪个性格用哪个性格，想用哪个状态用哪个状态，想用哪个特点用哪个特点。（思维意识复合叠加的人格与身份越多，复合叠加程度越高，人格创造与生成能力越强，越更加无限化）。

无限相当于会复合叠加变成无前世或者无记忆，同样的也可以使用无人格无身份无位，无定义，无态。无人格状态就是我们常常说的性格特点，品质特质等，而无限无局限，无限不需要固化或者固定在某个特定范围，特定状态存在，特定描述特点等等，而所有各种不同面向都可以描述为是无限坍缩而成的。无限可以无定义，同时也意味着可以无尽生成新的各种定义，无态包含所有各种的“态”，以及可以无尽生成与创造无尽多种新的态。（无尽生成与创造，也是无限层面的特点之一）。

当我们跳脱出坍缩而成的存在，我们再上一层，当我们化为无限，我们就可以坍缩成任何的存在，任何的复合的存在，也就意味着无限化的我们可以坍缩成每一个性格，几十种无尽种性格，都可以坍缩变成，也可以任意组合成各种复合的存在。无限化的我们也可以坍缩成任何一种身份，可以任意坍缩成管理者，被管理者，参与者，体验者，老板，员工，坍缩成父亲、母亲，小孩，老人，甚至坍缩成死人，活人，变异人，我们也可以坍缩成瞎子，可以坍缩成哑巴，可以坍缩成三只手四条腿，可以坍缩成任何形式，任何能够描述到或者想象到的都可以，无限就是这么无局

限。

关于被坍缩的视角的无限化看待与反向，当（大家）我们在观看自身的视角的时候，或者观看我们自身的状态的时候，我们就要反看一下我们自身的视角，反思一下我们自身的视角，（视角看视角，对视角进行分析），我们的视角是不是坍缩而成的？如果我们的视角还是有限的，坍缩而成的，那就是说明还不是无限，就有局限性的。我们要看到这个坍缩状态，或者要打破这种坍缩状态，将其转化成无限无局限的状态，以此进行叠加或者打破有限视角与描述的局限性，相当于是使得思维意识不断的去使用无限无局限化的视角的一种状态，也可以比喻描述为把坍缩的视角描述，重新反坍缩与打破局限性，回到未坍缩的状态，或者初始无局限局限性的状态。

无限无局限，有限有局限，无论是我们的思维，我们的视角，其实都是【有限有局限，无限无局限】，我们的思维或者说有很多人的思维还有很多的固化/窄化或者坍缩状态，我们大家或者很多人思维都可能有很多的局限性在里面，偏向的固化，惯性的固化，认为的固化，单一的固化，幻觉的固化，模糊的固化等等。我们的很多的视角都可能都是很多局限性的视角，只不过我们经

常不自知。(有限层面的意识体几乎所有的视角都是有局限的，有限有局限的，惯性的固化的，以及漏洞百出的等，在无时三境章节会进一步展开)。

有限层面意识体的视角固化，比如说经常是以自我视角为出发点，以自我为主体看待等的一些描述，很多时候就是已经坍缩了，已经坍缩成某种“我”的存在了，已经坍缩为个体了，坍缩为了某个狭窄个体的主观认为了，但无限它不是个体，无限可以是非个体的。(聚合体，复合体，叠加体，浮动体，混态体，魔方体，异变体，嵌套体，结晶体等等，可以是任意的)。

同样的,当我们的视角是窄视角描述的时候，或者是一种单面的描述时，也是基本坍缩或者固化了，比如说，绝对，不可能，肯定，必然，终极，就是如此，非常确定，其实这些也坍缩了，都是属于坍缩状态的，都变成了某种固化的或者有限有局限的描述,(所有的所谓的真理，均为坍缩的产物，真理在无限当中是窄面向，无限不是真理，无限也不可以需要真理，无限不讲究真理，有限层面才会出现讲真理)。因此我们就需要非常无限化的去观察，同样的，当我们以比较确定性的一些视角或者狭窄视角去描述时，很多的视角

也都是坍缩状态，（所有的所谓的知识，智慧，认知，信仰等，都是坍缩的产物），我们就要能够觉察的到，或者尝试二次分析等，可以使用【有限无限，无限有限】的叠加态视角去看待与动态调整，而这也是一种拓展意识视角的训练方式。

这就是使用有限无限、无限有限的一些状态描述，通过两种叠加与反向的视角带大家进一步拓展更多无限层面有关的视角描述。在接下来的内容当中，我们会看到很多的视角交叉描述，“有限无限，无限有限”并非是只拆分开来的，是浮动的，交叉的，复合的。整篇，整本，都含有大量的各种描述视角，无限坍缩成有限，无限无局限坍缩成有限有局限，诞生了大量的造物存在，反坍缩就相当于是重新打破局限性将其无限化，无限化所对应的反过来的方向，可以简单描述为坍缩，当然了，无限化，或者坍缩，都是概念化的存在，且都可以无尽概念拓展。下面让我们继续探索有限有局限，无限无局限。（第一个系列，无限无局限系列，六个章节采用循序渐进的方式进行展开，阶梯式的逐步提升理解的难度）。

第三章、无限坍缩成一切

上一章节我们讲了有限和无限，以及无限和有限的两种不同视角，以及有限是如何从无限当中坍缩或者由无限伪装而成的，或者说无限在运用的情况下，无限坍缩或伪装成各种不同的有限的存在，以供各种不同的体验者体验，当然参与有限层面体验的这些看似有限的意识体，也是由无限化意识体伪装而成的。各种不同层面或者不同范围不同密度不同进化阶段等存在，也可以描述为由无限所创造设计与构建而成。(这一章节当中，我们在描述上会讲坍缩与伪装挂钩在一起，无限坍缩成有限，也可以描述为无限伪装成有限，而所有的有限层面的存在，都是由无限所特定伪装而成的，也就是从某种角度来说，一切都只有无限)。

所有的有限存在都是潜在的无限，既可以是视角描述的不同，它也可以是各种层面的一个不同，有限跟无限可以认为它既是同一个存在，也可以认为它是一种存在的多面向的一个拆分，因为无限它的面向有多少呢？无限多，而且可以无尽拓展。有限的面向又有多少种呢？首先有限这个概念，本身就可以聚化成各种的有形的存在或者各种概念存在，那无限同样的也是面向无尽之

多的。(有限有的特点无限都有，而无限有的特点，有限也都潜在的拥有，潜在的拥有意味着受观察者影响，观察者是有限化的意识体，那有限就是有限的，观察者是无限化的意识体，那有限就可以是无限的，而有限化的意识体被无限层面的意识体所观察，也同样可以“变成”无限化的)。

有限和无限这两者都是面向无尽之多的，即使无限坍缩或伪装成为了有限，这个有限仍然是潜在的无限。不论是面向还是说在概念上，还是说在方向朝向上，在潜能上，在所有存在上，都跟无限可以认为是一样的，打个比喻，就相当于有限的存在继承了无限的所有。(注意不要混淆成把有限当做无限，混淆把有限当成无限，或者把苹果，石头等事物都看成就是无限，看成没区别，这样又会陷入上一章节里提到的窄视角幻觉理解了，百分比的提高需要视角的不断增多)。

任何一个有限的存在，不单单是有限这个概念，继承了无限的所有，更是任何一个有限的造物存在都继承了无限的所有，并且都具备无限的特点，比如说无上限，可以无尽极化，各种潜能无限等等。比如说任何一个苹果或者一辆自行车，它仍然是潜在的具备了无限的所有的特点，或者具备了无限所有的潜在存在。接下来为了便于理

解，我们通过一个举例，一个例子等来展开，当然既可以是例子，也可以不是例子，既可以是比喻，也可以不是比喻，让我们的意识更好的去理解更多的一些有关的描述或者一些面向。（暗示读者可以在任意的生活当中自行发现更多视角，自行创造出更多的视角）。

既然无限无局限，有限有局限，前面我们又说有限跟无限它是一样的，两者又是相当于一种，坍缩或伪装而成的，或者说是一种设定，就是说无限通过设定局限性或组合局限性设定创造出有限（不好带入的话可以简单把“有限”理解成苹果）。相当于给没有局限性的存在增加或设定了一些局限性，然后变成了有一些局限性的存在。就例如无限坍缩成了一个苹果，或者坍缩成了一棵树，或者坍缩成了一辆自行车，开始加上了似乎的一些局限性，苹果，树，自行车等都带有一些局限性组合。但是呢，那些看似的局限性仍然只是视角，仍然只是视角描述。（不同的有限层面的事物存在，都可以比喻为局限性聚合体，且组合与聚合的局限性不同）。

那有的人可能就会问了，即使看起来理解一些无局限了，但是我们在三维世界体验的时候还是存在局限性，这是为什么呢？或者这是怎么回

事呢？（为什么三维世界不能飞行？为什么三维世界不能点石成金？为什么三维世界不能穿墙等等），这里涉及到对于体验者所设计创造的体验分层，或者不同的机制设计与范围，而不同的体验者可以被“嵌入/置于”进不同的机制设计范围体验当中，同时也可以被设计不同的局限性体验，或者观察的范围，方式，层面等都被设计或者局限化，（身体，感官，星球，环境，数学，法则，特点，全都是跟设计有关的，宇宙的机制设计）。不同层面的体验者可能会使用不同的观察的方式或体验的方式，而体验者本身也是来自于无限，无限化的意识体自我伪装成一个体验者，进入设计的层面当中去探索体验等，无限可以任意伪装成不同有限程度的体验者，并体验着各种机制设计等。（对于一个无限层面的意识体而言，三维世界周围的一切存在，都是由无限所伪装而显现出来的，或者是故意伪装显现给三维世界当中的体验者所看到与体验的）。

先从体验者这里开始描述，无限它本身默认相当于是无限，无限无局限，它通过设定/设计，设定成为局限，而这个设定是怎么回事呢？或者叫做设计，设计出来给谁用呢？给用来做什么呢？这里就会出现一个观察者，观察者的视角也

是比喻，相当于我们说的观察者或者叫做体验者，这都是描述同一个过程的不同的视角描述。我们可以认为因为无限它要探索更多的创造，所以它会有设定，有设计，同时它的一些设计也包含一些体验或者一些观察，这个设计创造与进行体验的过程也就相当于是一种坍缩的过程。（如果将整个宇宙比喻描述为只有一个意识存在，那么就会是自己设计自己玩，自己玩自己设计的，自己和投影复制的自己玩）。

宇宙初始我们可以描述为只有无限，或者说初始只有无限，就是我们把宇宙也并入进无限当中去，初始只有无限，所有一切都是无限。无限坍缩成各种的有限的存在，然后让自身也设定局限性，给自身设定局限性。因为宇宙只有无限的话，会导致事物与事物之间无差而无法互动，例如，苹果就是无限的，一只猫也是无限的，那为什么会有一只猫呢？苹果和猫等一切既然都是无限的，那就无法区分开苹果与猫了，其他万事万物也同样如此，一旦都无法区分，也就无法创造出更多的造物存在。（不完美之用，分之用，极致的区别等于极致的无区别，两者是同一存在）。

无限通过产生无尽种的局限性与局限性组合，来进行更多的创造，这里面就有设定，有设

计，就好比如设定一个存在，无限自己给自己设定，然后自己体验，自己观察，于是就设计了一套机制，一套玩法，或者多套与多种，进行体验，我们宇宙当中各种维度或层面就是如此而来,(局限性被用作造物设计)。例如，无限设计了一些机制设计来用于【观察坍缩玩法】(意识观察并导致坍缩是旧宇宙下，通过场域概率场设计的宇宙运作模式),就是体验者通过观察或者通过自我思维而进行坍缩的创造与影响，也可以描述为思维创造现实。这也是设计，都是设计，设定的一种玩法之一，当然还有很多不同的宇宙设计与玩法，无限自己给自己设定，自己在自己设定的世界当中去体验,同时给自己设定自己暂时变成有限的。（无限由于太无局限化，因此在体验上也包含探索更多不同的局限性体验，同时挖掘自身潜能，于是给自己加很多的不同的局限性，进行不同的体验模式，与模式体验等)。

无限的意识体，或者说无限的意识，它给自己设定成了局限性的存在，变成了一个（一个个）有限性的意识，又设计出来了很多局限性，就产生了各种有限层面的世界。然后自己通过游玩，通过体验，通过观察，通过去运作，去探索，亲自探索那个自己设计的各种规则或者各种体验的

方式，或者深入研究与探索一些机制设计，这是另一种视角描述，（无限化的意识体，是极为无限化的，体验，探索，设计，创造，拓展等，都可以某种角度描述为是永无止境的）。相当于我们宇宙的所有有限的存在，本身一开始初始都是无限的，或者说也都是无限的。所有的意识体其实也都是无限的，因为宇宙只有无限，或者说一切存在都只有无限，其他一切有限层面的意识体也都是无限的意识所伪装的，或者所设计的，整个宇宙所有层面的世界都是不同的设计，这是一个描述，（无尽多种的设计，无尽多种的体验与玩法，而任何意识体都是无限化的潜在，也就意味着任何意识体都可以参与进自定义设计/三阶宇宙）。那么无限为什么要体验这么多的有限呢，为什么要设计出石头，为什么会产生出猫，产生出狗，产生出不同的星球，各种各样的有限的存在等等呢。

接下来我们描述无限坍缩或伪装成有限，它是怎么坍缩或伪装的，坍缩或伪装过程可以怎么理解？我们用一些例子来带大家更好的理解，无限是怎么一步步坍缩或伪装成一个苹果，一个石头等等的。

其实整个宇宙，或者说我们这个宇宙设计了

一种意识体或体验者的观察坍缩玩法，观察什么呢，观察“无限”，“无限”便会根据观察者的意识与观察状态而坍缩成“有限”，坍缩成一个对观察者而言属于伪装的“无限”。（通过意识体的场域或思想，影响场域网格概率场的坍缩或呈现，属于特定速率的连续且持续不断的一直坍缩刷新，或者说连续的网格步数状态变化，具体可以阅读第三十章，意识统一场域）。

坍缩与伪装，对于不同观察方式的观察者，可以呈现出不同的“伪装形态”。类似于三个观察者测试距离，一个被设计成使用凸透镜，一个被设计使用了凹透镜，一个被设计成使用哈哈镜等。被不同的体验者或观察者以不同的观察状态与观察方式，观察所坍缩出不同状态，或者伪装成不同状态，这样一个过程就是一种机制设计，也可以比喻为一种无限设计的“玩法”，“观察坍缩玩法”。（世界实际上是复合叠加态的，以及被很多个不同的体验者观察者进行不同的渲染，与坍缩，即便是同一个苹果，在不同的人去观察的时候，每一次都是不同的渲染）。

既然无限有无限多的存在，有限也有无尽多的存在，那么这个坍缩的规则与观察的规则是怎么样的？是否观察，怎么确定是否观察了呢？以

及观察了又往什么方向去坍缩呢，这里面就包含着来自于无限的机制设计。

首先无限无局限，那么无限它就可以创造出一种特殊的量子（网格），或者叫粒子或者可以叫因子。接下来的比喻当中，可能会涉及到一些物理学、数学或者宇宙学、意识学等等，但是我们不完全使用精准的或者标准的用词。我们这里提到的量子也好，粒子也好，因子也好，是为了便于理解，我们可以认为它是一种无限子，或者说叫做无限量子，无限粒子，无限因子。这里描述的是同一个存在，或者全部叫意识因子也可以，（也可以理解为网格，属于基底层面的）。

如果我们把无限看成意识的话，就可以用不同的名字来理解。不论是暂时叫做意识因子，又或者暂时使用量子一词，用量子一词就会涉及到混淆到量子物理学，或者用粒子的话，我们也会涉及到一些物理学有关之类的。那意识因子呢（或者意识网格），这个看似又是一个很特殊的名字描述，那么这几个的关系到底是什么，这几个的概念到底是什么呢，我们现在把这三个都改一下名字，都可以暂时叫做无限量子。（本章节不讲专门的理论，因此无需特别担心记住名字或者词汇概念，重点是从动态的运作过程中，更多的拓展对

于无限有关的描述视角，提升更多的理解无限层面有关运作状态的拓展）。

无限可以先创造一种叫做无限量子的一种存在，或者叫做原基粒子的存在，或者说叫做基底粒子，或者也可以叫做原粒子，简单称为原粒子，原量子等也是可以的，（多名字对于同一存在事物的不同描述，也可以作为一种拓展，以及对于大量不同事物的同一名字描述提取，也可以作为一种拓展，【网格基底】属于最深层的，“最”，不过读者理解该章节并不需要直接具备这些理解也是可以的）。这几个名字与描述都是相当于描述的同一个存在。这里可能会导致混淆，但是没关系，我们要的就是混淆，在无限当中，精准不一定能够理解，但是混淆呢，却有的时候更容易便于理解。那么这里的量子大家可以任意的进行关联，大家所能够关联进来的，都可以，都没有关系，我们现在这里只是一种模糊的存在，一种模糊的概念，怎么叫它名字都可以。（任何事物与描述的潜能以及挖掘方式多种多样，有的时候可以精准详细，有的时候可以模糊与保留，有的时候置入一些神秘感，等等，各种不同情况）。

无限量子，或叫量子，它的含义是什么这个暂时不重要，我们接下来看量子是怎么坍缩的，

量子的坍缩或伪装的过程，量子是如何被观察的，以及量子是怎么运作，怎么创造出不同的有限的各种存在的。这个无限量子，我们就简称为量子，即使是可以叫做无限量子，但是我们仍然使用跟现在物理学一样的这个称呼，就叫量子。我们可以混淆理解，也可以精准理解，都行，大家接下来看例子就知道了。

无限设定的量子可以是什么呢，我们都知道有量子叠加态，那么无限量子的叠加态可以叠加什么呢？可以叠加到什么程度呢？这里也涉及到复合叠加有关的概念，只不过是量子层面的，或者以量子作为比喻描述。（在真实的场域网格当中，是场域概率场的全概率叠加）。

该量子可以叠加空间，时间，任意状态，所有状态与潜在都可以“兼容”叠加于一起，“兼容”“浮动”“吞噬”是复合叠加态当中的一些状态，（兼容率极致之高）。空间，时间，任意状态，三个只是用于比喻，实际远不止这三个面向，无限可以叠加的存在，是无尽之多的。这里为了便于理解，只做部分举例，以空间为例，该量子可以叠加进所有的宇宙空间位置，每一个位置都叠加在该量子当中，也就是未观察的情况下，该量子在描述上是可以同时存在于宇宙里任何一个空间

位置的，而不仅仅是该量子在宇宙各种不同位置的概率各不同。（既可以描述为宇宙每个位置都有叠加着潜在的这个量子，也可以描述为该量子叠加着宇宙所有空间位置，都有概率进行呈现）。

时间，未观察的量子的时间是多少呢？与各种时间的通常概念有什么不同吗？未观察的量子的时间可以描述为没有，可以描述为 0，或者描述为无限，假设量子有振动频率，那么频率是多少？由于时间为没有，为 0，为无限，那么振动频率其实是无限或者“？问号”，且时间的速率或者多少本身就是由无限所伪装。该量子的能量又是多少呢？也是 0，无限或者“？问号”，所有状态都叠加于一块，且此时未观察，能量本身就是无限当中的一种面向，能量的数值可以随便调，或者随意修改，但是未观察，就不用调，待定，或者暂且处于无限，暂时不用坍缩或伪装。

该量子未观察时就同时含有所有状态，任意状态，所有可能的状态，所有可以的状态，可能与可以，所有的潜在，任何状态都包含进，且可以没有顺序，不分先后，不分过去未来，没有朝向要求，没有规则，没有规律，可以不用逻辑，逻辑也是无限所坍缩的某种面向存在，某种已经坍缩或者被设定的机制设计之一。且该量子此时

是没有速度的，也没有时间的，或者说状态浮动速率是无限的，状态变化的速度是无限的，也就是可以比喻描述为任何一片刻都可以无顺序状态浮动无尽次，或者状态变化无尽次。（未坍缩的网格的场域叠加态，时间可以理解为状态变化的“相对体验者”的速率，这个速率是可以无尽极化下去的）。

不同的观察者，不同密度的观察者通过观察该量子导致的坍缩是不同的，例如第三密度，第五密度，第七密度，观察未被观察的量子时，或者使用与运用该量子时，情况都不同，坍缩的情况各不同。可以取决于无限给第三密度，第五密度设置了什么样的体验与局限性范围，（被设计的各种不同层次层面的体验情况都会有所不同，有的层面与层面之间会一定程度上隔开）。例如，由于所有意识/意识体其实都均为无限，都是无限，那么所体验的量子状态变化速率，不论是否观察，不论量子是否坍缩，都是无尽速率，无限的意识体可以任意的以无尽速率进行对该量子的观察，体验，以及运用，但是这样就会导致观察坍缩的玩法相当于没有一样，因为是否观察并不影响无限的意识体的运作，运用。而且，即使是一个已经坍缩成有规律有朝向且速率有限的量子，无限

的意识体仍然可以瞬间把该量子重新拉回或者变成无尽速率叠加态，为什么呢？因为对于无限而言，无限无局限，量子被观察了，和没有被观察，都不影响被无限的意识体的运用与体验。(有限层面的意识体对该量子看到的是有限的速率，运用与运作看到的也是有限化的，而对于无限层面的意识体而言，速率多少都不是很重要，都可以无限无局限的调整与修改)。

于是，为了区隔开有限层面与无限层面的差异特点，在设定上，将所有有限层面的意识体的体验速率，观察坍缩等，都从无限速率限制成一个有限的速率，一个有限的体验速率，有限的量子状态变化速率（也就是时间体验方面），或者量子状态的特定朝向与特定规律也都增加一些局限性（例如三维世界的时间的正向线性特点）。

对于不同进化水平/体验阶段/所处不同维度的意识体的量子速率体验，量子规律与朝向，进行区隔与设计划分。例如第七八密度意识体及以上，观察与体验的量子速率为无限，第六密度意识体对量子速率的体验与运用降低为有限，第四密度意识体对量子速率的体验运用则降低至非常低，并且加入了量子状态变化规律与朝向的限制（呈现为时间方向或时间特点）。而第三密度，所

体验的量子速率是极为低的，对意识对量子的运用或状态改变也加了非常多的限制与局限性，其量子状态变化的朝向与规律也是被设定了大量局限性（如同三维世界方向的各种局限性）。

所谓的时间便是这样诞生了，所有的所谓的振动多少，能量多少，都只是未观察的量子坍缩成某个状态或根据机制设计填一下数值，或者随着意识水平的提升，意识的渲染范围与上限提升，可以提升对于已观察的和未观察的量子状态的更多渲染（或者说持续坍缩，持续再次二次的坍缩，也可以理解为持续不断的刷新概率场域）。第三密度意识体体验到看似相对非常慢的量子速率体验，量子状态变化体验，或叫能量变化速率，或者被叫做所谓的流逝，或者时间流逝，（地球时间的一天，对应不同的更高速率的宇宙更高层面，也是对应很多天，很多月，很多年，很多万年，亿年等）。而第五密度意识体所在的维度或层面，所体验到的量子速率相对第三密度来说非常高（高很多，相对的很多，具体暂时不介绍），并且可以以多种的方式改变量子状态（场域改变），以及可以改变一些运作的方向朝向等（时间特点改变）。例如通过改变量子的状态把石头变成黄金，或者让量子调到某个之前的状态，让枯萎的花变

鲜活，让身体的量子回调到某种状态以保持或调节外貌长相等。(场域里的所有一切都变得更为可塑，各种的元素，物质，身体，载体，以及时间，意识，等等)。

再例如，如果去往一个未被观察过的星球，整个星球以及里面在体验中的意识体，都处于同一个量子群场范围当中，整个量子群场范围对于外部观察者而言属于未观察。这个量子群场范围就相当于叠加了很多种状态，甚至包括很多不同运作方向与情况的状态，交织并叠加在一起，(这里不能忽略这是相对于那个还没有进行观察的观察者来说)。也就是对于描述这个星球来说，有无数种各种不同状态版本的星球，相当于有无数个不同平行星球，或叫平行时间线，或者叫平行维度泡泡，(观察者所面对的这个星球的状态呈现，且观察者可以自由选择观察到的平行版本，或者前往，当然平行版本的概率场范围取决于当时的意识体的意识概率场范围)。这些都叠加在一起，包含叠加所有状态，所有存在状态，所有可能状态，也就是相当于叠加着所有的所谓的过去，所谓的未来，无论里面是否有体验者所已经观察坍缩的部分，(即便是所谓的“所有”，也不等于“宇宙新数据”，因为这是无限基于概率场之极致所全

然刷出来的叠加态）。而且这些都是同一个量子群场，量子群场里的量子本身是无限化的，因此可以同时被不同状态的观察者群以不同方式观察，并显现或坍缩伪装给不同的观察者不同的存在状态，也就是呈现出无数不同平行星球或者版本，可大可小可个人的可集体的。

对于在外部还未观察这个星球量子群场的其他意识体，或者较高密度意识体，在描述上是可以任意选择进入到不同的平行版本当中的，或者进入到不同的所谓的过去或者未来的状态版本。不过这里并没有提到来自机制设计层面的一些限制或者规则，也就是不同的维度不同的星球范围，都可以被设置一些不同的规则，因此上面只是举例描述，即使是同样的密度或者类似的星球，机制设计都可能有很多差异。（不同的星球之间的物理法则，生物规律，参数设定，意识感知特点，体验情况，载体设计，都可以是不同的）。

时间可以被描述为为了驱动量子坍缩玩法而设计的有关存在，时间是被体验，被设计，被运作，被运用等有关的，（时间的速率体验是相对于观察者而言的，且可以每个意识体的时间体验都不同，对于时间的感知方式与感知速率也可以不同）。对于无限的意识体而言，时间对其并不是局

限，时间也好，机制设计也好，量子坍缩玩法也好，这些都是局限性的有限存在，都是无限所创造或设计的，无限层面的意识体相当于可以在时间之外，空间之外。对于无限的意识体而言没有这些局限，可以任意体验无尽的量子速率。

无尽的量子速率可以被用来做什么呢？在其中又有哪些体验与玩法创造呢？能体验什么与可以有哪些创造，取决于意识体的意识，思想，灵感，没有上限，（反过来也受限于意识的上限）。

对于一个石头而言，第三密度意识体，第五密度意识体，第七密度意识体，看到的同一个石头，所看到的，所反馈的体验，所经历的，以及感受到的量子速率或时间都是不同的，第三密度意识体可能看到石头非常坚固，而第五密度意识体看到石头则可以是非常柔软，看到其更多的存在，所谓的更多的存在等都是各种不同层面与状态的无限的伪装，或者给其看到的坍缩，同一个看起来普通的事物，可以同时以不同形态呈现给不同的意识体，叠加的。而第七密度意识体看到的是无限构成的伪装，看到的可以是无限。（同一个苹果，在不同的人眼中，加载的渲染是不同的，也就是即便是同一个星球，同一个世界，被不同的人加载的渲染都是不同的，即便生活在同一个

世界，但是又并非是“同一个世界”）。

下面继续回到举例与比喻当中，现在还是比喻阶段，大家可以认为这是比喻，也可以认为不是比喻，都可以，让我们以更多的视角再次描述。无限的量子叠加态，可以叠加过去叠加未来叠加无限种状态可能，这里的叠加，它是一种无限性的叠加。我们这里谈到了过去未来这些概念，在未观察的时候在描述上是没有过去未来的，什么叫过去？什么叫未来呢？我们无法或者说不太能使用现在对于过去的定义或者未来的定义，因为在这个无限量子叠加态当中，过去到底有多少种呢？（过去可以被生成各种不同的版本，只有极少数被观察的部分对于还在体验当中的体验者而言看起来才像是所谓的“真实”）。过去相当于我们达成某一个位置所可能的路线，或者说我们到达某一个目标，到达某一个状态，有多少种的路线，在无限当中，它是无限种的，所以这里的过去，它是无限种过去，也可以认为它是一种倒推，或者说一种算法倒推，一种量子状态的算法倒推。（体验者因为专注度和专注焦点不同，实际上观察的范围很少很少很少，就像吃苹果也不会仔细看苹果皮的纹路，因此苹果皮的纹路实际上调一下分辨率就是未被观察）。

宇宙的发展走向或者量子的时间走向就一定是朝向更先进，更进步，更提升的方向吗？不一定，量子可以朝向更旧的状态，更落后的状态，那么往更落后状态走，是在往未来走还是往过去走呢？如果说是往未来走，而这种未来越来越落后。甚至这个未来就是等于某种潜在的过去，未来等于过去（假设所谓的未来是更先进，过去更落后，此时未来走向更落后，相当于是在走向过去），因为我们如果假设过去是更落后的，那么我们这种走未来，就会等于在走过去。未来等于过去，而所谓的过去就是所谓的未来。

同样的，在无限种过去当中，既有更先进的过去（指过去比现在更发达先进），也有更落后的过去，而如果所谓的未来是往先进的方向走，那这个走未来，就等于是走过去，因为过去就是更先进的。因此未来就是过去，过去就是未来。在无限量子叠加态当中，没有过去未来，或者可以描述为同时叠加了所有的潜在与可能的过去与未来，过去等于未来，未来等于过去。那“现在”呢？“现在”就同时等于过去和未来，并且是“现在”同时等于无限种过去和无限种未来，复合叠加，所谓的“现在”可以描述为“无限此刻”，而非“当下一刻”，而是无限刻，无限此刻，也即无

限。

说完了“过去现在未来”，回到无限量子的叠加态来，它没有过去也没有未来，为什么呢？因为它是叠加在一起的，它是既含过去又含未来的，“未来”我们也可以认为，我们要朝向某一个目标，有多少种路线可以走，其实是无限种路线，在无限当中是无限种路线。因此呢，这里的未来它也是无限种。过去无限种，未来无限种，这里叠加在一块，这里的叠加是没有顺序的，它是未观察的状态，注意这里是未观察和未坍缩的状态。

“所有可能”是什么意思呢？就是说所有的存在，所有的一切都叠加在这一个量子当中了，注意这里的所有的一切并非指的 100%，100%就固化了，而是说的无尽的潜在，无尽的，无上限的，（所有的可能也包含着也意味着所有都可以，来自无限无局限加持下的“所有都可以”）。这就是相当于量子叠加态的一个极化/极致化，或者说是一个无限化的量子叠加态。

这里使用的是无限化这个词，或者说极致化这个词，是便于我们理解，那么这个量子或者说意识因子，或者说原基粒子，或者说这个原粒子，无限量子，该量子，它叠加了所有的可能，所有的可以，所有的存在，这个量子叠加状态与存在

的数量是多少呢？它叠加了多少种过去，多少种未来呢？叠加了无限种过去，无限种未来，它相当于就是无限的，它的数量是无尽的。（也就是意味着过去和未来都是有无尽多种不同的版本，且同时可以被无限化的意识全部所体验，时时刻刻都可以衍生出更多的过去版本未来版本，这也是无限层面意识的一种简单刷数据的方式）。

该量子本身叠加了无限种的状态，数量上是无限种，无尽之多，可能性与潜在全都被叠加进来了，且宇宙或无限新拓展了多少种存在与数据，那该量子就增长到多少种（该量子本身就相当于整个宇宙，从某种角度来说）。该量子的浮动/波动速率可以是多少呢？状态的浮动速率或者变动的速率，它的浮动波动速度其实是无法描述的。它没有速度，因为所谓的速度要跟时间挂钩，没有时间，或者时间为 0 为无限等。还没有观察，相当于就没有时间，或者说就还没有坍缩，什么都是无限的，该量子的速率也是无限的，该量子的时间也是无限的，或浮动的或“？问号”的，该量子的所有的一切潜在都是无限的，一旦被观察者观察或者渲染而坍缩，那么其所有特点都取决于观察者的意识水平范围。那么该量子叠加态我们可以描述为，如果我们用一个数/数字作为比

喻，就是无限，相当于就是无限，或者说怎么描述都可以,(用有限层面的思维可能会遇到无法理解或思考这点描述，因为有限化状态的意识最多只能坍缩与理解自身意识峰值范围的“量”)。

接下来就是该无限量子的坍缩的过程了，宇宙或者说无限创造了 n 多个这种无限量子叠加态，或者说创造了 n 多个这种量子，初始这些量子都是未观察的，未坍缩的，在设定上它可以由观察者所决定坍缩的概率表，与机制设计限制，和其权限上限等。

这里我们从状态的坍缩，与速率的坍缩进行描述（也都属于场域概率场的坍缩），状态的坍缩前面已经提到过了，从无限的状态坍缩或伪装成有限的状态，从无局限坍缩或伪装成有局限（例如苹果变得坚实，和变得可以摸得到，食用等）。从浮动状态坍缩与伪装成看似的固定状态（从无尽种状态，呈现出某一种状态等），从叠加状态坍缩与伪装成单一状态等等（从无尽种可能，呈现出某一种可能等）。

未观察的该量子，速率是无限的，即使是看似已经坍缩的量子（体验的时间速率也受观察者影响，以及机制设计影响），速率变成了有限的速率，或者很低的速率，但是这个坍缩与伪装，只

是对于该观察者而呈现的，实际上的速率仍然还是无限，该存在仍然还是无限的，（速率可以认为是故意呈现给观察者感知的，比喻）。同样的，对于体验的意识体而言，例如三维人类，自身虽然置入到某个有限体验速率设定的层面或者机制设计当中（在被设计好的三维世界当中体验），即使该意识体是在体验有限速率，反馈有限速率，运作有限速率（时间的感受与体验感知等），但是该意识体仍然潜在是无限的，潜在也是无限速率体验的反馈。伪装坍缩成有限速率的量子，也是潜在无限速率的，这里涉及到叠加，多种运作都处于叠加状态。（有限层面的意识体体验其所反馈的，无限层面的意识体体验其所反馈的，各种不同意识体，都体验其各自所反馈的，一个意识体就是一种不同的世界或者个人宇宙）。

无限速率的该量子，可以因为被观察而暂时坍缩与伪装呈现给某个观察它的意识体，速率呈现为有限的。不同水平的意识体的不同状态进行观察，坍缩与伪装的状态，速率，都可以不同，（同一个苹果，交给另一个人，该苹果的状态/能量/特点/概率场等都会发生变化，因为渲染改变了）。一种被设定的状态与速率，或者说是一种被设定的体验速率与状态，（设定是非常关键的，

这决定了所有在当中体验的意识体的体验是否良好，是否具有效能潜能，旧的初阶宇宙当中很多设计都是有很多问题的）。宇宙当中，对于每个意识体而言，有大量的未观察，在描述上也是观察焦点在不断的更换浮动等，每个意识体都可以独立分开计算，也可以按集体计算，不同密度层面或者不同星球设计可能不同，（例如，一个人类一生所能够吸收的数据，在不同分辨率/不同渲染精细度/不同网格渲染分辨率下，对比各种不同分辨率与渲染层级的总数据而言是极低极低的，不过对于意识个体而言可以爆炸式拓展渲染，因此数据量相对个体而言暴增）。

无限的意识它是无限速率的，它所看待的无限的量子速率也是无限的，如果不进行设定自我限制，那么宇宙所有层面，所有范围，所有密度层面的体验就都只有一个速率了，都变成无尽速率了，于是通过设计，速率开始被拆分，创造出来了大量的有限层面，各种不同维度或者密度层面，且无尽在增长，分出更多的有限层面与有限存在出来。

八度音阶宇宙可以从某种视角理解为是通过设计被精妙化与细分化的，比如说第一密度、第二密度、第三密度、第四密度，第五密度，第六

密度，第七密度，第八密度（当然还有更高层面的，而三阶宇宙下，密度衡量方式已经差不多取消了）。而无限的意识相当于从第九密度来到第一密度，然后再从第一、第二、第三、第四、第五、第六、第七、第八这样上升，通过玩一场相当于一种回归的游戏。所谓的回归游戏也可以描述成一场不同的创作体验，（三阶宇宙已经取消了这种回归的老旧玩法模式，情况已经大为不同，不过这里暂时不做过多描述）。

如果每一个密度的量子速率都一样，那相当于就没有差异，或者就体验来说没有太多的差别，所以无限的意识要创造出差异来，要让每一个密度意识或者说阶段的速率不同，机制设计不同，且是宇宙层面的，（实际的设计情况非常复杂，人类表层社会对于物质层面的研究都是很低百分比的，更别说对宇宙各种层面的探索与研究）。玩一场这样的阶段化进化或体验创造的游戏。第二密度的速率可能极低，第三密度的速率可能非常低，（植物的时间体验速率与人类的不同），然后越到越靠近无限层面，速率相对越来越高，限制越来越小。

这里要注意，默认整个宇宙的量子速率都是无限的，（这意味着宇宙球，量子宇宙球，量子全

息宇宙球其算力与运作非常夸张，速率难以衡量，地球几年，量子宇宙球可以刷 N 亿年的数据）。但是由于观察者的观察导致坍缩，比如说三密度人类进行观察，三密度观察或者坍缩的量子就是非常低的量子速率，量子的状态变化相对而言体验会非常慢。越高密度则相对坍缩的量子速率越快，并不断靠近无限。且同一个密度范围体验的量子速率也可以设计成不同，这里的没有具体化数值。

量子速率的快慢会影响着什么呢？无限坍缩或伪装成有限，但是所有的一切有限又都是潜在的无限。比如说苹果，苹果也可以认为是量子群坍缩或伪装成的苹果，而苹果会生长，会腐烂，会消融，这个速率是多少呢？如果是由第三密度意识体体验，可以体验的看起来过程很慢，或者会描述为体验到了时间，流逝了多少小时多少天的时间，这里提到的很慢是相对的描述（快慢是相对于主体的相对描述而言），就好比如苹果需要第三密度意识体体验与经历好多天才能腐烂，而不是几秒钟就腐烂，（以三维地球人类作为的举例，看似简单的比喻举例，背后涉及到非常多复杂精细的机制设计，以及整体的场域概率场运作）。

如果是第四密度体验，它可以体验的量子速

率相对更快一些，第四密度体验所谓的体感上的一天，相对第三密度里的意识体可能过去了很多很多天/或者几分钟，两种都可以，未观察就未坍缩，或者反过来比喻，第三密度所体验体感经历一天的量，而第四密度可以经历的“量”多了N多倍。第五密度则可以更快很多，当然这样比喻是有些不太合适的，因为涉及到未观察，未观察就不知道速率，就还是叠加状态。当然这些都是比喻。注意，我们这里并没有具体讲宇宙到底设置了多少数值。宇宙对不同密度层面或维度设定多少数值，对于无限而言都是可以描述为“很小的”。现在是拓展理解无限坍缩或伪装成有限的一个过程。

量子速率非常快且可以运用与影响时，显化东西或者创造东西也会很快，可以让苹果一下子就长成熟，树苗一下子就变成大树。量子速率非常快的话，做很多事情，很多操作都是可以非常快的，例如改变物质元素，扭曲结构，穿透物体，快速改变天气，让意识体的身体瞬移等等。第三密度意识体和第五密度意识体都可以让未观察的量子群坍缩成为一个苹果，相当于“凭空”创造一个苹果，但是创造的速度，费劲程度，与涉及到的机制限制都是各不相同的，让苹果再变成黄

金也是一样如此。

相当于所谓的事物的运作，运作的速率是这个量子的运作速率，那这个速率由什么决定，由什么影响呢？我们可以描述为是由意识影响。意识它本身也是无限化的意识，只不过设定了不同的体验的量子速率。

假设一个无限化的意识体，整个宇宙的所有量子速率对它而言都是无限化的，无论是否观察或者坍缩，它想要用该量子创造什么都可以，都是瞬间创造。因为无限速率，苹果变黄金甚至都不用时间，无限速率是无法用时间衡量的。同样的，让一个苹果瞬间变成一个星球也是不用时间的，让一个星球瞬间爆炸，再复原，爆炸复原，爆炸复原，反复这样操作，甚至叠加操作，同时操作也是可以的。因为这个时候无限速率已经达到超越时间的一种存在了，它可以让一个苹果倒着长，让苹果变成猴子，让苹果变成香蕉，让苹果腐烂，同时存在同时操作，而且对于无限化的意识体而言，它已经没有各种不同物质之间的区别了，（从这种角度描述来说，所有不同的存在都差不多，所有不同的状态也都差不多）。

所有的有限的物质，有限的存在，不论是所谓的时间空间，或者任意的存在在无限的意识体

面前，都不过是量子无限速率的不同坍缩与伪装。量子无限速率，无限的意识体，可以任意的凭空创造。想怎么创造就怎么创造，意识能想到就能创造，同时也正因为如此，所有有限层面的意识体都被赋予了潜在的无尽创造的潜力，或者使用同样的方式进行创造，或者说借由同样的场域规则进行特点的有限速率的创造，例如三维人类所体验的物质层面的创造体验模式，与第五密度层面世界体验的创造模式，虽然特点与局限性设计不同，但是都是在同一个无限化的体系当中。（创造，可以作为一种视角去看待，用创造的视角看待各种事物，世界，与体验，其视角和力量程度会发生一些变化）。

我们宇宙当中有多少没有观察的量子呢？答案其实也是无限之多，相当于即使是坍缩了的量子，已经被观察了的，它其实还是无限的速率，因为他只是被第三密度用特定的感知方式观察所呈现为特定速率，（这是被设定的一种“幻觉”感知，属于该层面下的“真实”感，但是对于其他层面看起来则是“不那么真实”，跨层看起来像虚假，看起来难以“沟通”或“互动”）。如果一个第三密度意识体观察一个苹果，他可能“打不开”这个苹果，也改变不了这个苹果的元素，他可能

想让这个苹果变得腐烂的更快，或者腐烂的非常慢。他可能要花很长的时间，这个苹果才能变化一丢丢。但是如果是一个第六密度的意识体来看这个苹果，它可以让这个苹果很快变成黄金，或者说只要花“几秒钟时间”就可以让苹果变成一栋房子，让苹果变成一棵参天大树，等都是可以的。因为对于第六密度而言，它所观察与体验的量子速率是可以非常快的。这个速度可能是差几百倍、几万倍、几亿倍，甚至接近无限倍，因为越靠近无限相对可以操作的速率越高。

接下来，来解释不同星球的量子群场泡泡的量子速率，因为处于观察或离开观察而导致的所谓时间体验上的差异。比如说一个第三密度星球，在这个区域内，一个大的量子群场，或者描述为一个所谓的量子泡泡空间。该星球量子群泡泡空间里面的人都是属于里面的观察者，或者体验者，里面的人都处于某种被设定的或者特定范围特点内的量子速率体验，处于该运转体验当中。

但是对于外部星球的人则因为未观察而不同，比如说一个第四密度的星球，该星球的量子速率与前面的星球是不一样的。并且这个第四密度星球从某种角度来讲是没有观察第三密度星球的量子的。第三密度的量子泡泡没有被观察，其

量子速率仍然是潜在的无限速率，或者任何可能的速率。（因为是否观察，和有着不同的内外观察者，使得量子速度是相对的同时叠加存在，对于正在观察的意识体有限，对于未被观察者则无限未坍缩，例如一个房子，看的人看到的是房子，没看的人则是一堆未被观察的无速率的量子，因此房子似乎对观察者是存在，对非观察者则相当于不存在，这在非常高维度下可以如此呈现，而三维世界其实也可以，但是机制设计稍微有所不同，已经被观察坍缩过的房子，会暂时保留数据并可能二次调用与渲染，对当中的体验者呈现出房子看起来很坚实且似乎如此真实）。

我们假设在第三密度星球上有一个意识体，该意识体被带到了第四密度星球上，这个时候这个人就已经脱离了第三密度星球的量子群泡泡。那么对于这个人而言，也是脱离了对原来第三密度星球量子群泡泡的观察，他不再观察第三密度星球的量子泡泡了。所以，对于这个人而言，第三密度星球的量子泡泡又变成了是没有时间的，是不存在时间的。或者说，星球的速率无法测量。

如果他再想回到这个第三密度星球，他可以回到什么状态呢？是可以回到任何可能的状态与版本的，只要是未观察的。因为量子叠加态包含

了过去、现在、未来和无限可能性。所以这个人在外面的星球即使过了 100 年、1 万年，回到这个第三密度星球，仍然可能描述上这个星球只过了 5 分钟，因为未观察。（并且回到的平行版本可以发生改变，或者进行不同的版本选择）。

当然，也可以是过了 10 分钟、30 分钟、一个晚上、几天。这就是因为脱离观察后，或者没有观察时，该范围的量子就又会重新回到无限的速率当中，或者未观察的任意浮动速率。

就相当于人在观察的时候，无限速率就坍缩成有限速率，没有观察的时候，它又可以恢复到无限速率，又恢复到无限速率无限状态，这个就是不同时空泡泡，当中的量子速率体验流速与运作是不一样的。所谓的时间体验，我们可以描述为或理解为它是一种设定，因为量子的速率它是设定的，它是被设计的，不同密度层面世界的量子速率不一样，以及没有观察它就没有坍缩，而且坍缩程度还不一样，不同密度所体验与坍缩情况是不一样的。（观察坍缩的玩法在各种事物的运作当中都存在，不论是微观无尽分形的观测，还是耳朵听到的模糊位置的声音来源，是否被仔细观察的橘子皮，记忆里所想不清的细节，爬山时被忽略的身体动作，看风景时焦点未停留的分辨

率，全都可以属于“未被观察”)。

（下面这段描述额外补充一些内容，这个已经离开第三密度星球的意识体在某些情况下还是可能处于某种观察状态，因为可以含有连接的关系，比如说他跟第三密度星球上的人的意识可能在一些阶段的情况下还有一定的连接。意识是可以无距离的，前面我们章节讲过，无限是可以无距离的，或者说他的意识可能还保留着一些意识还处于对这个第三密度星球的潜在观察，或者说某种微弱的观察，虽然这种微弱的观察或者观察到一些模糊的层面导致的坍缩程度可能不高，但是呢，也是会有一定的影响的）。

假设一个第六密度的意识体来探索一个未观察过的第三密度星球，那又会怎么样呢，一个第六密度的意识体，有着更高的量子速率的体验以及状态，量子速率和量子状态都是非常之高的，都是极高极高的，极快极快的，快到什么程度呢？快到这个第六密度意识体，在第三密度星球没有被他所观察的情况下，这个第三密度星球所有的潜在都可以被探索，所有可能都可以被这个第六密度意识体所体验。这个第六密度意识体就相当于像时空旅行者一样的，且从某种角度来说没有所谓的时间，只有状态。那这个第六密度意识体

就可以任意回到任何一个平行时间线的几千年前，回到这个第三密度星球任何平行版本星球的几千年前或者几千年后等，但是这个几千年前或后，并不一定是能够对齐这个第三密度星球的某个时间线的准确过去或者准确未来，概率场是浮动的，多样的叠加的。

前面已经描述了，“现在”就等于无限种过去与无限种未来叠加，全部都复合叠加，过去和未来从某种角度来说相当于不存在，没有被观察都是潜在，无限潜在，因此这种进入到所谓的过去的状态，其实也是进入到这种过去的现在，未来实际上也并不存在，未观察都是潜在，无限潜在，所以在描述上无法 100%对齐所谓的过去或者未来，只能部分百分比比较像或者接近，所以无法100%预测所谓的未来，当然了这当中并没有描述机制设计有关。

某个可能的几千年前的状态，因为量子叠加态，或者说无限的量子叠加态，它包含着所有可能性的，所以这个第六密度意识体呢，它不仅可以体验一种几千年前的可能，它也可以体验很多种不同的可能性过去与未来，所有可能性的几千年前都存在。对他而言，只要没有观察，他就可以都去，因为对于第六密度意识体而言，他所体

验的量子速率是可以非常非常快的。但是他所去到的过去或者未来，与我们现在所体验或还处于体验者的版本并不是同一个，他看到或者去到的过去或者未来，是他自身作为观察者看到的或者去到的，而不是我们作为观察者所看到的，是属于不同的过去或未来版本，尽管比较接近的过去或未来版本可以有一定百分比相似或者恰好被体验，但是依然无法 100%完全一模一样。因为观察者不一样，且不同观察导致的状态坍缩与速率坍缩等都不一样，即使是同一个观察者的不同状态或细微观察方式变化，也会导致持续不断的差异放大。

对于无限化的意识体，那就相对更夸张了，因为所有的一切都是无限化的。无限化的意识体可以瞬间破坏整个城市，然后又让整个城市瞬间恢复，并且还可以让整个城市瞬间改变材质，只要我们能够想象到的，都可以操作。无限速率的体验，它是相当于不仅仅已经是没有时间了，连状态也是无限堆叠当中的,无限的一种叠加状态。无限化的意识体想怎么体验就怎么体验。想怎么创造就怎么创造，想去哪个时间段就去哪个时间段，因为没有所谓的时间，他只不过是量子的无限量子叠加态。(为什么有限层面的意识体很难看

到或者明显的感受到无限层面意识体的操作呢？因为无限层面的意识体可以随意复制星球，复制世界，复制意识体，或者任何修改数据，记忆等，且很多时候无限化的意识体会伪装起来，从而几乎看不见，不过在早期宇宙设计当中，一些类似曼德拉效应等存在可以认为是处理不干净的残留，或者说不太好处理下的间接简单处理，当然了这里说的是比喻）。

为了更进一步理解这个坍缩或者伪装或者运用的过程，下面我们再用一些数学或者数字有关进行比喻描述。既然这个速率是无限的，比如说初始的速率是无限，那么无限它是可以写成“无限除以无限”的（不要直接理解成数量，可以粗略理解成概念，概念除以概念），这里是一个分数，分母是无限，分子也是无限，也是写成汉字无限，相当于概念化的无限，而不完全是数学上的无限。那无限除以无限，是等于 1 呢还是等于什么呢？无限除以无限还是可以等于无限，或者等于任何都行，或者可以不需要等于，因为本来就是无限，无限可以不需要等于，无限除以无限也是可以不需要等于的，或者也可以反过来，让无限等于“无限除以无限”，这里可以想象成写成一个数学等式。但是这里所谓的等式，是无局限的，或者叠

加态的，可以等也可以不等，也可以同时相等又不相等。

无限还可以继续变化，或者继续进一步伪装或者坍缩，无限首先可以坍缩或伪装成无限除以无限，然后还可以再次坍缩或伪装成“无限除以0”。也是分子除以分母，无限除以0，在数学上好像是不能除以0的，但无限无局限，无限它不跟我们局限这么多，无限就是能够除以0。那么无限除以0等于多少呢？可以还是0。那么如果无限除以0,它等于0,这其实也就是0等于无限，无限等于0。

这里是一个我们可以认为的不等式，也可以认为是等式，也可以认为无规则无数学，也就是不局限在逻辑，怎么描述都行，因为对于无限而言，它就可以这么玩。既然无限可以写成无限等于无限除以无限，又等于无限除以0等于0，那这是什么意思呢？如果0相当于没有，或者0代表空无，那0又是等于无限，无限又是等于0，咋回事呢？我们空间当中没有坍缩的那些量子或者未观察的量子，它到底是0还是无限呢？0到底是有还是没有呢？0是虚无吗？如果我们把虚无比作0，或者把0比作虚无，那其实他是无限的伪装，它是无限伪装成的，只是无限它随便填

了个数，它说，虚无就填 0 吧。

那什么叫“有/实有”呢？就是再次把“无限除以无限”坍缩或伪装成“无限除以有限”，或者说“无限除以问号”。也就是分子是无限，分母变成了有限或者一个“问号”符号，无限除以问号是怎么回事呢？既然这样都可以，那无限是不是也是变成任意数字都可以呢，无限这个等式是怎么回事？这是怎么写呢？问号是什么？问号代表任意数，任意数字都可以，无限除以问号就可以再次演变成无限除以有限，分母的这个有限，它是可以写成一个具体的数值的。比如说，无限除以一百，无限除以一千，无限除以一万，无限除以一亿等，分子的无限也是可以自己变的，可以变成任意数字，如果无限变成一，分子是一万，速率就是 1/10,000。无限如果变成 100，速率就变成了 100 除以 1 万，就是 1/100。这就是速率，可以被设定，任意调数字，任意设定，无限也可以调整成 100 万，100 万除以 1 万的话，速率就是 100，这个就是无限，通过调这个数值让它来调速率。

这个速率是可以任意调的,比如说不同密度，低密度就调低一点，高密度可以调高一点，这就是无限，无限无局限。同样的那么我们就假设有

一个速率是 0，0 跟 1 是同样的存在吗？1 跟 0 是同样的存在吗？0 它是无限伪装成的，它可以是无限除以 0 等于 0。那 1 呢？1 可以是无限除以无限等于 1，或者说分子分母都变成 1，无限变成“1 除以 1 等于 1”，无限除以无限还是可以等于无限，无限除以无限也可以等于 1，这个要注意。因为无限它是可以不讲道理的，可以不讲逻辑的。“1 除以 1”跟 0 是一样的吗？大家可以思考，1 跟 0 是一样的吗？0 跟 1 是一样的吗？有的人会说了，1 跟 0 都一样，不都是数字吗？也可以描述为 0 跟 1 都是伪装，都是无限伪装成的，只是无限它想变 1 就变 1，想变 0 就变 0，这样描述也可以。但是 1 是什么？1 是“有”吗，0 是“无”吗？

如果 1 是已经坍缩的了，1 是坍缩的存在，1 是实体，1 是苹果，1 是存在。那么 0 是什么呢？如果 0 是虚无，0 是没有，0 是什么都没有，0 是空无。大家又说 1 跟 0 是一样的，如果 1 等于苹果，0 等于虚无，那虚无跟苹果是一样的吗？答案就是一样。所谓的虚无也是无限的伪装，它就是无限除以 0，这个就是所谓的虚无的本质或者说某种本质，极致虚无就等于极致实有，虚无和实有是同样的存在。在《无限维创之匙》第二十二章节当中也有描述到，举例不同，大家可以整

体探索。（逻辑里面有非逻辑，非逻辑里面又有逻辑，在极致当中，两者互通，且可以描述为同一存在，且可以任意“逻辑自动生成”）。

无限可以任意的视角，但是我们这里给大家拓展视角，所以大家在理解什么叫做有和无，什么叫做存在，什么叫做不存在。存在跟不存在都是存在，存在跟不存在都是不存在。就所谓的存在也好，所谓的不存在也好只是一种描述视角。就好像 0 跟 1，我们说它一样，它就一样，我们说它不一样，也可以不一样。我们可以认为 1 是有，0 是无。但是呢，站在无限的视角来看，1 跟 0 不都是无限伪装成的吗？有什么区别吗？但是呢，我们也可以描述为，虽然它们都是伪装，但是伪装的不一样，所以我们就诞生了一种什么叫做存在，什么叫做不存在，什么叫做虚幻，什么叫做真实。

所谓的真实其实并不真实，所谓的虚幻其实也真实，因为都比喻是数字，随便填的数字，无限，就是这么不讲道理，存在的极致就是不存在，不存在的极致就是存在，存在不存在都是存在，存在不存在都是不存在，虚幻真实都是真实，真实虚幻都是虚幻，无所谓真实虚幻，无所谓存在不存在，都是来自于无限的坍缩，因为存在它也

是无限坍缩来的面向，虚幻和真实也都是无限坍缩来的面向，苹果也是无限坍缩来的，无限通过设定某种速率与某种状态伪装变成了苹果，其实苹果还是无限的，这就是无限的部分描述。（整个宇宙，都是如此，包括所有的意识体，巨大的伪装与设计）。

无限层面的世界非常广大，所有的面向都是由无限坍缩而来的，所有的方向朝向，所有的存在都是由无限坍缩而来，虚无跟实有也是无限所坍缩来的，只不过我们这次用数学，用无限当中的所谓的数学，或者用数字来让大家领悟和理解虚无等于实有，这个更准确一点来讲是极致的虚无等于极致的实有。因为虚无我们可以划分范围，实有也可以划分范围时，当达到极致的时候，就会发现整个宇宙都是无限除以什么。每一个量子都是无限除以什么，无限除以无限，无限除以 0，无限除以问号。无限除以问号可以描述为是一种未坍缩态，预备坍缩态，有限除以有限的时候，就相当于是被观察坍缩了，于是呈现出一些伪装，当然了这里都是比喻。

我们所在三维世界物理学对于更底层粒子或层面的探索也还是伪装。无限可以有非常多层的伪装，无限可以任意伪装，且观察坍缩的玩法，

坍缩成多少，由意识决定，整个宇宙可以描述成就是一场设计，我们所在的宇宙暂时是这么设计的，部分的一些设计。

无限既然无局限，那么所谓的量子，或者是所谓的无限量子，这个量子叠加态它本身是无限化状态的，它的能量值是多少呢？它的振动值又是多少呢？如果是询问能量，振动等，相当于又把概念窄化到有限的层面了。所谓的振动，所谓的能量其实它只是一个数字，这个数字填多少它就是多少，也可以填问号。所以所谓的振动频率，所谓的连续的光谱，所谓的能量，也只是一串数字，一串任意填的数字，每个量子都是无限的能量，也都是无限的振动，只不过它坍缩成了有限，给意识体各种不同的体验。

不论是坍缩成一个苹果，坍缩成情绪感受，坍缩成机制设计，坍缩成各种造物存在，各种面向，各种方向朝向等，还是坍缩变成意识体的身体，也就是意识体的物质身体。一个苹果其实也是无限的能量的，因为它的量子本身，是无限的，是无限状态的，无限叠加状态的。对于有限的观察者而言，可能观察到的是有限的振动，有限的能量，或者被不同情况的设定了不同的数值。所以看起来好像是有特殊振动，有特殊频率，特殊

能量的。就相当于我们所谓的不同的原子，不同的粒子，这么多不同的粒子，只是不同的状态，或者不同的一个叠加的程度，不同的运作方式等，都是可以这样描述的。

对于有限层面的意识体而言，受限于意识的一些局限性，或者还没有将自身的意识打开到足够程度的无限，因此观察到的很多东西仍然是处于一种幻象当中。在幻象的背后，在设计的背后，在各种坍缩层面的背后，每一个造物存在，每一个意识体本身都是来自于无限的，本身都是无限化的，整个宇宙也都是无限化的，所有的量子也都是无限化的，整个宇宙层面的所有坍缩态都是伪装状态，一切数值或伪装状态都可以随意调整。（试想一下，你看到的所有一切事物都是伪装，包括无形的，概念的，定义的，思想信仰等，那么会怎么呢）。

宇宙只有无限，当然这个也只是个窄视角，因为我们学习无限，只拓展一些窄视角并不能让我们真正的有多少的扩展，但是呢，一些视角可以让我们更好的去领悟和理解无限层面有关的存在，以及作为拓展衍生。同时呢，无限的增加视角，或者无尽的增加视角，也让我们理解宇宙的所有万事万物有了更多的拓展，更多的探索。

到这里，其实远远还没结束，因为我们的文字，或者说内容，可以是比较有限的，即使我们无尽的描述下去也是可以的，但是呢，由于内容有限，我们仍然还是要把更多的内容留给其他的面向。所以接下来的内容，我们就要换不同的无限当中的一些方向，或者一些面向，或者我们用更多的例子来带大家来领悟和体验无限。整个宇宙，它这样的设计，它这样的创造，它这样的灵感，或者说它这样的运作方式，运作规律，我们是通过比喻的方式来描述的。

第四章、有局限与无局限

【有限和无限，无限和有限】,【有限无限，无限有限】,【有限有局限，无限无局限】。这些话，或者说这一些描述，它本身是一种概括式的提取，这些提取是已经压缩过的，或者相当于以复合叠加的方式描述了很大量的存在，描述了大量的面向，大量的信息，并且是一种相当于压缩至了一个点，一句话。类似于复合叠加态的一个句式，或者一个存在，一个描述。而这一句【有限有局限，无限无局限】,我们可以把它拓展成“九句诗”：有限，无限，有限有方法，无限无方法，通否，通可，有限有局限，无限无局限，有限无限都是有，无限有限都是无。(九句诗现在可是要背的喔，且二阶宇宙的诗与三阶宇宙的诗也要背下来，二阶宇宙:通路单一与通路多解，三阶宇宙:无限无限似无差，无限无限无差似)。

“九句诗”的一个核心关键之一就是这句“有限有局限，无限无局限”。这里提到的有局限和无局限，局限一词我们也可以写成局限性，也就是有局限性，没有局限性，例如石头砸不碎铁，这里面蕴含或者描述了石头的某种局限性，例如石头可以砸碎玻璃，这里面蕴含了或者描述了某种石头的无局限。而这里说的有局限和无局限，两

者本身其实是同一个东西，或者说是同一种概念，只是视角描述的方向不同。从更准确与更便于理解一些的描述来讲，是我们的描述视角的不同，我们是从局限性来描述还是从无局限来描述。相当于我们这里是观察者，选择与运用哪个视角去描述，例如石头可以做到砸铁而不碎铁，石头不能做到砸玻璃但玻璃不碎。也就是说不论是有局限性还是没有局限性，都取决于观察者怎么描述，使用什么视角来描述。（本章节核心为局限性，围绕着局限性衍生了各种的其他面向，并逐步拆解）。

局限性，就如同它是一个视角描述或者视角朝向，或者说我们通过观察局限性来看待事物，以此拓展更多的有限与无限有关的视角。使用局限性的概念，然后来观察所有的一切事物。我们可以看到事物的有局限性的地方和无局限性的地方，里面都蕴含着有限跟无限，且可以看到一些事物的【有限有局限，无限无局限】，（意识越拓展，所能够看到的局限性与无局限也会越多，也就是意味着路径越多，潜能越大）。更精准一些来讲，我们前面章节把视角划分成【有限无限，无限有限】，这里的两个词看似顺序不一样，其实同样是一种象征概念，或者说使用了一定的象征成

分,(这个系列的几个章节都是围绕不同的象征比喻进行展开拓展的，分之用，局限性之用，通解与非通解，极致通无限等等)。当我们使用【有限无限】或者【无限有限】的有关时候，潜在的包括着叫做描述者/运用者/使用者/观察者等的存在，因为当没有观察者的时候，不论是有限无限还是无限有限，都是并未使用或者并未描述，并未观察的状态,(没有被观察与描述的事物或造物存在，从某种角度来说对于主体就像是不存在)。

所以这里不论是有限跟无限，又或者是把它概念化成“有限无限/无限有限”，两个词拼在一起，连在一起，代表着一种视角描述的方向。又或者我们把有限跟无限拆分开来描述，以及我们把局限性和无局限拆开来描述，它其实始终都是一样的,(有限和无限是同一存在，局限与无局限是同一存在，但是需要通过不同角度观察与描述来进行理解与展开,否则就相当于不存在/相对主体而言)。

为了更好的理解局限与无局限两者是同一个存在，我们既要把它们拆分开来去描述，也需要合在一起进行相关的描述。局限和无局限，两者不仅仅是视角描述上的不同，也可以认为是同一个存在的两端，取决于怎么描述，取决于描述视

角的不一样。例如石头可以扔到水底下，这里潜在的体现出无局限的描述，再例如石头不可以浮到水面上而只能沉下去，这里潜在的体现出有局限的描述，但是我们仔细看会发现【局限与无局限】这两者是同样的描述，或者是在描述同一存在,（石头可以沉入水中，石头不得不沉入水中）。

无限无局限，有限有局限，无限相当于就是无局限，没有任何局限，或者说可以随意做到没有局限。而有限，就相当于是含有某些局限，或者含有一些做不到的，或者说是被局限住了的存在。而有限前面我们已经讲过它是由无限坍缩而来，无限无局限，首先它的一个无局限就是可以创造局限性，或者叫设定局限性，设定一词更便于我们观察者来理解。无限通过设定很多的局限性或者设定非常精妙的局限性组合来构造出新的造物存在。新的造物存在其实也是无限，含有机制设计的无限，含有局限性的无限（比喻描述），因此我们把它叫做有限,因为它已经有局限性了，它是有限有局限。

有限与无限也是一样的，可以认为是同一个存在的不同描述视角，或者说也是同一个东西，都来自于“无限”的坍缩。有限有局限与无限无局限，这里是文字在描述，而我们要超脱文字，

要超越文字背后的理解，（例如如果描述“无限无局限”是一种局限，那么其实描述的就不是无限，因为有局限的存在其实是有限）。文字带给我们的是让我们思考的方向，而我们通过观察文字或者通过分析理解文字来多视角衍生，我们是其中一个观察者，或者说我们是被文字描述所引导的一个对象。那么当我们看到有限有局限，无限无局限的时候，我们的思想朝向就会往有局限性和无局限性，两种不同的一个方向去朝向。（例如苹果的局限性有哪些呢？描述出 100 种又会如何呢？苹果的无局限性又有多少种呢）。

当我们观察到造物存在的有局限性的地方时，例如苹果放在桌子上无法穿过去，对于我们观察者而言我们是从局限性的视角来进行观察的，（分析我们分析与看待的视角）。如果我们看到造物存在的一些无局限的地方，我们是从无局限的视角在观察，例如苹果可以放在桌子上而不会穿过去，我们要理解这一个细微的视角差异，（从局限性看世界和从无局限性看世界，可以看到“完全不同”的景象）。

我们自身是否也有局限性呢？或者我们自身是处于有限状态还是无限状态呢？这些都是更加拓展性的内容。我们这里的文字也是让大家更好

的去理解无限，更好的去理解无限这两个词背后它所代表的存在，所引用的存在，（“存在”一词是文字用词）。而那一个存在或者说那一个无限无局限的存在，通过运作很多设计，创造了很多的局限性与有局限性的事物存在。相当于创造了很多的有限，或者说创造了另一种特殊状态的无限的伪装，或者说创造了一种无限坍缩而成的存在，而我们作为观察者，为了更好的理解不同的状态，我们使用了有限这个词来描述坍缩的无限，或者说伪装的无限。

我们作为观察者，局限性在哪里也是取决于我们观察者的描述，如果我们能够发现事物的所有局限性，并且我们还可以随意打破这些局限性时，那么这些局限性从某种角度而言对我们来说相当于是不存在的，这个时候我们就相当于是无限性的存在，（对于无限化的意识体而言，各种的局限性都可以随意的打破或者变化）。而如果我们打破不了局限性或者发现不了这些局限性，那么我们自身就存在这一些局限性，叫做发现不了或者说视角不够达到无限化。（需要用无尽的视角去发现与看到事物的更多局限性，并将其打破，或者理解与领悟）。

这个有限有局限的存在，或者说这个有限的

存在，它本身其实也是潜在的无限的存在，因为它的所谓的局限性对于无限的意识体而言，或者对于无限化的存在意识而言，可以是没有局限性的，（局限性是相对于有限层面的意识体而存在，就像路上的苹果对蚂蚁是巨大的局限性与阻碍，但是对于人类而言不太是）。这一个局限性的有限的存在，本身也是配合着其他有限的存在来进行运作的，大量的有限的造物存在一同运作，这个局限性看似在运作，或者看似呈现的一些局限性，实际上对于无限化的意识体而言，这些局限性是可以随意打破的。（就像路上的苹果可以随意被人类操作或者拿走，而无限化的意识体，则可以随意操作时间，空间，设计，等等，其程度和层面范围都不同）。

对于无限性的意识体而言，本身就有无限无局限的特点，因此对于无限性的意识体而言，或者对于无限层面而言只有无限的存在。或者说所有的一切其实都是无限，或者是由无限所伪装而成的，哪怕是观察者，观察者也是由无限坍缩或者伪装而成的有限化的意识体。（从渲染的角度来说，有限的意识体将事物渲染成有限，无限的意识体将事物渲染成无限）。

当意识体还没有达到无限的时候，其实这个

意识体本身也是潜在的无限，或者说它本身就是由无限伪装而来，或者说是由无限设定一些局限性变化而来，意识体自身的各种意识局限性一旦打破，那么意识体就会恢复其本身的无限性，（意识在有限层面当中朝向修炼突破（到）无限的过程，就相当于是在不断打破各种思维局限性，使得渲染达到可以无限化）。我们要理解有限有局限，无限无局限，可以从各种不同的层面，从各种不同的描述或者从当中的运作开始去理解。从事物的运作过程，以及我们可以对其的各种描述。更准确一点来说，是无限的我们或者说是无限化意识视角的我们对其的描述，（通过更多的视角描述来叠加更多的对各种事物的理解，包括这句诗）。有限跟无限本身也是相当于同样的存在，或者说是同一个存在的不同的描述视角，因为它是由观察者而产生的，如果没有观察者的存在，那么连无限的名字、有限的名字也可以不用取，可以不用名字，也可以不用描述。（缺乏对事物的更多不同视角的描述是意识体低百分比理解与领悟的可选原因之一。缺乏深入的视角描述挖掘，缺乏无尽多细分视角的拓展等）。

一个不论是有限或者无限的观察者，通过区隔开更多细分描述与层面，或者说通过理解不同

的层面来进行更多拓展与创造，然后创造出来了不同的词汇或者不同的描述,（新的各种词汇与描述总是在不断的被创造，视角新增等等）。有限跟无限也是同样被这样描述而出的词汇或存在，有局限，无局限，也是同样的存在，它们的不同也取决于视角的不同,（阅读本书当中的内容会出现大量对冲或者补充有关的视角，对于自身视角的拓展也是可以拓展意识的，视角足够多的时候，对于事物的理解会“自动理解”，理解更多的百分比）。而视角也是来源于意识体的各种不同视角观察，事物之间的“相同/不同”也取决于观察的描述视角不同。例如蚂蚁搬石头，蚂蚁搬不动石头，蚂蚁可以搬不动石头，取决于观察者选择什么视角进行描述。（那个细微的举例视角，看似区别不大，其实有着很多的视角讲究与可分析之处，视角一变，各种理解与渲染都可以发生变化，而视角的变化只需要一点点调整就足以，一些情况下的力量值也会因为视角微调发生巨大的变化）。

接下来我们要来理解【局限性】，理解局限性这个概念或者理解局限性的运作，会发现除了理解以外,【理解】这个词本身它就是可以继续拓展的,（什么是所谓的理解呢？如何定义理解？什么是理解的百分比？虚学就是认为理解了，实学则

是不断的看到更多还没有理解的地方)。除了所谓的直接从理解上去理解，我们还可以通过运用层面来理解，通过分析研究或者描述局限性的运用来更好的理解局限性这个概念。局限性是谁在运用？怎么运用？运用在哪些地方呢？不同的运用呈现的情况如何呢？效果与效能又是如何变化的呢？等等。(观察者，描述的角度，围绕着局限性，朝向理解局限性却需要先理解一大堆局限性周围的各种存在，比喻为间接理解)。

除了运用还有别的一些描述层面吗？也是有的，比如说拓展，挖掘，无限维创等等的一些不同的概念描述，而每一个层面所对应的相对难度会更难，可以简单比喻为理解，运用，拓展，挖掘，无限维创。

我们首先从理解层面开始，接下来会有很多举例以及很多比喻。理解一个事物的过程，或者怎么才算理解一个事物。“理解”是否还有理解的百分比，理解的不同层面，那么理解是有止境的吗？理解是有 100%的吗？还是说理解也是无上限的呢，这里我们就会发现理解也是无法达到100%的。任何一个意识体，即使是无限化的意识体，对于任何一个存在的理解，它也没有 100%，它也是在无尽的拓展更多的理解的。那么理解呢，

对于理解事物而言，可以简单比喻为对其可描述的视角的多少或者综合层面层次程度，我们对事物进行描述的视角越多，我们对一个东西的理解就越多，我们的描述视角越来越数量无尽化，越来越无尽之多，那么我们理解的程度也会随着视角无尽化，或者说越趋近于无尽化。也就是说【理解】这种概念本身它也是可以趋近于无尽的（理解事物的方式也可以无尽之多，并复合叠加起来），或者说是可以朝向于无尽化的一个理解的，不仅仅是广度，深度也是一样的。（例如，用效能视角看待事物，用理解率视角看待自身的理解，用非通解看待解决方式等，都是可以进一步拓展理解的更多视角与方式的）。

同样的，我们对于“局限性”的理解也可以从描述开始，通过描述更多的视角，让视角不断的趋近于无尽，那么我们就可以不断的提高对于局限，局限性这种概念的理解。除了理解层面还有运用层面，我们描述任何一个东西，例如描述一个石头的局限性，从运用方面我们可以怎么描述呢？我们能够描述哪一些呢？我们可以从什么视角描述？从什么方向描述？举个例子,“石头可以放在桌子上不会掉下去”,这里便是描述了石头的一个局限性，潜在的局限性之一。注意这个举

例是以相当于第三维度或者说地球第三密度当前/之前的某些状态作为举例的，当然这个举例或者说这个选取的区域场景不是特别重要，而是我们通过这些例子来了解背后所描述的运作情况。（举例的选取是考量到了“未来”理解的难度，因此主要选择的是通用且简单的一些举例，但是足够承载其“精妙”与“神韵”，简单的例子背后都可以不简单）。

通过分析与描述运作过程，提高我们的视角拓展与视角新增，我们可以拿任何东西进行任意的举例，可以任意挑任何存在，然后去描述它的某个特点。当我们在描述它的特点的时候，就是在描述它潜在的局限性（和无局限性）。例如上面提到的石头可以放在桌子上而不会掉下去，这里的局限性有哪些呢？这里石头的局限性是什么？桌子的局限性又是什么？以石头为例，石头无法穿透桌子，这个就是石头的局限性，就是说石头放在桌子上，怎么不掉下去呢？想掉下去还掉不下去了，桌子阻挡了石头的前进，或者说石头本身不能穿桌子，这就是石头本身的一个局限性，或者说我们通过这一个描述发现了石头的一个局限性，是指石头无法穿透桌子。

但是最奇妙的地方来了，当我们发现一个局

限性的地方的时候，我们也发现了一个无局限的地方，无局限在哪里呢？石头竟然可以放到桌子上，而不会掉下去，石头居然有这么大的能力可以放到桌子上。这就是石头的一个无局限的地方，我们可以发现这里的描述似乎都是对同一个事情的描述，也都是对同一个事物的描述，但是呢，描述视角不一样却描述了完全相反的存在，石头穿不过桌子与石头可以放在桌子上。当然我们要知道局限性跟无局限它是同样的存在，或者说它是同一个存在的两种不同视角描述。

那么什么东西可以穿透桌子呢？电磁波可以穿透桌子，某些声音，某些能量等等这些都可以穿过桌子，而石头居然可以放在桌子上而电磁波居然无法放在桌子上。可以看到电磁波的无局限就是可以穿过桌子，而电磁波的局限性却是无法放在桌子上而不穿过桌子。对比石头和电磁波的局限性和无局限，我们会发现石头的局限性无法穿透桌子却是电磁波的无局限的地方，电磁波的局限性的地方是石头的无局限的地方，但是我们这里还是要注意，局限性与无局限其实还是一样的，只是描述视角的不一样。

我们描述石头的视角不一定是石头可以放在桌子上而不会穿透掉下去，这是石头的无局限之

处。可以这样描述，例如“石头不可以穿透桌子掉下去”，这是石头的局限性，再例如“石头可以不穿透桌子，可以不掉下去”，这是石头的无局限性。这里我们可以看到这明明不是同样的描述视角吗？只是视角好像有一点点区别，或者有一点点差别，竟然描述出来了完全相反的描述，或者说完全相对的描述，同时描述了石头的局限性和同时描述了石头的无局限性。并且这两者是同一个存在，这两个描述甚至也是一样的意思，在某种概念上的一样的意思。注意当我们说“一样”的时候，我们不能固化的认为“一样”是通常的固定的概念，这个词汇可以不固定，可以不固化，可以浮动，可以无尽化，朝向可以无限化。

这里我们还会看到一些描述用词上的细节，比如说“石头可以放在桌子上而可以不掉下去”，另一个是“石头可以放在桌子上而不可以掉下去”。注意这里的一个可以和不可以的使用，也相当于可跟否，这里的描述是视角的不同。相当于我们在描述石头的时候，石头的局限性之处就是石头的无局限性之处，石头有多少的局限性，它就有多少的无局限性，并且这些是由我们的描述所发现或者所看到的，或者说所创造的，重点在于创造，当我们能够发现或者创造出描述石头的

更多的局限性的时候，也就描述或者创造了石头的更多的无局限。当我们能够描述出或者能够无尽去描述与创造石头的无尽局限性的时候，就是在创造无尽多无局限，能够描述与创造出任何造物存在的无尽局限性的时候，实际上也就是在无尽创造新的无局限性，其实此时就已经进入或者属于是某种无限或者无尽的状态了，当然了，无限远不止如此。

既然石头的无局限和局限性也是一样的，那么石头它到底是有限的物体还是无限的物体呢？这个又还是视角描述上的不一样，因此我们这里既拆开来理解，也要合并起来理解。当我们的描述视角越多的时候，我们对于石头这个存在的理解就会不断的增加，并且这里面还涉及到视角创造或者说局限性视角创造，视角它是可以任意的转换或者调整变化的，这也是同样潜在的有限与无限，（从某种角度来说，石头是有限的还是无限的，取决于观察者，取决于渲染与理解他的意识体，前面的章节当中提到过）。那么对于任何的存在与任何的事物，我们的理解方式都可以用类似的方式去增加理解，去拓展朝向无尽化的理解，而不单单是这里举例的石头，可以是任何造物存在。

我们还可以用另一种方式来拓展理解，叫做打破局限性或者说增加局限性。我们如果要打破石头的局限性，或者当我们打破了石头的局限性，会发生什么呢？比如说石头无法穿透桌子掉下去，当我们打破这个局限性之后，就使得石头可以穿透桌子而掉下去。那么不仅仅是石头，对于任意的存在任意有局限性的存在都可以进行打破局限性后的描述，也包括所谓的时间与空间和规则法则，例如所谓的时间局限性。注意是我们描述上的时间局限性，这里的时间概念和空间概念我们要打上双引号，因为我们现在只是对它们进行描述而非定义等，也包括拓展式的描述。（时间的无限化会变得时间也无限无局限，空间的无限化会变得空间无限无局限，时间空间将不再称为时间空间了）。

举例背后是要朝向理解“概念”的无限化，不断拓展，无尽拓展，例如说苹果，苹果可以倒着长吗？苹果可以变成一只猫吗？当我们说不可以的时候，或者说做不到的时候，这就是一种局限性，那么我们打破这个局限性，让苹果可以任意倒退生长，甚至可以任意暂停生长，让苹果像弹琴一样的随意阶段跳转，让苹果同时变绿，同时变黑，同时凋零，同时长成一棵树并叠加在一

起，也是可以的。让苹果变成一辆自行车，让苹果化成一道烟雾，让苹果变成玻璃一样透明，让苹果变成钢铁一样的硬度，让苹果变成一个石头，并任意的穿透墙壁以及留下痕迹，也都是可以的。

这里就相当于打破了很多的局限性，当我们打破各种局限性的时候，似乎就来到了另一层面的世界，或者说另一种机制设计的世界，另一种状态的存在，（不同层面的世界与设计，其主要区别之一就是局限性的设计不同）。同样的，我们也可以反过来通过增加局限性来影响某个世界，或者说来创造某一种特殊的世界，就好比如说人类要吃饭，那么人类必须要吃饭或者说不得不吃饭，这个描述当中就体现出来了一种局限性，就是要吃饭的一种局限性。如果人类不用吃饭或者打破吃饭这个局限性，那么就会变得很不一样，（具体会有哪些可能的不一样，读者可以自行场景模拟想象，提升灵感力）。我们可以看到一旦不用吃饭，那么运作方式就会发生变化，潜在的创造也发生了变化，整体的多层面的互动也会产生变化。

如果我们再增加更多局限性或者再打破更多的局限性，例如让所有的人类，所有的意识体可以随意的穿透墙壁，可以任意的飞行，可以任意的反重力，可以将房子变得很小，打包进口袋里

面，将车子变得很小，打包在口袋里面，并且还可以随意的放出来，恢复原来的大小，相当于空间，体积，大小，重量都可以随意的可正，可负，可调节。(当意识能够非常轻松且细致理解各种造物存在都能够无限化操作的时候，意识的拓展程度会变得相对更高)。

这一些的描述，这一些的局限性似乎更少的存在于某些层面的世界，或者说这种“描述状态”的世界可以描述为局限性相对更少，也就是相当于层面世界更靠近无限无局限。但是呢即使打破了这些局限，还是会有很多的局限没有打破的，例如车子跟房子仍然无法重叠在一起或者随意变化成其他的存在。如果我们要再次打破这些局限性，我们可以将任意物体合并，甚至全部都压成一个点，全部都压缩成一个致密的点，把它无尽的压小,那这相当于又是打破了另一些的局限性。以这种状态存在的一些事物，是可以存在的，或者说机制设计是可以这样设计的，而这一些无局限性或者说打破了某些局限性的一些存在，相当于就是另一些层面状态，或者说处于不同的宇宙密度或维度层面。

反过来描述,如果说我们的宇宙初始是无限，或者说一开始都是无限无局限，那么我们现在所

在的第三维度或者说第三密度局限性为什么那么之多呢？随便一描述就可以描述出几乎无尽之多的局限性。这些局限性便是通过创造并新增而来的，就是通过创造更多的局限性，并把这些局限性组合起来而构成了大量的有限的造物存在或者说有限的存在，同时也给意识体的体验增加更多的一些局限性。(旧宇宙的构建比喻过程的简略提取版，从无限到有限，不断的构建越来越多种不同的细分层面)。

例如这个物质身体，这个身体还需要能量，需要健康，需要食物，需要水等等的各种的局限性的增加，以及想要实现穿墙或者飞行还不是那么容易实现。且不论是石头，不论是自行车，不论是狗，都存在大量的这些局限性，构成了局限性极大的一种世界，或者一个局限性复合程度很高的世界，每一个有限的存在几乎都聚合了大量的局限性，(意识体修炼也可以比喻为打破局限性)。这种局限性相当多的存在世界，以及各种不同局限性的有限层面的世界，与几乎没有局限性的存在世界有着各种体验上的不同，或者说是无限层面的世界，无限无局限的无限层面的世界，各种不同层面的世界相当于是宇宙划分了大量的各种不同的体验区，区隔开各种不同的体验或设

计。当然只有这些描述视角也还是很狭窄的，想要了解每一处不同的局限性设计，每一处不同层面状态的世界，去深入理解其中的各种局限性和无局限，是非常庞大的，需要相当大量的视角与探索，而我们这里只做部分的一个举例。（意识体成为新手源头造物/源头造物者的过程中，便需要深入大量的学习各种局限性的设计，理解，组合，精妙运用等等）。

宇宙或者说无限，是无限无局限的，通过增加局限性创造出有限有局限，创造出大量的看似局限性的产物存在，创造出大量的有限造物存在，并且可以再次继续创造更多的局限性产生，每一个不同的局限性产生都会创造出很多新的存在，以及催发大量的新的潜在，例如人类从不需要吃饭到需要吃饭。这个是站在从无限到有限的视角描述而言。

例如当假设宇宙一开始的人类都是不需要吃饭喝水的，那么所构建的造物存在就可能很不一样，为什么呢？我们对比一下人类需要吃饭喝水和不需要吃饭喝水会产生什么差异上的不同或者创造上面的不同，人类一旦需要吃饭喝水就需要去获取不同种类的食物，需要平衡身体里面的元素，需要通过方式方法或者工具来获取资源，需

要调整和平衡身体。并且食物还要从嘴巴吃，不是直接瞬移进肚子里面的，也不是直接变成能量供给身体全部吸收，而是以非常复杂的方式。不仅仅是产生了味觉，不仅仅是要吃熟的，从嘴巴里面进，还要经过肠道，以及还要转换元素，还要消化，还要排泄，并且呢还有味道体验，还有肚子的体验感受，各种的存在都增加了。（读者可以举一反三，思考更多的举例，来更多的拓展视角并更多的理解宇宙的各种造物设计，拓展意识）。

通过这种增加局限性的设计，大量的造物存在产生了，例如获取食物的方式，创造工具的方式以及获取食物的技巧，获取食物的组合，搭配食物的种类，发现更多食物的探索，食物的组合创造。还有增加改良食物的方式，改良口感的方式，创造不同体验的食物的方式等等，创造出来了大量的面向，当然肯定是不仅仅止于如此的，因为要吃东西，也同样包括了饥饿，口渴，生病，损害，然后再进一步引发了更多的存在，包括各种的“资源共享”，“资源创造”，“科技发展”，“技术进步”，也包括“战争掠夺”，还有各种不同意识体之间相互互动的各种方式。注意这里描述的各种不同意识体之间的相互互动方式，这里要打

双引号。并且这里很多的描述并没有描述出来，大家可以自行去体会，自己去品味，可以用人类作为举例都是可以的，也可以以其他各种星球的意识体作为举例都是可以的。

这里我们就可以看得到局限性的增加可以用来造物，或者说可以让宇宙产生更多的造物，创造出更多的造物存在。不仅仅是增加局限性可以创造物，还可以是打破局限性来创造，我们地球上所谓的各种发明创造，也都可以认为是在打破一些局限性。就比如说在交通上面，我们人类不能飞，不能瞬移，所以就发明了汽车，汽车不能上天，要打破不能上天的局限性，就发明了飞机，飞机还不够灵活，要打破，所以就有了更多的飞行载具。再比如说手机刚出来的时候，没有视频通话或者没有语音通话，比较的有局限性，我们要打破不能远程语音的局限性，我们创造了语音远程通话，打破不能视频的局限性，我们就创造了视频通话，而我们要打破不能便携上网的局限性，就创造了更“先进”一点点的手机。注意这里的先进一词它是相对的，它是一个对比，我们的先进对比更先进来讲，它是非常落后，我们的落后对比更落后来讲，它就是先进。（书当中经常使用“我们”一词，有着多种不同的用意，其中

一个就是身份的不断切换与叠加）。

这里我们是不同的视角描述，要非常注意各种不同的一些视角描述，我们打破了各种各样的局限性然后我们创造出来了更多的一些所谓的技术产物。或者说意识上的一些突破，意识上的一些进展等，都可以从打破局限性和增加局限性来描述，例如通过不断的打破思维意识上的局限性，使得拓展更广的意识，也可以通过增加意识对于更多局限性的理解来拓展意识。不论是打破局限性还是增加局限性，都可以创造大量的新的造物面向，新的造物存在。这个也是无限通过局限性的运用，无限无局限不仅仅是包含着无局限化的运用，也包含着打破局限性，运用局限性，组合局限性等。有限有局限不仅仅是在描述说有局限，更是可以包含着增加局限性的运用，拓展更多的局限性等。并且这两者对于无限而言，它不是说先用哪个或者后用哪个，而是一种混合的用或者说一种复合叠加的用。一种局限性之间的组合，无局限性之间的组合，局限性与无局限的组合构成了宇宙当中大量的万事万物，或者大量的丰富的事物，都可以这样描述。（对于局限性的解构与极致化理解与运用，也是通往无限层面的一种方式之一）。

对于我们地球上或者对于人类而言，大量的这些存在都是因为局限性或者无局限而组合产生的，包括地球上大量的娱乐的面向，以及大量的文学，影视，艺术，小说创作作品等等，都可以认为是这么描述而来的。以及所谓的发明创造或者所谓的技术突破，所谓的意识进步或者所谓的灵性成长都可以认为是这样的描述，打破局限性或者说是创造局限性，对于局限性的运用。（这本身就是符合“造物”的层面特点，因此从某种角度来说，都是不同的造物主体）。

虽然我们这里的视角是以局限性作为描述，我们也可以把它延展成更多的衍生描述，比如说我们的创造能力或者我们的灵感能力就是在打破局限性或者在创造局限性，我们的意识觉醒，我们的灵性成长，我们的无限化觉醒，我们的各种所做的破坏与创造都可以通过局限性的视角来进行描述。（所有的所谓的道理都有根，都有其对应的根，也就是有其局限性之所在，只要存在局限性，就会降低成有限层面的道理了，就是窄化了，用此方式可以破解解构地球上各种的道理智慧等）。当然如果认为无限仅仅只是用局限性有关的视角描述，那其实也是非常狭窄的，我们只是通过局限性这一点，这一个章节这一个小节来作为

引导的突破口，让大家来更好的理解无限有关的内容。无限里面可不仅仅只是只有这一个面向，还有非常多更多的面向，并且是一直在无尽创造与拓展当中。

（当读者看到这里的时候，对于读者来说是新的资料，但是对于无限维创而言，这本书却是新出的“古董”,书籍所能展示的只是极小一部分，因为无限维创可以用于所有的面向，例如武术，眼睛，艺术分形之树，人格分形之树，各种意境，文学创作，故事编辑，技法算法，机制设计，喝茶品茶，树叶锻炼，书法绘画，写诗造句，情感精神，物质生存，逻辑智慧，非线性场域等等，本书籍主要是作为读者开启无限维创的起始大门，供读者学习研究探索与讨论等）。

第五章、非通解与分之用

【通解与非通解】的简单比喻介绍，在无限当中，我们要达成一个方向，或者到达一个地方，或者实现一个存在，有无尽多种的方法，无尽多的方式。不同的方式方法所耗费的“时间”，所耗费的“费劲程度”都是各有不同的，或者说不同方式方法走寻的“路径”都是各有不同的。注意这里的所谓的时间，费劲程度和路径，这些都要打双引号，这些都是比喻，都只是便于理解的描述而已。（例如用菜刀切西瓜与用镰刀切西瓜，用长枪兵器切西瓜等等）。

例如我们要去几十公里外的一座城市，可以用什么方法去呢？（例如，走路，骑自行车，坐飞机，火车，高铁，飞船，瞬移，爬地，打滚，僵尸跳，端着盘子跑等等各种方法都可以，无限层面有无尽种，因此思维意识需要更加打开），各种不同的方法都各有不同的效能，路径也不一样，费劲程度也不同，所需要耗费的时间也不同。在大量的这些方法当中我们可以将接近或者符合某些类型的方式方法叫做通解，也就是描述方向朝向上非常简单，非常轻松，省力省时间，很习惯，很熟悉，早就已经熟练了等的一些方式可以叫做通解（暂时背景下的称为）。而另一些看似更加没

有探索过的，看似一些比较复杂的，比较麻烦的，更费劲的一些方法，我们可以简单描述为非通解（例如打滚，端盘子，僵尸跳，甚至走路和骑行等，不过通解和非通解都有其潜在的相对背景基于）。

注意，通解与非通解之间这里我们并不是在划分，也不是在划标准，也不是在定义，也不是在衡量，仅仅只是视角的不同，非通解与通解在于视角的运用,（意味着受观察者与描述朝向的决定，怎么描述都可以）。假设我们这样描述，例如坐火车是暂时背景下的通解，通解也是有很多种的，我们还可以坐高铁，还可以坐长途汽车等等，这些看似比较简单，比较轻松，比较通畅的方法暂时“都可以”简单称为通解。如果我们是想坐热气球或者坐外星飞碟或者使用传送等等，这些则更偏向为非通解的方式。注意这里的非通解和通解它是有不同的描述条件的，对于在相对比较落后，技术比较落后的地球或者地表人类而言，坐火车可以是通解，或者说在那个科技阶段是通解，因为描述上可以是简单，方便，便捷等。但是当飞船普及，传送普及之后，这个所谓通解的坐火车可能就会变成非通解，因为太落后了，太麻烦了，太慢了等等，这些是不同的视角描述。

同时也是对同一个事物存在完全相反但是又相同的描述，先进/落后，便捷/麻烦，快/慢，轻松/费劲，这些概念词也是同一个存在的两端，或者两者是同一个存在，（都有特定的背景基于/条件基底，相对的视角方向）。

当我们尝试去使用非通解的时候，或者我们尝试去改良非通解，让非通解尽可能变成一种通解的时候，就如同朝向于优化改进或者继续创造，继续寻找探寻更多的方式方法，（例如发明传送装置，改变设计规则，新的技术代替等等）。这里是以去一座城市作为举例，实际上任何事情都可以用通解与非通解的视角，不单单是这个举例，（学习，修炼，提升效能，拓展位阶，灵感创造，机制设计等都可以，非通解可以用于挖掘意识拓展的无尽潜能）。

在上面的举例当中，我们还可以有更多的描述视角与考量，比如说效率，效率通常涉及到时间，（也就是潜在的通解与非通解方法的对比背景是什么）。也可以涉及到效能，效能的描述多少一般是跟视角朝向有关，（在这里，效率与效能是很不同的面向），比如说我们看风景的效能，坐火车跟坐热气球跟坐外星飞碟，在“看风景”方面的效能可以各不相同，也取决于描述视角的不同，

取决于这个风景是看的什么风景，什么样的风景才算风景。什么样的风景是观察者想看到的，观察者是有什么样的偏向，观察者是什么特点等等，所以我们可以看到即使是效能或者效率这种概念而言，都仍然是被观察者影响或者受到观察者影响，当然我们这里是无限化的描述与讨论，（浮动的标准，或者无尽种标准，也就是可以没有标准，所有一切都可以主观描述，而所有主观加起来也是无限层面当中的，又可以描述为是客观的，主观的就是客观的，客观的也是主观的，主观和客观都是同一存在，且可以无尽拓展下去）。

同样的我们还可以继续问，为什么会这样区分通解和非通解呢？对于达成一件事情的效能或者解决一个问题当中的效能，这两者会可能有很大的一个差异。如果我们一直使用通解也许效能都可以保持到相对较高的水平，例如 80%+，90%+，95%+，但是我们要知道效能是没有 100%的，或者说在描述上不会使用 100%，因为 100%就已经到头了，或者说就是固化了，封顶了，而无限是无上限的，极化是无上限的，可以无尽的极化下去，可以无尽的探索更高的效能，挖掘更多的潜能。并且效能也不是固定的，是基于基底/背景所进行的相对描述，就好比如前往几十公里外的城市选

择坐火车会比骑自行车更方便，在描述上坐火车的效能可以认为比自行车高，但是一旦瞬移普及了，飞船普及了，那坐火车的相对效能就变成了远低于飞船的或者瞬移的（背景为朝向更省时省力），背景/基底/条件基于此时已经发生了变化，这个时候瞬移和飞船的效能就会变得更高，或者变得新的一个高，而火车的效能就会相对调低/降低，（潜在的描述朝向为“省时间省力等”，如果是为了更费时间更费力，那么效能的高低描述又会倒过来）。效能这里也浮动的，所谓的效能也取决于视角的描述或方向，取决于观察者的描述，取决于我们的视角描述。

一旦朝向使用非通解的话，非通解有可能爆发出更大的/极大的潜能与效能出来，因为当我们固化或者惯性的局限于使用通解的方式的时候，效能也许可以在那个时候比较高，但是我们也要知道无限当中有无尽多的方式方法，有无尽的潜在效能，无尽的可以挖掘的潜能，也是可以无尽的去探索挖掘创造的。所以我们仍然可以探索更加极化或者更加高效能的潜在的存在，或者说我们朝向去挖掘更多非通解，或者使用非通解来进行探索等。

解决任何一个问题都有无尽多的方法，我们

可以无尽探索，极化无尽探索，无尽探索极化，还有没有更“好”的，还有没有更高效能的，还有没有更加优化的，还有没有更加极化的，还有没有更加潜在的拓展的等等，这便是对于通解与非通解的一个运用。在效能方面，通解与非通解也是由视角所转换或者所变化，所浮动，就如同对于局限性与无局限也是由视角所转化或者所变化，不论是探索更多的局限性或者探索打破更多的局限性，这个描述与去探索更多的非通解和探索更多的通解，两者是几乎一样的（又有无尽的差别，【无限无限似无差，无限无限无差似】）。

好比如现在的交通“描述上”都看起来又快又慢，比如坐火车或者坐飞机，坐飞机就一定很先进吗？就一定是通解吗？如果我们把飞机也视为非通解呢，那我们是不是也要探索出一种通解，一种前往几十公里外城市的通解，新的通解。我们需要去探寻更多的新通解，或者说在已有的很多的通解的情况下去探索更多的非通解的解决方式，等等这些都是可以的，这些只是不同的描述视角。同样的，我们也可以描述我们在现在已有的局限性下去探索更多的打破局限性，或者去探索更多的局限性变化或者局限性的创造，或者都叫做局限性的变化与增减也是可以的。（思想的局

限性，学习方式的非通解，效能的潜能挖掘，意识拓展的无尽极化等等）。

通解可以变成非通解，非通解可以变成通解，可以相互转化，并且是一直在相互转化当中的。就好比如无限可以转化成有限，有限可以转化成无限，可以相互转化，并且是在一直相互转化当中的，（转化，转换，转互）。非通解带来大量的造物存在，带来大量的新的面向拓展，大量的非通解转化成了通解，大量的通解变成了非通解，（新的方式方法替换了原来的方式方法，同样包括学习，理解，拓展的方式方法）。对于局限性而言，大量的局限性带来了大量的新的面向拓展与大量的造物存在，大量的局限性被打破变成了无局限。无局限通过增加大量的局限性，或者组合与调整与复合进大量的不同的局限，又创造出了大量的新的各种不同的复合的有限有局限的存在/造物存在。

【非通解与造物创造】的简单介绍，对于无限而言，无限无局限，无限为什么要创造出有限呢？为什么要创造出局限性来呢？对于这个问题我们可以从很多方向去回答，可以从所谓的意义来回答，可以去回答无限创造有限的意义，或者无限创造出局限性的意义。但是我们要知道所谓

的意义，它只是一个狭窄的面向，通过狭窄面向进行的回答，得到的所谓的回答的参考率也是没有 100%的。（任何视角与回答的参考率在描述上都不会为 0 也不会为 100%，即便是看起来很胡说八道或者精妙绝伦的回答与视角。注意，“意义”面向本身也是无限化的，也是可以无尽极化与无尽创造拓展的）。

如果我们从所谓的影响来讲，从所产生的效果来回答也是可以的，但是效果的面向不会比意义的面向要更大，效果也是一个窄面向，各种的面向都是窄面向，但是从另一种角度来说，每一种面向都可以无限化与含有无尽多内容存在。（看似已经较为固定定义的词汇描述，实际上也在不断的拓展，例如苹果，苹果地雷，彩虹苹果，金苹果，塑料苹果，苹果绘画，苹果图案等等，且还会无尽拓展下去）。

接下来我们要讲的内容并不在于回答为什么无限要创造出有限，创造出局限性这个问题，也可以不需要进行回答，当然这个问题仍然可以去无尽的去拓展和探索，（深入思考三层或多层该问题，可以进一步细化与扩化意识，问题不一定是有限层面看似符合逻辑的，而是可以任意非线性非逻辑化的各种问题的深入化思考）。我们首先假

设宇宙只有无限，所有的一切只有无限，那么我们的宇宙其实就没有太多的东西，没有太多的造物存在。如果我们现在所有的一切，苹果，梨子，桌子，椅子，杯子，时间，空间，喜悦，悲伤，得到，失去，存在，虚无，格子，粒子等等全是无限，那么它们其实就不叫做苹果，梨子，桌子，椅子等等，它们就都会叫同一个名字，都叫无限，或者说它们都会变成无限的投影，无限的伪装，无限的坍缩。或者说所谓的桌子看起来虽然是桌子，但是实际上它马上就可以变成苹果，马上就可以消失，马上就可以变成一栋房子，马上就可以变成一只猫等等，并且所有的一切造物存在所有的一切物体都是如此,(所有的一切存在都为无限，无限无局限，并且其在视为有限存在物时，依然含有各种无限化的潜在)。所有的一切都会叫做无限这样的一个名字，同样都叫这个名字，或者不太需要使用名字这个窄面向。

不过我们这里要注意，无限这个名字它是有局限的，是有限对无限进行的一种称呼，因为它是一种文字的称呼，或者说是有观察者的一种称呼,(不同的观察者对同一存在都可以产生无尽种不同的理解称呼，即便称呼都一样，在这方面，无限也在无尽增加着创造着各种不同的观察者，

以无尽拓展更多的观察理解等，并且由于观察者本身受限于自身，因此在观察极为复合叠加态存在时，往往只能观察到自身所意识范围的存在，有限层面的意识体观察无限层面便是如此）。这里的观察者，它无法将所有的信息全部压缩在一个文字当中，或者全部压缩成一个点，全部压缩成一个复合叠加态的点来描述无限，只是使用一种叫做类似于名字引用的东西进行描述，文字名叫做成“无限”。我们使用无限一词并不代表这个词所描述的就是“那个存在”或者就是“那种”。这里已经超越语言了，我们只是使用无限这个词代指，或者使用无限这个词来引用，无限这个词只是我们的一个文字使用用词，或者说是一个名字称呼，暂时引用或者暂时使用。（即便是书中不同地方出现的“无限”一词背后所包含的含义，也都是“可以”有不同的，有限层面的意识体则基本观测不到无限，会变成有限，或者观察层次会坍缩或局限于有限，看似在理解无限，实际上是在理解有限）。

如果宇宙当中只有无限（这一点经常提到，是在不断强调或者隐含暗示意识体可以打开以无限化的视角去探索世界各种面向，探索宇宙各种面向，而非固化或惯性化的用局限性视角看待），

所有一切都是无限，那么苹果，桌子，时间，空间这些又都是从哪里而来的呢？为什么会有桌子？为什么会有苹果？为什么会有橘子？橘子是怎么被存在的呢？橘子是用来干什么的？如果我们想到橘子，会想到橘子是可以用来吃的，那橘子的吃，吃又是哪里来的？吃又是怎么出现的？如果没有吃，还会有橘子吗？如果整个宇宙没有吃，那是不是橘子不用长这么甜，那橘子树是不是可以不用长橘子了呢？反过来橘子是不是可以全身长一大堆刺？橘子是不是可以长的满身都是毒，反正它也不用给人类吃。如果没有吃，橘子的选择是否就可以更多呢？假设橘子因为吃而变得没有毒且口感好，那么橘子它是给谁吃？我们就假设橘子是给人吃，如果橘子不用给人吃，橘子就不需要考虑这么多吃有关的问题，橘子就可以去考虑其他的面向，例如考虑繁殖，考虑扩张等。但是繁殖又是哪里来的呢？或者所谓的传承，橘子的繁殖，橘子的传承等又是哪里来的呢？（“吃”这个面向的出现，会带动更多的选择，考量，与影响，吃既作为局限性也作为无局限性，然而因为“吃”的出现，使得宇宙的面向拓展出来了更多。“吃”在这里是简单举例，读者可以从任何一个面向作为展开与解构，拓展更多的视角

进行描述与理解等）。

正因为人类要吃，人类就可以选择朝向吃橘子，或者说橘子就可以选择朝向被人类吃，这是橘子的无限化的选择。（如果将橘子视为无限化的存在与潜在，这便是橘子探索其自身无限化的方式与拓展选择等，也就是成为可以被人类吃的某种特点的存在）。

从另一种角度来说，橘子它可以选择朝向不被人类吃，并创造出剧毒，尖刺外壳等存在。那么橘子为什么要选择朝向被人类吃呢？以及人类的吃又是哪里来的呢？一开始是没有人类的吃的面向的，因为起始都是从无限无局限当中来。我们假设人类通过局限性创造设计出来了吃，来自无限的创造，也是等于创造了一种吃的局限性，有了吃，橘子它也就可以选择是否给人类吃了，橘子可自主探索的面向与体验的选择从而增加了，橘子想朝向被人类可以吃，橘子就要考虑怎么才能让人类吃，不仅要考虑人类哪些能吃哪些不能吃，还有口感是否让人喜欢与接受等等。于是橘子就可以进行增加减少局限性或者进行局限性组合，来成为特定的橘子，具有各种综合特点的橘子，橘子选择“无限化选择”当中的某一些朝向与面向坍缩。（从另一种角度来说，苹果，橘

子，等存在，可以认为是“吃”面向所定制化生成的产物，如果所有生物和意识体都不用吃，那么苹果与橘子的特点将无法具备某些面向，所谓的“定制”其实是无限化的橘子在探索与任意无限化的呈现，或者说无限所呈现出来的面向与造物存在之一，“橘子”）。

“吃”这个局限性的设计，使得人类多出来了很多吃有关的面向，或者相关的衍生，以及可以用吃作为局限性，也可以作为驱动而存在，并且橘子也同样多了很多新的无限化的面向潜在，橘子多了一些选择可选，可以选择成为能够被人类吃的存在，无限当中也多了很多潜在的可选，或者描述为又多了大量可探索的方向与朝向。（更多的面向总是在无尽增加，且增加的面向又驱动或者带动更多更多的面向拓展与增加，无限一直在永无止境的拓展与增长）。

我们可以先假设橘子本来不是给人吃的，橘子不仅一开始不叫橘子，也无法被人吃，甚至不是一种可以被生物吃的植物。当橘子开始了解到人类需要吃，人类可以吃东西之后，橘子不仅拓展了它的无限可选性，拓展了新的从无限种选择当中的任意的可选（朝向与进化）。于是橘子可以选择长的能够被食用，长得没有毒，橘子可以选

择长得没有刺，还可以选择长的适合人类的口味，比如说甜味等。（这里通过橘子为主体的视角进行拓展描述，而当主体变成人类或者意识体时，意识体同样可以选择任意的朝向与呈现）。

当然我们还可以从另一个方面来描述这个过程，比如说意识体被设置成了要吃（“旧时期”物质层面低密度的人类，吃是被设计出来的，一种局限性机制设计之一），意识体被设计为了需要吃东西，意识体有了【吃】这个面向，那么【吃】应该怎么设计？可以怎么设计？能够怎么设计？吃什么，吃哪些，怎么吃？吃法是什么，吃的过程如何等等。（无限当中，任何一个面向都有些无尽化的潜在与存在，即便是【吃】这种看起来“普通”的面向，也是无限化的，在意境三层当中，吃之极致，吃之意境，同样是可以穿透到无限的）。

这是关于吃的面向考量，谁设计的吃呢？我们可以举例假设无限创造了一个面向或者创造了一种局限性，叫做【吃】，通过设计出【吃】这个面向，整个宇宙又拓展出来了大量的新的衍生面向（饥饿，温饱，食物，中毒，营养，均衡，破坏，养殖等等）。在设计层面视角方向，还需要考虑意识体吃什么，是设计成意识体是吃自己的尾巴，且自己的尾巴会长香蕉，自己的尾巴会结苹

果，并且还可以无限增长，自己吃自己吗？如果不是设计成自己吃自己，就可以设计成吃别的，吃植物或者吃动物，或者吃别的存在，也可以吃空气，吃电磁波，吃能量，吃灰尘，吃沙子，吃石头等等，都可以任意设计。从人类的设计当中，可以看到人类可以吃水果，可以吃各种各样的水果，不过如果宇宙没有吃这个面向，就不会衍生出这么多水果与食物等等，如果没有吃这个面向，那么橘子就不完全是用来吃的，苹果也不是完全用来吃的，橘子与苹果将以另外的方式呈现。

虽然现在苹果可以用来吃，但是在吃这种局限性与面向还没出现之前，苹果等吃的之前就都不存在，或者说形态呈现会非常不同，“意识”的朝向与选择也将没有“吃”有关的选项等。正是因为设计出了意识体需要吃，或者人类要吃，然后“各种无限化的潜在/橘子或未显化”就再配合吃这种面向继续进一步的设计，创造出来了更多的造物存在与造物面向，人类多了一个吃有关的局限性，植物界与动物界也多出来了吃有关的体验，选择，造物，朝向等等。也就是一些植物与生物可以根据【吃】有关的局限性创造出一些能够让人类吃的植物来，（意识具备自主造物的探索选项，对于无限而言，化身并体验成为橘子，苹

果，是一种可选可探索的体验与研究等）。

这就是一种设计，一种局限性的组合设计，让植物可以创造出无尽种可能的新的水果，植物群体也可以自主发挥，自主进行坍缩与朝向的选择。也就是植物也是无限化的存在/潜在，植物可以再次且多次的进化/坍缩成各种可能。植物可以坍缩成蔬菜，水果，可以坍缩成带剧毒的植物，也可以坍缩成不希望让人类吃的植物。如果部分无限化的植物选择了坍缩成为可被食用的植物，或者选择了朝向成为能够让人类吃的一种水果树，并且结出一些果实，让人类来吃，这就是一种新的创造，或者说是来自于无限化的一种设计。（从无限层面的视角来说，植物的无限化，或者无限化的植物，植物本身可以是被赋予无限化选择的存在，也可以描述为无限也会通过植物的选择与朝向来进行探索与拓展）。

首先是设计了人类的吃或者设计了意识体的吃，然后又设计了苹果树，设计了梨子树，设计了橘子树等等，设计了一些水果。吃是一种局限性，或者说我们既可以描述为是一种局限性，也可以描述为是一种无局限的，一种新的局限性与无局限诞生。如何解决这个吃的问题？就会增加很多的解决方法与考量，要解决这个问题有很多

可选。假设我们现在是无限，或者假设我们站在无限化的一种角度来考量，那么我们有很多方式方法可选。比如说让所有的意识体都吃沙子，让所有的意识体都吃石头，或者让所有的意识体都吃空气都吃电磁波，或者甚至都不用吃，都是一种可选，（注意视角上的多重切换，读者可以从体验者与阅读者的视角切换到无限化的造物设计者的视角等）。让意识体都吃空气是选择的相对非常简单的方法。但是呢都只吃空气会不会太单一了呢？这样的解决方法/设计方式虽然看起来好像效能很高，“简单直接”但是这更像一种通解，而不是非通解。（设计成吃空气，吃石头，吃生物，吃水果等，都会带来不同的朝向与影响）。

解决问题的方式方法在无限当中有无尽之多，有无尽多的可选，我们可以简单划分为【通解和非通解】。通解和非通解本身也是同一个存在，也是类似于有限和无限，局限和无局限一样的存在，它只是描述视角的不同，（例如在有电话之前，写信是很不错的通解的异地沟通联系方式，而有了电话之后，写信变得看起来像更麻烦与费劲的非通解了）。【非通解】的创造威能或者创造的潜能是无尽的，也是如同无限创造有限一般的无尽拓展，拥有无尽的潜能，关键就在于这个【非

通解】当中。（解决问题可以从无尽种选择当中，选择简单便捷快速高效的方式，可以比喻为通解，也可以选择更难更费劲限制更多的方式，并探索出更多的无尽种解决方式，探索更多无尽潜能的非通解，而造物设计，则一直会运作与挖掘非通解）。

首先我们描述的【通解】它不完全是一种定义，也不完全是一种概念，它也不是固定的存在，它是一种视角，或者说它更多的时候是一种描述的视角，通解的描述视角会诞生出非通解有关的视角，（如同局限性与无局限性，通解与非通解同样类似于此）。我们解决问题或者创造设计，在无限当中有无尽多种解决方式，难易，快慢，繁简，高低等各种方式都有，也可以无尽的挖掘，这些方式都可以使用通解与非通解的视角进行描述，（是选择简单便捷的工具，还是复杂的工具，出行是选路径 A 还是路径 B，遇到问题是找人求助还是想办法自行解决等等，这当中都有通解与非通解的潜在描述）。所谓的解决问题，也可以叫做设计创造，我们可以有什么样的设计，无限化的存在设计出来了吃这种局限性，而设计出吃这种局限性本身就是一种非通解，（相对于原本不用吃或直接吃空气的设计环境而言，吃的出现使得暂

时变得非通解化）。

非通解也是可以无局限的，也是可以无尽极化下去的,（无限的造物设计并不总是以一成不变的模式进行，而是无尽探索更多非通解的设计，读者可以简单将局限与无局限，通解与非通解，两者联系起来或者结合起来去理解）。无限为什么要设计吃这种局限性呢？选择这种看起来更麻烦的非通解方式/局限性方式呢？不设计吃不就好了吗？所有意识体都不用吃东西，这不是更“省事”，更“便捷”，更“好”吗？这个问题其实和一开始的无限为什么要创造有限的是同样的，回到一开始，如果宇宙只有无限，无限本身已经无局限了，为什么还要加局限性呢？（理解的视角需要站在一开始都是无限无局限，即便是人也没有任何局限性，所有的局限性都是被设计的，而局限性也不是随便设计，而是可以通过“非通解”）。人可以设计成不用吃，为什么要给意识体/人设计成要吃东西呢？并且吃也是可以只设计成吃空气，吃电磁波就行了,（设计出吃之后的进一步设计的选择，又可以选择通解吃空气或者非通解吃水果等),为什么要设计的更麻烦？要吃各种奇奇怪怪的东西（蔬菜，水果，蛋白质，负离子等）。注意这里的奇奇怪怪是一种视角描述，是一

个比喻，并不是说真的奇奇怪怪。

造物方向或者解决方案的无限化，或者说无限化的方向朝向，两种主要的方向与方式，同时两者也是同一存在，就是通解和非通解，（在选择上，选择当中的通解与非通解，读者也可以带入自身在解决问题和灵感设计的时候，所进行的选择是可以被描述为通解还是非通解等）。通解和非通解只是描述视角的不同，如果我们的朝向是想创造出更大量的面向存在，那么创造出有限，创造出吃并且进行一定限制，以及要吃多种的存在，这就是一种解决方案的选择，（通过拓展更大量的局限性存在来拓展无限化，用局限性拓展就是一种方式，这可以描述为是一种非通解的选择，非通用非常用的解法之一，然而看到后面读者也会发现，用局限性来拓展其实也是无限最常用的方式之一/又可叫做通解）。这种非通解是朝向于我们要创造出更大量的面向存在/造物存在，（任何意识体都有着无尽的造物潜能，创造潜能，灵感潜能，而这里背后的描述，是造物有关）。无限朝向更大量的创造，无限朝向变得更加的无限化，无限朝向变得更加的极致化，不仅仅是创造的种类要无尽之多，造物存在无尽之多，玩法无尽之多，局限性组合无尽之多，可能性无尽之多，朝

向无尽之多，面向无尽之多。（在物质层面，因为局限于需要吃，大量面向产生出来，因为局限无法飞行需要走路，大量面向产生出来，因为局限于限制不直接心灵沟通，大量面向产生出来，因为局限于无法一拳打爆一座山，大量面向产生出来）。

无限创造出有限，并再创造出吃，且要吃的不是空气而是要吃各种很多，这种创造可以描述为是一种非通解选项，但是我们会发现它也是一种通解，只是描述视角的不一样，相当于是在用非通解创造通解，非通解可以变成通解，而通解也可以变成非通解,（非通解并不表示只在已有的多种解决方式当中的低排行解法，而是包含继续进一步从无限当中创造出新的从未有过的数据或路径或解法方式等，读者自身的学习与拓展也同样可以利用对通解与非通解的理解，不断尝试与拓展更多的非通解的学习拓展方式，潜能挖掘方式，从而让更多的效能与潜能得以可能被产生与创造出来）。这里我们可以看到，通解和非通解仅仅是视角描述的不同，而它们本身就是同一个存在，或者说是同一个存在的不同描述，都可以，任意理解都可以，（如同新的技术替代旧的技术，新的设计替代旧的设计，例如家电技术，卫星地

图技术等，新的非通解出现后并逐步具备更多效能并被更多的使用的时候，曾经的非通解也就变了通解）。

无限通过非通解的方式来创造出大量的造物存在，（通过产生更多新的造物与设计，或者探索更多已有造物与设计的更多的解法，玩法，等非通解），大量的这些造物存在对于无限而言，是一种拓展，一种更加的无限化，而如果这是无限想要的，那么所谓的非通解就是这种视角朝向上的一种通解，长久使用下来，非通解的方式方向方法等就会演变成通解。但是呢非通解它既是非通解，它也是通解，通解既是非通解也是通解，（一些原本排的很高的通解的解决方法或设计，被新的更高效能的非通解挤下去后，就可能变成低效能或者老旧的解决方式了）。

无限创造出人类或者设计出意识体后，是可以不设计成需要吃的，“不设计出吃”这可以描述为是一种通解，取决于描述的方向朝向，因为不用吃相对看起来更简单，方便，且是有足够效能的，在某种方面上是有效能的。效能也是视角描述的不一样，或者说高低效能也取决于描述的视角或者说我们想要的方向。因为观察者的描述方向不同，得到的描述也是不同的，这也是无限当

中的一些特点。(例如设计成不用吃，可以减少疾病有关的存在。而设计成吃则可以增加更多疾病与味觉方面的体验与拓展/在这个方向上则是正效能的)。

如果朝向是增加更多的体验可能与面向创造，选择增加吃这个面向或局限性，而要吃东西那就会变得更加的麻烦，变得更加的复杂，甚至变得更加的费劲，甚至在一定程度上会产生出一些阻碍或者影响效能的点,(对于旧地球物质层面的人类而言，吃变成了一种负效能与阻碍拓展的存在，因为对于吃的设计太过于频繁与依赖，容易被吃所奴役和控制,或者人需要吃的这个特点/弱点容易被利用，不吃就会饿死，设计存在过于强制且固化等问题，不过在后面的章节当中会描述到新的优化设计)。当然这里也是描述视角的不同，取决于怎么描述。

吃明明可以只设计成吃空气就行了，只吃电磁场就行了，却非要去吃水果，去吃各种不同的营养元素，这又是再次的一种非通解选择，又变得更加的复杂，更加的麻烦，更加的费劲了，当然这里也是一种描述视角（麻烦与费劲的视角）。但是我们从另一种视角来看，正因为不选择直接吃空气或者吃电磁波，而是选择了要吃特定的存

在，然后这些特定的存在又都可以分化，或者给其他的无限化的存在作为可选选择。这里说的是植物，让它们自身有了选择去创造出各种不同的食物，或者去朝向体验成为一种水果的体验，或者创造出给人类制造食物的一种体验，或者一种方向朝向，于是更多的造物就由此而产生了，大量的丰富的造物也产生了。（注意，造物设计，或者机制设计，需要考虑大量的面向，与“效能”）。

这里我们可以再举一个例子，我们可以再次继续细化，比如说吃东西，有的还要把食物煮熟，担心食物是否有毒等，有的食物还要咀嚼，还要消化等等，非常多的/更多的一些局限性被创造。而且吃还有很多的限制，比如说人类不能吃石头，也不能吃剧毒的东西，并且即使是橘子也不能把橘子皮一起吃，等等。这里有很多的一些细节，例如橘子居然会有橘子皮，我们现在看到橘子，看到橘子皮，我们不能认为橘子皮是所谓理所当然的存在。什么叫理所当然，橘子皮又是哪里来的？谁设计的橘子皮？无限/橘子为什么要设计橘子皮等等（橘子皮的简单举例，涉及背后宇宙造物“分之用”），会有大量的面向或者大量的问题我们需要知道，我们需要去提出来。

当继续对吃进行探索与展开时，会看到吃还

搞了很多的分类，有的不能吃，有的能吃，而不是说什么都能吃，并且即使是能够吃橘子，也无法吃腐烂的橘子，还得把橘子皮剥了才更好吃，或者橘子皮会影响口味等等。看起来像是变得更加的局限性了,产生了大量的各种不同的局限性，吃东西还要考虑更多的存在，要考虑是否剥皮，是否要吐籽，是否成熟，是否有毒等等。这些也相当于是一大堆局限性的产生，局限性就类似于非通解，或者说从某种描述视角上有可以让我们理解共同化的一个地方，就是通过增加局限性，也是相当于选择了一种非通解的方式,(描述上存在使本可以吃简单变得看起来更复杂了)。非通解就好像增加局限性一样，它创造了大量的造物存在与面向/新的解决方式。当然我们要记住，非通解不单单是等于非通解的概念,也是等同于通解。因为它可以根据描述视角的不一样而转化，但是呢我们要在理解上，既可以拆分出来理解，也可以组合起来理解。非通解创造了大量的新事物，新的面向与方向朝向，这个便是【局限性的运用】或者说局限性创造了大量的造物存在。但是局限性的产生或者局限性的运用我们便可以描述为是通解与非通解当中的非通解之造物之用。(局限性是一种造物之用，读者可以从吃，走路，眼睛耳

朵等面向有关的视角，去探索更多的局限性与非局限性，以及其中的“局限性造物之用”等）。

通解与非通解是同样的存在，并且还会相互转化，吃空气原本看起来是通解的选择现在变成了一种非通解，就好像现在我们人类已经习惯了吃水果，蔬菜，而去吃空气，吃石头的话，反而变成了一种非通解，吃水果蔬菜看起来变成了一种通解，比起吃石头吃空气相对更加的麻烦，更加的复杂，更加的费劲。而吃水果蔬菜似乎更加的轻松，更加的直接，更加的简单。（例如在一些时候，借助工具，借助互联网，借助手机，借助软件，借助他人，看起来是更为便捷简单的【通解】方式选择，然而一直选择通解会导致潜能的降低和一些面向的依赖，外力的依赖等，因此就会有着挖掘【非通解】的情况选择/拓展与提升意识本身的潜能）。

这里我们可以对比前面的描述，此时吃水果蔬菜已经变成了某一种通解，吃空气石头已经变成了一种非通解。但是我们从设计的描述上，会发现在【吃】被设计之前选择设计成吃石头和吃空气的设计像通解，或者说朝向设计成让意识体去吃石头和吃空气是通解，而吃水果蔬菜则是非通解。因此这两种描述大家可以对比，可以对照，

它也是不同描述视角描述同一个存在，并且对于通解或者非通解而言，非通解的效能与潜能是无尽之多的。（读者可以从自身知识的迭代，视角的迭代，所使用的科技的迭代来理解通解与非通解的转化，例如互联网出现之前，去图书馆查资料也许更像通解，而有了互联网之后，去图书馆查资料有的时候看起来像是更费劲的非通解）。

再比如前面提到的，橘子为什么要长一个不能吃的橘子皮呢，橘子为什么要让人剥了橘子皮才能吃呢，橘子就不能直接长成可以全部吃的吗？非要长一个皮呢，再比如榴莲为什么要长刺呢？为什么要长个很硬的壳呢？不直接长成让人类可以直接吃不就好了吗？直接通解不是“更合适”吗？当然这里要注意，这里所谓的“更合适”，要打上双引号，因为它也是不同的描述视角和不同的理解方向，取决于观察者的视角，这里是对通解与非通解更多的描述与补充。

再例如蔬菜就不能不需要炒熟，直接味道很好，直接就能吃，这不是更合适吗？并且我们这里还可以描述，像橘子也好，榴莲也好，非要长一个皮，非要长一个壳，非要长一些刺，非要选择这样的非通解。水果还会腐烂，水果就不能选择成腐烂的很慢吗？或者说味道变得更好吗？其

实这里我们所描述的是站在人类的视角，那如果我们站在水果的视角，站在无限化的存在视角，就是说宇宙只有无限，对于植物而言也是无限化的存在，并且拥有无限化的可选。无限化的植物也是在进行着非通解的探索的，注意这里的一个描述，植物在探索自己的非通解。就是不同的植物它们也在想，我可以选择通解，我榴莲可以不长壳，不长刺，橘子可以不长皮，但是我就要长个皮，我就要玩一下不同的玩法，我长个皮看看会发生什么，看看会怎么样，我榴莲长个壳，看看会怎么样。而这就是一种创造，一种探索，一种在植物视角上的描述。（任何生物或者层面，都在进行着无尽的探索可选）。

我们可以看到不同的植物，不同的水果都在探索着各自的创造，或者说都在探索各自的非通解。非通解推动了所有无限化存在的无尽创造。橘子长皮，榴莲长壳这种非通解相当于也是在增加局限性，这个局限性主要是相对于人类来讲的局限性，对于要吃橘子，吃榴莲的人类而言增加了一些局限性。因此局限性的视角与非通解的视角仍然是有一些不同，或者说仍然有无尽的不同，也有无尽的相同，也是视角的不同。（局限性既可以用于造物设计，也可以用于组合探索，机制设

计等，非通解则是一种朝向方向，可以用于潜能的挖掘，无尽化的拓展，等任意的方向）。

水果可以探索各种不同方式的可吃之法。各种吃法也是无限化的存在，对于人类而言，人类可以怎么吃？动物可以怎么吃？可以怎么吃它们，可以怎么吃它们的果实，是烹饪，是炒，是煮，是消毒，是削皮，是剥壳等等任意的吃法，这里面也含有着无限化的探索，以及含有着每一个庞大/细微的面向，都是具有无限化的朝向以及无尽极化的朝向（例如非线性层面场域的无尽叠加，线性层面的无尽维数分形）。

本来这些植物水果或者说“无限存在”都可以不需要削剥皮，不需要消毒，不需要加热，不需要清理，然后保存时间非常长，味道又统一的极为好吃，明明这些植物水果或“无限存在”都可以这样做，但是它们不这样做，它们选择了非通解的方式。同样的就算是味道，口味，口感这些方面也蕴含着无限性的创造，也蕴含着无限化的可能，每一个植物都可以自由探索不同的口感，不同的味道，不同的给人的感受，不同的给人的味道，给人的不同的体验。（读者可以直接将自身意识带入任何物体，生物，造物存在，并体验或尝试理解其视角）。

说完了这一个例子，我们再举另一个例子。就好比如今天我们就是无限，我们设计一个苹果，可以怎么设计呢？比如我们现在就设计一个金色发光的苹果，全身上下都能吃，而且味道由每个人最喜欢的味道而变化，吃完之后可以 10 天不吃饭，一切疾病都可以消除。当然作为苹果树的我们也是无限的，我们也可以设计出另一种黑色的苹果，并且可以设计出含有 3 分毒，需要在水里煮一下才能吃，煮好了还需要鞠躬三次才能吃，黑色苹果形状长的是方形，并且上面长满了刺。我们就是苹果，就是假设我们无限的，我们就是植物，无限的我们就是苹果树，我们要设计一种苹果树，也就是苹果的无限维创，也就是作为苹果的我们的无限维创。每种植物都可以设计创造属于自身的无限维创，每种植物/每种意识体都可以探索各自的不同想法的非通解，每个无限化的意识体们都可以去表达或者创造出各种不同的非通解探索，非通解的学习方式，非通解的拓展方式，非通解的潜能挖掘方式，也就是每个无限的意识存在都可以去无限维创，或探索各种不同的有限，探索各种不同的局限性，局限性的打破，创造，组合，叠加与运用等。

在植物当中我们能够看到有的有壳，有的有

皮，有的有刺，有的很软，有的很硬，有的不用削皮，有的甜，有的酸，有的辣，有的苦，各种各样的存在都有，而这一些就相当于是植物的无限化，或者说是无限化的植物，或者说是无限化的存在。这里可以理解为比喻描述宇宙只有无限，或者说所有的一切都是无限，其实单独这样描述的视角也只是窄视角。当然这里只是一个描述而已，我们需要注意任何的视角在无限面前都可以变成窄视角。

站在人类的视角描述而言，还可以这样描述，就好像这些植物看起来总是在刁难人类，总是在增加各种各样的局限性。它们似乎一边在刁难人类（不同的视角描述，也是属于无限当中存在与包含的视角描述），一边又在创造它们的无限维创，它们的非通解，当然这些对于人类来说的非通解都只是视角而已。然而这些非通解其实又可以变成通解，因为人类吃现在的蔬菜水果已经变成了一种习惯，不论是有的要剥皮，有的要煮熟等等，慢慢的就从非通解变成了通解。现在的吃水果蔬菜对人类而言就是一种通解，如果以后人类变异了，以后不需要维生素了，不需要吃蔬菜水果了，那么吃水果蔬菜就又会变成一种非通解，可吃可不吃，如果人类变异成吃沙子为主，那么

通解非通解也会发生变化,(思维工具,认知方式,路径，外力，理解，层次，等等都可以发生通解与非通解的转换)。人类变异，某些局限性发生了变化，局限性的无尽种变化方式，这里面也蕴含着有限与无限，有限无限，无限有限，有限有局限，无限无局限，对于局限性的运用与非通解的运用。(非通解的潜能是无尽的，也是一种无尽极化的朝向)。

【分之用】简单介绍，在描述上“所有的一切”都一直处于无限的创造当中，一直无限维创下去。不论是基础工具，各种意识存在体，宇宙机制设计，又或是各种造物存在等。这里读者可能还会提出这样一个问题，通解和非通解它们既然是同一个东西，同一个存在，那为什么要把它们拆成两个呢？为什么要把它们拆分开来呢？如果通解和非通解都是一个东西，并且都可以叫做解决方法，如果我们把它们“都”叫做解决方法，此时就只有一个存在，或者看起来像只有一个东西，如果不分通解非通解，那么各种解决方式之间就区别不大了，也将不再朝向主要挖掘非通解与更高效能潜能了（例如，任何所学既是助力，也是阻碍，可能导致固化与缺乏非通解的拓展。

无限维创的拓展速度远超过书籍所描述的，书籍只是打开无限层面的大门，同时也是新出版的古董）。通解与非通解虽然看起来是两个东西，实际上它们都是从同一个东西当中拆分出来的存在。

如果只有一个存在，就无法找到与之互动的第二个存在了，那它是不是就没有什么作用了呢？（颜色如果只有一种，大小只有一个，重量都是固定，材质都同一，口味只有单一，速度是固定等等的世界，读者可以自行丰富且深入的想象）。如果任何面向只是单一的一个东西存在，它是不是就变得不可用，就无用了呢？就好像如果无限当中如果只有无限一个存在而没有别的有限的存在，或者没有局限性，没有有限的造物存在，没有创造出/没有分出更多的有限出来，那么在描述上就是变得“无用”了（注意这里的无用的概念与定义，不是固定的）。无限如果没有分出有限出来，无限就相当于为不可用，当然这个是描述上的。

分之用，分为什么会有用？为什么要分？为什么“分”会产生“用”（这里的用的概念也不只是一个概念），如果我们把（同）一个东西拆成两个，把解决方法拆成通解和非通解，是不是一下子就变得有用了呢？是不是把【通解非通解】分

开它们才有用呢？虽然它们本质上看似描述是同一个东西，只是因为视角不一样，而描述与看到的不一样，或者说是由观察者在运用当中所呈现出来的不一样，呈现出来通解与非通解。或者说是站在某种描述视角上，站在通解非通解的视角上来描述出通解与非通解。（意识的思维也可以分，从而变得更加分之用，知识与智慧也可以“分”，视角也可以分，一分为二，单点和连线也可以分，认知，感受，方法，路径等等都可以分，分还可以分，阅读，理解，解析也都可以分，可以数量分，层级分，差异分，变换分，维数分，形态分，等等，也是无尽的，和无尽极化的）。

无限跟有限也是同样如此，无限跟有限两者其实也是同一个存在的，如果我们把它们分开，它就变成了有用的存在，它们似乎既是一个东西也可以描述成为两个东西，取决于描述视角的不一样。当然对于无限而言，我们既可以描述为是一个也可以描述为是无尽的。对于有限的描述也是一样的，既可以把有限描述为只有一个，也可以描述为有无尽多个，我们既可以描述为整个宇宙只有无限，我们也可以描述为宇宙有无尽多的造物存在。

其实数量上的描述对于无限而言也是窄视

角，窄面向，（任何面向对于无限而言都是窄面向），所以这就不完全是在数量上的一个描述。“数量上”的描述对于我们的理解的增加是非常非常少量的，我们把无限跟有限分开，或者说把无限，从无限里面分出“无限”跟“有限”来，这个时候就变得很有用了，这个就是分的用处。

这个就是【分之用】，如果不分，就没有别的存在，就只有一个存在，只有一个存在就没有第二个存在，没有分，无限就会非常的单一化，并且也没有第二个可以互动的存在。正因为有了分，分产生了用，就叫“分之用”。“分”创造与拓展了大量的有限的存在，无限也因此变得更加的拓展与极化，我们将解决方法分成通解与非通解，两者尽管是同一个东西存在，但是我们把它分开来，它就变得非常有用了。

所谓的好与坏，大与小，高与低，优与劣，美与丑，快与慢，利与弊等等是不是也是这样分出来的呢？所有的一切都是这样分出来的，都是从一个分成了两个（可无尽细分），而这当中的两者实际上都是同一存在（同样的存在），也就是好跟坏是同样的存在，大跟小是同样的存在，内跟外也是同样的存在，高跟低也是同样的存在，利与弊都是同样的存在，善与恶也是同样的存在，

对与错也是同样的存在。（极致的大等于极致的小，极致的内等于极致的外，极致的美等于极致的丑，极致的高等于极致的低，最终所有极致都“指向/通往”同一个点/极致的点）。

同一存在，被分成了两个之后，就一下子变得非常有用了，就出现了各种各样的用处了，并且也可以被创造者/观察者/体验者等以任意的方式使用/与观察等。就如同解决方法被分成了通解与非通解，如果没有高低，大小，内外，前后，新旧，好坏，对错，高低，利弊等等，就没有了分，没有分就无法用，分产生了用。

为什么不分就会无法用呢？举个例子，例如大和小其实是同一个存在，不仅仅是描述视角上是同时大同时小的，而是如果是实质无大小，那么事物之间将在大小方面丢失了落差，而变得无法区分。因为大小可以是描述视角的不同，是相对的，有基于的/有背景的/有基底的，好比如一个房子它是大还是小呢？对于人来讲它是大，对于整个地球来讲它是小，并且还可以任意的进行描述，那么房子为什么要比橘子要更大呢？（来自整套多层次机制设计下的适配产物），我们如果要用大小来对宇宙进行构建，如果橘子跟房子一样大，如果石头跟橘子一样大，如果石头，橘子，

房子所有的一切事物都一样大，都没有大小，或者说都是设定成一样大，那这样用处就非常少了或者说它就在很多方面上就无法用了。(可以试着思考所有的物体都是同样的重量，同样的颜色，同样的材质，同样的性质，同样的反应，等这样的世界)。

（当然除了通常所看到的物质层面的大小背景，在设计层面，我们也可以设定一个反大小的层面，就是设定一个投影，一个反大小的投影，在反大小的投影存在当中，橘子可以比房子大。也就是在另一个投影的世界当中，橘子比房子大)。

只有把大小分开来，分成有大有小，有高低，有内在，有远近，有轻重，有颜色差异等，或者说分出差异来，把一个变成两个/多个，然后进行更多的创造，实际上一个不仅仅是可以分/变两个，其实可以分/变成多个，分/变成无限个/无限层。不过所有的这些面向与造物存在等其实都来自于一个地方，都来自于同一个存在，无限，可以比喻为无限层面，有限有局限，无限无局限。我们既可以描述为是无限，也可以把它比喻为一个极致复合叠加态的点，我们下一个大的章节就会来讲极致复合叠加态。

高低是同样的一个存在。如果没有高低，所有的东西都没有高低，数字之间也没有高低，寿命没有高低，那么小孩跟父母就是一样的高，一样的大，一样的重，一样的智慧，一样的特质，一样的品性，所有的一切都一样了。没有软硬，石头跟玻璃，跟人，跟水，跟空气，跟所有存在都是一样的硬度，那就无法区分开更多特点的造物存在与设计了。（也会变得“无感”和无法区分，所有人都和自己长得一样，身高体重，知识智慧都一样，吃所有食物都是一个味道，只有固定一种情绪，视角都是固定的一种，等等）。

如果都是一样的，那就没有大小了，没有高低了，没有智慧了，因为无法叫做智慧了，智慧跟愚蠢是同样的存在，没有愚蠢如何对比出智慧？没有智慧又哪来的愚蠢呢？（从一种视角描述来说，所有事物都是智慧就相当于没有智慧），没有硬哪来的软，没有软又怎么来的硬呢？（看似简单的问题与看似很容易理解，然而理解也需要一分为二，并再分，再再分，才能有着更高百分比的理解，而非文字表面理解或者直截了当的理解，需要无尽层次差异化理解，无尽极化）。

所以包括高低大小快慢优劣善恶等这些，都是同一个东西，同一个存在被分出来的两个朝向/

面向/存在/东西/两端等，并且对于同一个意识体，对于同一个存在既可以描述为是愚蠢，也可以描述为是智慧。但是不论怎么描述都是选其一，选其一就是有偏向，有某种偏向就会导致描述不全。或者说它只是相对的描述，只是观察者的某种视角描述，而不是无限化的描述，而不是复合叠加的描述。（偏向意境三层可以阅读意境章节的内容）。

如果小孩子跟父母一样的高，那就高也没有了，矮也没有了，轻也没有了，重也没有了，疾病也没有了，健康也没有了，年轻年老也没有了，各种面向存在就都没有了。这样就无法再区分小孩跟大人的区分了，也就没有了小孩，也就没有了大人，全都会变成一样的去了，全都变成了同一个存在。食物也没有了，腐败和良好食物都变成了一次性的了，或者都变成一样的去了，很多的存在与各种面向就都没有了，都消失了，如果没有这些看似二元性的东西，没有把这些分开来，那整个宇宙都没有用了。（在不同层面的视角描述当中，会将二元描述为对立，不存在，或者只有一元，这些描述都是可以的，在无限层面当中，有着无尽多的描述视角，例如【二元互创】，不过书当中暂时没有详细介绍二元互创有关的描述）。

父母跟小孩是同一个体型，衣服也就没有了大小之分，颜色只有一种，所有人就都穿的一样的颜色了，声音只有一种，所有人都只能咕咕叫，动作只有一种，就会挥手，形状只有方块，情绪只有平淡，外表都完全一样，这样的世界能够想象的出来吗？这样的世界几乎什么都没有，什么都没有分开。

分之用，这种一分而二就相当于一变成了二，或者说相当于一种“二元”描述。或者说我们这里使用的二元或者说二元的描述，二元是一种比喻，二元需要打双引号（需要/不需要的叠加），因为我们如果用地球上古老的（破旧的），旧的或者说固化的理解方式来理解这里的“二元”，可能会导致（部分读者）固化理解的激起/旧狭窄视角或偏向的视角，二元这里我们不描述为叫做对立，可以描述为叫做二元互创。就算是二元对立，它也可以分贬义和褒义，或者不分贬义和褒义，取决于观察者的视角，理解方式也同样可以一分为二，再分为二，无尽分与极化。（在无限层面当中，所有的正负好坏视角都存在，且正面看待的视角和负面看待的视角之间，既可以有高低，也可以并列，都可以有参考率，描述参考率都不为 0%也不为 100%，因此正负视角的看待都是可以的，对

于无限而言，视角可以无尽新增，无尽拓展，无尽极化）。

我们现在要理解的是为什么分会产生用处，分的用处，分产生的用处，或者说一分为二的用处。二元之分或者一分为二之后就变成了一种互创，叫二元互创，或者我们比喻称为二元互创（互创，可以有大量的含义）。分产生了大量的创造，这里的分或者说这里的二元互创创造了大量的宇宙造物存在。如果没有差异与区隔，没有落差，没有体验的差异，那么很多的造物存在与面向就都没有了。那么整个宇宙或者整个无限也就没有了大量的体验，没有喜悦，没有悲伤，没有追求，没有荣誉，没有开心，没有安静，没有烦躁，也同时会导致不用知识，不用创造，不用发展，不用进化，不用变化，不用理解，不用玩法等等。大量的这些体验与感受都会消失，大量的造物存在也都会消失。

分才能用，分之用，如果不分，那么整个宇宙或者整个无限都只变成了一个存在，就变成了一个，就变成了无用了，因此我们这里叫做分之用，但是这个分我们不完全叫做“二元”，或者说不一定是分出来是“二元”的。因为还可以有其他，还可以三元，四元，五元，六元，混合元，

复合叠加元都可以的。所以这个里的“二元”我们要打上双引号，分它是一种更加广阔的一个概念，分之用。

（在这个系列当中，有六个章节，无限无局限系列的六个章节，本身也是一种分，也是一种章节分形，每个章节当中又再次有分，有分形（可以理解描述为分形），章节内容小节的描述视角又可以再次分，再次分形，对描述视角的补充，解读，又可以是一种分，分形，读者阅读的时候进行不同的理解交流讨论，也是再次分，分形，互动交互与整理总结，也是分，分形，将整理总结的内容加入更多的举例与疑问或视角，又是再次的分，拓展更多的运用与探索又是再次分等等可以无尽下去。而整个书籍目录的五大系列也是一种分，一种分形层次，整个无限维创系列书籍又可以构成再次的分，或者叫分形也可以，书之外的没写进去的内容，则又再次构成分，分形，并且也是无尽之多，可以永无止境下去）。

第六章、极致通无限

极致通无限，也可以描述为极致化可以通往无限，或者通过极致化可以窥视到无限，且任何面向与方向朝向的极致化都可以通往无限层面，或者说可以让“层面”通往至无限，或者到达无限以及更高程度的无限等，当然这些都是比喻描述。极致或者说极致化，也可以描述为极化，极致/极化/极致化，这三个词都是不同的一个描述比喻。大部分的时候它们的概念是相同的，或者说是类似的。当我们使用这三个词的时候都是在引用或者代指某种概念，意识极化是没有上限的，或者说它是一种朝向状态，也就是我们说的无限无上限，（对于已经达到无限层面的意识体，仍然处于永无止境的学习，拓展，无尽极化的朝向状态，因此描述为是一种朝向）。

既然无限无上限，那就可以永无止境的极化下去，（极化学习，极化拓展，极化思考，极化创造，极化品质，极化感受/痛苦/狂喜等，极化情绪/愤怒/悲伤等，任何面向与存在都可以极化，极化吃苹果，极化敲打苹果，极化方式方法，极化效能等）。极化一词或者说极致化一词是一种朝向，既代表着可以一直往这个极化的方向前进下去，或者极化下去，也同时代表着这个方向它是

没有尽头的。即使是已经达到了看起来非常非常极化的程度，它仍然远远不够极致，远远远远不够极致。对于一个没有上限或者永无止境的状态描述来说，这个朝向它是可以一直走下去的，（有无尽的层级，无尽的梯队，无尽的差异。无限无限似无差，无限无限无差似）。随着不断的极化，极化一词不完全是指在物理上的极性增加（不完全是指电磁强度，电压，或者密度，能量值等），也可以代表着强度增加，程度增加，或者视角描述上的某些方向的强度，或者程度或者深入的增加，因此这里我们选用极化一词，极化一词代表着无尽极化。

极化不完全说是有限或者无限。它是一种朝向，一种描述，而我们这里说的极致通无限的含义，意思是我们可以透过某些或某种极化的方式触碰或者达到无限，以及让我们更好的理解无限有关的概念。我们可以对极致通无限进行一个发问，比如说可以极化什么呢？什么可以极化呢？往什么方向极化呢？用什么方式极化呢？极化到什么程度呢？极化多少次呢？极化多少呢？等等，（即便是极化无尽痛苦也可以通往无限层面，因为达到某个层面的时候，所有的极致都会通往一个地方，首先所有极化都会到达的其中一个层

面就是“无限无局限”)。

在无限当中有无尽多的面向，有无尽多的造物存在，这里使用无尽一词也代表着它并非一个特定的范围或者某个数量，无尽代表着它是一种动态朝向，一种无尽增长的状态。“无尽”一词与极化一词是类似的(在用词方面)，而不是描述为无数多的造物存在，使用的是无尽一词，无尽多的造物存在(动态且无尽增长扩展)，两者在表达概念上面还是有一些不同。

无限不代表它的数量就是固定的。无限里面所包含的其中一种状态就是无尽增长，所以使用无尽一词更接近于动态化的特点（相对的来说)，当然这里仅仅是我们这里对其的一个描述，或者一个引用。无限当中的大量的面向，这些面向也很多时候可以描述为也是有限的存在，有限有局限。对于无限而言存在这样一个描述，通往任何一个地方或者范围或者朝向，都有无尽多种方式或者无尽多种路径,(解决问题的方式有无尽多种方式，无尽多种通解与非通解，那么对于意识如何修炼拓展达到层面而言，也同样如此，极致通无限本身就是一种之一)。这里提到的极致通无限，它是否有特定的路径或者特定的方法，或者是某种特定的极化呢？对于无限而言,是没有的，

无限包含了所有的道路，所有的路径，所有的朝向，（潜在的需要挖掘与创造和生成拓展出来，无限并非固定的一成不变或者所谓的“已含全部”，已含全部本身就是有背景基于的，有根的有基底的，而无根之理不是理，导致“已含全部”的描述有无尽种观察者解释与描述，“已含全部”的概念本身就是可以被无尽化拓展的）。所有的只要能够描述的出来的，或者创造出来的路径也好，方向也好，面向也好，都可以极致化，并且这些极致化都可以通往无限，（注意，需要描述或者生成出来才行，而非幻觉理解与定义无限，或者认为已经“达标”等，而无限提供了可以无尽探索，无尽创造，无尽坍缩显化的潜在可以，无限无局限，包括……/此处已省略）。

例如我们前面章节提到的极致化的打破局限性，就是一种通往无限层面的方式，我们以石头为例，石头不能穿墙，我们就打破局限性，让石头可以穿墙，石头不可以变成猫，我们就让石头可以变猫，石头不能吃，那我们就让石头变得可以吃，石头无法创造飞船，我们就让石头变成飞船。只要是石头的局限性我们都通通打破，石头无法让时间暂停，我们就可以让石头让时间暂停，石头无法给树施肥，我们就可以让石头给树施肥，

石头无法让 1+1=3，我们就可以让石头变成 1+1=3 的某种机制设计或者规则，石头里面看似是不能住人的，无法装下一个城市，那我们就让石头里面可以装下一个城市，甚至变成一个维度层面都是可以的。（注意，意识不完全需要载体，和只局限于于物质层面，而是可以多态的，多层面多存在多面向的，当意识达到足够程度的时候，宇宙的不同维度层面实际上已经坍缩与呈现，尽管物质层面上被肉体的肉身之眼看起来仍然有局限性，同时也就像无限允许读者理解新的视角和理解此处的描述一样，读者本身就是已经在拓展所谓的“不可能”了，理解到此处的视角已成为可能且可以，这本身就是一种潜在的无限无局限的呈现，读者可以自指自身，所有的不可能都皆已经发生在了读者身上，且还在发生，读者所有所认为的局限性，固化，一旦视角被打破，马上就产生了视角新增，并且无限也允许意识体可以认为不可以，允许不理解，无尽“自指套娃”循环下去也是可以的，都是无限可以的呈现）。

这里只做部分的举例，我们不断的发现石头的局限性并不断的打破石头的局限性，而且是要无止境的去打破，（也同样意味着读者需要去发现，看到，观察到，以及能够无尽创造出新的石

头的局限性，并打破）。但是要注意并非是说我们打破足够数量或者无限数量的时候就已经达到无限了，而是说当我们永无止境去打破石头的局限性的时候，我们就会发现这样一种情况，石头的局限性到底是有限数量的还是无限数量的？当我们认为它是有限数量的时候，或者可以被描述的能够打破完的时候，那然后呢？石头的局限性就到此为止了吗？并没有，石头的局限性，还会被继续创造，由谁来创造呢？由我们，由无限化的我们来进行创造，我们一边在描述创造石头的更多的局限性，我们一边又在不断的打破石头的局限性。而这一个创造与打破的过程就是通往了无限，或者说是达到了无限当中的某种状态，或者说部分状态之一，或者说一种状态之一，就是无尽创造，无尽在创造新的局限性，打破后也同时是新的无局限性。

当然我们这里的打破局限性也好，创造局限性也好，我们要知道石头的局限性，它不是一个固定的存在，它不是一个固定的数量或者范围。并不是说石头的局限性可以打破的完，也不是可以靠打破的数量足够就能够把石头的所有局限性打破，并不是这样描述的。而是说当我们达到极致的时候，我们会发现石头的局限性他还可以继

续被我们所创造，继续被宇宙所创造。

就好比如宇宙接下来的一刻创造了 1000 亿种新的物品，那这 1000 亿种新的造物存在跟石头的互动关系可能会是怎么样子呢？会有哪些局限性呢？这些局限性就已经产生了，这些是潜在的局限性，（石头这里可以换成任何存在，也可以换成意识体/读者）。对于无限的我们而言，宇宙每时每刻都在创造大量的新的造物存在或者新的数据。相当于对于无限而言，无限每时每刻都在创造无止境的大量的造物存在与无止境的新数据，这些新数据跟石头产生的更进一步的新数据是什么样子的呢？这里就会出现一种无尽的，类似于潜在交互状态或者潜在互动状态，而这种潜在互动状态是无限跟石头的无尽可能互动，也可以描述为是由观察者通过无限化的视角与石头进行互动。而这里的石头本身也是另一种复合状态的一种潜在的无限，相当于是无限/我们在跟无限/石头互动。而我们作为观察者/体验者/感受者/创造者/设计者等也参与进了这一个过程。

进一步细说。任何面向或方向朝向的无尽极化都可以通往无限。所谓的面向是什么意思呢？所谓的方向朝向又是什么概念呢？这里我们可以细致描述举例。首先是面向，任何事物的面向或

者方向朝向都可以由观察者所影响与决定，或者比喻为由观察者的描述所决定。因为我们这里使用的是文字描述，所以这里使用描述一词。

比如说我们描述一颗苹果树它能够结果实，这个结果实就是一个面向或者一种方向朝向。比如说一棵苹果树可以生长，这个生长一词也是一个面向。苹果树需要阳光，需要水分，这里也都是可以认为属于一个面向或者方向朝向。至于是否是面向还是方向朝向，这个具体的区分不是特别的需要考量，当我们使用面向或者方向朝向的时候，就是指代某一个方向。而面向的话更像是我们对于一个聚合体的存在，或者一个复合叠加体的存在进行某一个切面的展开。(人可以有非常大量的面向，且可以无尽拓展，每一种感受，每一种情绪，思维，知识，认知，视角，都是面向，每一个细节，特点，层次，差异，都是面向，吃饭，喝水，吃苹果，吃榴莲，甚至吃石头都是面向，喝饮料，喝空气，喝寂寞也都是面向，能描述的出来的都是面向，无尽多种的面向，可以对应无尽多种面向,无尽细化/扩化则同样代表该面向的分形细化/扩化)。

就好比如一个苹果树有大量的面向,有树枝，有树干，有根部需要水，需要阳光，可以生长，

可以结苹果，苹果可以拿来卖，每个人吃苹果得到的感受不一样，每个人看到这棵树的喜爱程度不一样。这个树被扔进水里面产生的效果也不一样，当大风来临的时候，这个树的抗风能力不一样。发生地震的时候，这个树产生的效果可能不同等等,（无尽多的描述，无尽多的互动描述都可以变成面向，面向的无尽拓展）。这些都可以属于面向或者也可以认为含有方向朝向，也就是所谓的面向也是无尽之多的。前面我们对石头的各种描述也都是属于石头的面向,或者存在方向朝向。不论是概念化的或者抽象的，或者我们描述的，只要能够描述的出来，就都可以属于面向，或者都可以认为是属于这个苹果树的面向，或者这个造物存在的面向。(所有一切存在都可以比喻描述为面向聚合体，或者面向复合体，既可以是比喻也可以不是比喻）。

方向朝向的话也是类似，比如说结出更甜的苹果，结出更大的苹果，尽可能的不结苹果，让苹果更香，更甜，让树更壮大，让周围的人心情更好，或者尽可能的存活。树的不同选择与体验方式，与人的各种交互方式，树面临各种大风海啸时的反应等等。这些既可以描述为面向，也可以描述为方向朝向，当描述为方向朝向的时候，

它是只有一个大概的方向，而没有具体的细化出来，或者没有更进一步的极化下去。（方向朝向也是只要能描述的出来，就都可以，因此也有者无尽的方向朝向，也包括意识体）。

例如怎么让苹果更香，更甜，这个朝向也可以比喻为一个灵感，当我们去探索怎么让苹果更香，更甜的时候，这个方向朝向又会带来更多的一些面向的考量。我们就需要通过考量更多的面向，来尽可能的让苹果树结的苹果变得更香，更甜。当然这里只是一些小的举例，而实际上我们的宇宙当中的面向是非常之多的，是无尽之多的。其中可以包含着艺术（种苹果艺术，画苹果艺术，书写苹果艺术，扔苹果艺术，加工苹果的艺术，等等可以无尽分形），文化，情感，结构，设计，概念，体验，创造，破坏，精妙，抽象，方向，面向，可能，意识，造物，效能，潜能等等的无尽多的存在。（每一个面向都可以再次一分为二，或者无尽分层细化/扩化，每个面向都可以衍生各种不同落差层次的新面向，且都可以无尽极化与无尽拓展出无限化的无限化的更多数据与存在）。

以情感或感受或品质特质为例，任何一种情感感受都可以极致化，都可以无尽极致化，并且朝向无限或者通往无限。比如极致的勤劳，极致

的胆小，极致的勇敢，极致的怀疑，极致的抬杠，极致的吐槽，极致的吃苹果，极致的做蛋糕，极致的交流，极致的瞎扯，极致的编造，极致的分析，极致的研究，极致的感受，极致的体验，极致的探索，极致的折纸，极致的扭曲，极致的说谎，极致的好奇，极致的无聊等等，这里只举一部分,(这里是动态的,且是极致化动态与朝向的，不属于读者所认为的任何理解，当有所谓的理解时，就都是远远不够极致的，还有更高极致化的，无尽的存在更高极致化的)。那么这里重要的不是我们举例出来的，而是我们没有举例出来的。这里使用极致一词并不代表就已经达到最高了，注意文字本身就相对容易固化，容易被固定，它是一种容易被有范围的理解，容易被有限化的去理解，也容易被理解成有特定层面的，有特定状态的，容易与困难，是相对的，相对的容易。

即使是极致一词其实也能够被描述得含有固定范围固定状态，固定存在。因此这里所用到的极致一词其实是极化一词，但是我们还是使用极致一词，来让大家混淆一下，让大家看到极致一词就需要想到极化一词，看到极化一词就要想到极致一词，而且极致是无尽极化的。这里的极致它远远是不够极致的,是远远没有去朝向多少的，

因为我们这里只是初步的描述。所以我们这里就要看到，我们使用极化一词的时候，并不代表着它是已经到达最极致了，没有最极致，只有更极致，以及永无止境的极化或者永无止境的极致下去。这是一种朝向，我们描述的是朝向，并不是特定的存在,极致是让我们永远知道还不够极致，或者任何存在与描述都远远不够极致。(读者所感受过得痛苦，远不够极致，所感受到的开心，也同样不够极致，所感受到的幸福，远不够极致，所感受的爱，远不够极致，任何特点，描述，面向，感受，其实都远远不够极致，无限层面的无尽极化，是可以轻易贯穿整个宇宙的存在)。

不仅如此，复合或者复合叠加的存在也是可以极化的，比如我们极化一个石头，我们极化一棵树，或者一个人的能力极化或者思想极化，或者让一辆载具极化，或者让一种可能性极化，让一个概念极化，让一个概率极化。而这些都更加的复合化，对于复合化的存在进行极化，这就不单单是对于一个复合叠加体它的所有面向以及所有潜在面向进行极化，更是让每一个面向所涉及到的更多方向无尽极化。

因为任何一个面向它都仍然有无尽的方向朝向可选，就好像一个石头可以用来扔，可以用来

当工具，可以用来吃，可以以不同的方式做菜（即便是物质层面的人类，也一样可以用石头炒菜，读者要注意思想上的局限性，可能会默认为石头不能用来炒菜），石头可以用来变异，可以用来做艺术等等，这些都是不同的方向朝向。不单单是石头这种复合的存在或者人这种复合的存在可以被无尽极化，任何一个面向与造物存在都是可以的，即便是所谓的人的能力这种看起来抽象的概念。能力也是一个复合的描述，人的能力可以用在哪些方面呢，可以用来做菜，可以用来研究艺术，可以用来画画，可以用来练习，用来锻炼身体，可以用来研究创造等等。也就是人类这种复合叠加态的存在，它的任意一个复合的面向，这个复合面向的任意的无尽方向朝向，都可以极化，都可以无尽极化。

下面我们进行一些具体的举例，让每一个细节，每一个方向朝向给它展开下去，给它极化下去，看看会怎么样，看看是如何通往无限的。在《无限维创之灵》当中，我们已经举例过极致勤劳与极致懒惰，下面我们用极致胆小作为举例，当然了，任何面向与方向朝向都可以进行举例与极化。当我们说到极致胆小的时候，不是在描述极致胆小是什么样子，什么状态，什么范围。如

果我们将其视为一种固定的存在，是可以达到的存在，那么这就变成一种固定范围了，一种特定范围了，就已经不是极致了。极致是没有上限的，是无尽极化的，因此我们需要不断的去强化这个描述，或者不断的去强化这种胆小可以胆小到什么程度，然后当它达到一定程度的时候，它又是什么程度？那更高程度，更极致的程度，更极化的程度又是什么样子的？

好比如我们举个这样的例子，一个非常胆小的人类，胆小到居然连树叶都不敢摸，但是这样就极致了吗？这样远远不够极致，我们继续进一步的极化，一个人类可以胆小到连树叶都不敢摸，甚至都不敢看。一个人类非常胆小，极致胆小到树叶不敢摸，树叶不敢看，甚至听到别人说到树叶两个词就吓得发抖。再极化，一个人类极致的胆小，胆小到听到别人说树叶两个字，就吓得赶紧连忙跑回家缩进被窝里，一天都不敢睡觉。我们再继续极化，一个极致胆小的人类，胆小到看到任何石头都能够联想到树叶，然后非常害怕，害怕到赶紧跑回家，缩在被子里面 3 天 3 夜不吃不喝不睡。

我们再次继续极化，一个极致胆小的人类，极致胆小到非常害怕树叶只要地球上还存在树

叶，他就吓得原地发抖，然后越来越胆小，胆小到他一怒之下把地球上所有的树叶都改成了蓝色。再进一步的极化，一个非常胆小的人类，极致化胆小到看不得任何关于树叶的信息和树叶两个词，于是把地球上所有树叶都改成了蓝色，把地球上所有的资料，所有的单词，把树叶这个词都给移除了。再进一步极化，一个极致胆小的人类，非常胆小害怕树叶，看到蚂蚁就会想到蚂蚁会爬到树叶上，看到鸟就会想到鸟停留在树叶上，看到动物就会想到动物吃树叶，看到人类都想到人类会摸树叶，于是极致胆小，非常害怕，害怕到不敢在地球上生存，于是选择原地爆炸，直接升天。

我们可以再进一步的极化，再进一步的极致。一个非常胆小的人类，极致胆小到听不得人类见不得人类，看不得蚂蚁，看不得鸟，听不得动物，不能听到任何跟树叶有关联的存在物的词汇。但是地球上没有什么词汇是跟树不无关的，他听到石头就会想到树叶，听到土地就会想到树叶，听到地球就会想到树叶，听到空气就会想到树叶，于是他在极致胆小的情况下，将地球上所有的树叶，所有的树全部都变异了，全部都改造改成了另一种的存在。同时他把自己的这种胆小的感觉

给他封印了，或者把它扭转了，让地球上再也听不到树叶，看不见树叶了，并且花了几百年的时间把人类里面的树叶这个词汇给完全的颠覆了。所有的历史资料，所有的文献，所有的存在，所有的可见，所有的故事当中的所有树叶有关的词全都改成了另一个词了。

但是这还远远不够极致，这才是刚刚开始，一个极致胆小的人类，他因为非常害怕树叶，但是他作为一个极致胆小的人呢，他怎么能只害怕树叶呢？他还会害怕空气，他害怕空气当中的污染，于是他决定把空气给改造了，把污染给消除了。极致胆小的人类怎么可以只胆小害怕空气和树叶呢？也得胆小害怕蚂蚁，胆小害怕石头，胆小害怕水源，因为他要喝水，但是他又很害怕水，怎么办呢？于是他发明先进科技，让水直接传送进身体里面，这样他就不用直接碰这个水了，不用喝这个水了。并且他非常害怕灰尘，于是他把整个星球上的灰尘都净化了，他害怕石头，于是把地球上的所有石头都雕刻成了美丽的图案，或者设计成了特殊的形状。但是呢他一想到他刚刚要喝水，他吃的食物里面也有水，他吃的水果里面也有水，都有水分，他一想到他身体里面的水分就非常的害怕，他已经极致胆小害怕到他已经

不能让身体需要水分了，他直接基因突变，直接改造自身，直接变异，直接让自身变成了不再需要水分的存在，直接让自身变成了另一种存在。

让自身改变了结构,变得吃石头也可以生存，但是他又害怕石头，所以不能吃石头，那他要吃什么呢？他吃什么他都害怕什么，他非常极致的胆小害怕，于是他决定再次改造，让自身都不用再吃了，永远都不用再吃了。但是他还是太极致胆小或害怕了,他极致胆小害怕到他不敢碰能量，他不敢碰电磁波，于是他将自己再次改造成不受能量影响，不受电磁波影响，不受任何振动频率影响。他甚至胆小到害怕整个地球，于是呢他就将自身剥离出这个层面，变到了另一个独立的层面空间了，他害怕空间，害怕时间，害怕任何的体验，于是他就不断的去创造，去改造，去极化，去扭转等等等等永无止境下去。

这里只是关于极化介绍一个比喻，这里我们可以看到极致胆小的人，或者说一个胆小的人，他可以极致胆小到什么程度，他又产生出了哪些特点？我们会发现他会很勇敢，他非常勇敢，勇敢在哪里呢？他勇敢到竟然敢原地爆炸，勇敢到居然敢改变自己，一个人竟然勇敢到可以改变自己。但是呢我们这里的描述是一个人胆小到去勇

敢的改变自己，或者胆小到勇敢的改变环境，或者极致胆小到勇敢的去净化环境，甚至直接去改造物种。这里面不仅涉及到胆小产生了勇敢，胆小产生了思考，胆小产生的朝向，胆小产生的驱动，胆小产生了智慧，胆小产生了创造，但是也产生了破坏。就好比如他破坏了原先的绿色的树叶，视觉上绿色的树叶等。（胆小与勇敢是同一存在，或者说同一存在的两端朝向，并且极致的胆小就等于极致的勇敢，只是描述视角的不同，相对方向的不同，再例如，公心本身也可以被描述为一种私心，这也是可以的，私心本身也是一种公心的运作等等，如同服务自我与服务他人，在视角描述与方向上的不同。当然了无限层面当中有无尽种不同背景与基于的视角描述）。

这里我们可以看到，当胆小达到极致的时候，他已经不太能再称之为胆小了，虽然在描述上我们仍然可以用胆小，极致的胆小，但是我们会发现胆小跟勇敢是一样的。因为他竟然敢勇敢的去原地爆炸，他竟然敢勇敢的去挑战整个环境，他竟然敢勇敢的去改造自己，去改变自己，这难道不够勇敢吗？这难道不够极致的勇敢吗？因此我们可以看到胆小跟勇敢其实是同样的存在，就是当我们达不到极致的勇敢的时候，我们都是胆小，

我们达不到极致的胆小的时候，我们都是勇敢，胆小/勇敢同时叠加存在，且不仅仅是描述上的。就好比如人家都已经胆小到敢原地爆炸了，而我们竟然非常勇敢的敢看树叶，敢看蚂蚁，竟然敢喝水，敢喝有毒的水，敢呼吸有毒的空气，敢摸有毒的物体，敢产生有毒的物质，竟然敢活在地球上，这是一个很大的勇敢了，或者说这已经非常非常非常勇敢了，（在有相对的描述情况下）。

但是这种勇敢仅仅只是勇敢的活在地球上，勇敢的敢摸石头，敢摸可能有细菌的石头，敢喝水，敢喝可能不够纯净的水，而这些都不够极致的勇敢，远远不够极致，这里我们可以看到，极致的胆小跟极致的勇敢，是同一个存在。当没有达到极致的时候，胆小跟勇敢也是同样的存在，只是取决于视角怎么描述，我们的描述视角是从胆小去描述还是从勇敢去描述。当我们在胆小与勇敢上面加入极化的时候，我们就会看到胆小与勇敢仍然是同一个存在的两边，或者同一个存在的两端。因为有对比，有相对，有胆小的存在才有勇敢的存在，有勇敢的存在才能够相对对比出胆小。但是呢所谓的胆小它也还是太勇敢了，所谓的勇敢也还是太胆小了，因为不够极致，都不够极致，远远不够极致化，距离极致永远都达不

到，远远达不到所谓的极致或者足够的极化。因此再胆小的人他也非常的勇敢，再勇敢的人他也非常的胆小，只是描述视角的不同。

当然这里我们还要注意到，当达到极致的时候，不单单是所谓的勇敢，极致勇敢或者极致胆小，也同样已经产生出了一种无尽创造的状态，或者一种无尽朝向，无尽演化，无尽变动的一种描述。这些都是属于无限里面的一些状态特点。就好比如无限里面它一直在创造，一直在变化，或者说可以一直创造，一直变化。（所有面向的极化都可以通往另一端，并且所有一切面向的极致都会通往同一个“点”，并且所有面向的极化都可以由“逆负”意境变得四散，部分内容在后面的章节当中会提到）。

我们可以看到，极致胆小，不断的极化极致胆小的时候，胆小的东西已经越来越多了，并且随着他的这些变化越来越多，它的朝向也开始发生着不同的变化。就好比如他因为害怕树叶，那他就会产生不同的朝向，害怕树叶而跑回家，或者害怕蚂蚁而跑回家，或者因为害怕活的蚂蚁就把蚂蚁给踩死，或者害怕树叶而改造了树叶，改变树的颜色，害怕树叶而改变了文学，改变历史，改变所有的描述，改变人类的文化习惯，都产生

了新的面向或朝向。并且害怕树叶还不够，还衍生出了害怕石头，害怕空气，更多的害怕与胆小开始出现，然后产生了大量的创造，改造自身，改变环境，净化空气净化水源，发明新的科技，产生更多的体验，产生更多的朝向与创造，而且是永无止境的。(任何面向的极致都可以发掘出无尽多的潜能，痛苦是因为还不够极致痛苦，极致的痛苦将通往不再痛苦的层面，悲伤难过是因为还不够极致的悲伤与难过，还在追求喜悦幸福是因为还不够极致喜悦幸福，当然了，这里是部分的一些描述，很多的内容，极大部分的内容其实都存在于书之外)。

因为我们这里的举例只举例十几种，或者说只举例十几次（读者可以自行模拟举例，可以直接拓展意识)，还没有达到无尽次数，当我们不断的去朝向无尽次数的时候，不论我们这个无尽的方向是广度上越来越广，还是深度上越来越深，又或者无尽细化/扩化，都可以无尽极化。不仅是极化无尽广度，也可以极化无尽深度，并且最后是 360 度所有朝向的无尽极化下去。这里其实就已经达到无限层面的有关状态了，但是我们也要知道无限本身就是可以无尽极化下去的。无限无局限的程度可以达到什么样的极致，达到什么样

的极化呢？我们在下一个大的章节当中，会进一步的提到关于复合叠加与极致的复合叠加态等等有关的内容。

我们再举一个朝向有关的例子，这一次不是极化极致的某种品质，而是去极化如何成为宇宙最弱？这既是一个灵感也是一个方向朝向，我们在探索这个灵感或者探索这个方向朝向的时候，可以让我们拓展出或者开创出/创造出更大量的一些视角。就好比如这里的一些词汇，如何成为宇宙最弱，这里使用了弱这个词，那我们就要想到强这个词，因为弱它不是空有弱，而是对比强才弱的，但是强弱又取决于我们的视角描述。

这句话或者这个描述当中的局限性有什么呢？（任何话语或者描述都可以产生出潜在的局限性），我们可能会受到文字的局限性，叫做“强弱”。怎么定义强弱？强的也是弱的，弱的也是强的，会看到强弱的局限和无局限好像是一样的。例如石头可以放在桌子上竟然不会掉下去，是不是太强了？而电磁波竟然无法放在桌子上，是不是太弱了？但是我们反过来说，石头竟然无法穿透桌子，实在是太弱了，电磁波竟然可以穿透桌子，实在太强了。就会发现强跟弱好像是一样的，

描述的视角与参照物不一样，它瞬间就转换。（从某种描述来说，只有极致的强才能处于极致的弱，极致的强等于极致的弱，极致的弱也等于极致的强，要理解这点需要无尽极化，而不能只停留于文字）。

比如说蚂蚁打拳，蚂蚁用它拳头的全力一击竟然只能对另一只蚂蚁造成一点点伤害，而人的拳头全力一击竟然可以直接打倒一群蚂蚁。那么这两者哪个强哪个弱呢？这就要看怎么比了，如果人一拳下去就动不动打倒一群蚂蚁，那人太弱了，因为人竟然控制不了力量，控制不了自己的力气，只能让一片蚂蚁被击倒。而一只蚂蚁的全力一击居然能够打的另一只蚂蚁往后退，会发现这个蚂蚁实在太厉害了/太强了，居然可以打的其他蚂蚁后退而且还没有打死它。那过来，我们也可以说，蚂蚁竟然连蚂蚁都不能打倒，而人一拳就能打倒一片蚂蚁，人强，蚂蚁弱。这样就会发现强弱只是视角的不同，所有的一切，它们只是描述视角变化的不同。（所有单一偏向的描述，都可以描述为是狭窄的，或者扭曲的，例如意识体认为自己很勇敢，其实是既勇敢又胆小，认为自己很聪明，其实是既聪明又愚蠢，认为自己有收获，其实是既有收获又有失去，都是同时存在的，

叠加的）。

强跟弱也可以认为两者是一样的，也可以认为他们是相对的。可以通过找局限来进一步拓展理解与描述，首先可以从定义上找强弱定义的局限性，就会发现强弱定义会因为参考不一样，视角不一样，会发生变化，并且可以一直转变。既然强弱是如此，那么同样的大小，向外向内，高低，利弊，输赢等也是如此，也是可以通过描述视角的不同进行转换的，赢可以变输，输也可以变赢，（向内和向外是同一存在，向内并不比向外要如何如何，单一的偏向描述是窄化的，向外的极致也通向向内的极致，极致的向内等于极致的向外，也可以向内向外两端同时极化）。有的时候人赢了，其实他输了，有的时候人输了，其实他赢了。当然了这里面涉及到很多的细节没有展开，赢了这个输了那个，输了一个赢了另一个等等。输和赢是同时存在的，而强和弱也可以描述为是同时存在的。比如说蚂蚁，蚂蚁强可以强在它能全力一击打退一只蚂蚁，但是蚂蚁弱就弱在它的全力一击只能打退而不能打死一只蚂蚁，因此一只蚂蚁在描述上同时又强又弱。

那么一个人呢，如果按照三维的人类的人生来说，一个人，又赢又输，赢了这个就输了其他，

输了其他又赢了另一些，一个人总是会赢和输，并且同时赢和输。强弱也是如此，一个人如果一个方面强，所谓的强在另外的描述视角，于某些运用方面就弱，如果一个人某方面弱，在某些时候某些运用某些对比的情况下又会显得强，就会发现一个人同时又强又弱，强弱是同时存在的。（一个人类的面向是非常之多的，是非常复合的存在，“非常”一词实际上也叠加着“不非常”的，这一段的举例描述并没有无尽细化分层去描述人类人生有关的视角，这些都可以由读者自行探索或者讨论交流，拓展更多的不同视角，细化扩化）。

在《无限维创之匙》当中，提到的是最弱有关，“如何修炼成宇宙最弱？”，那么最弱是不是同时也兼容最强呢？也是可以的，最弱跟最强是否也可以同时存在呢？可以，这也是复合叠加态当中的“兼容”特点，这种兼容不单单是兼容相对的存在，其他任何面向与方向朝向都可以兼容，或者被描述为复合在一起，或复合于一体，又可以描述为复合叠加，复合叠加体，或者复合叠加态。“如何修炼成宇宙最弱”这里的 “钥匙”之一仍然是在讲局限性，除了定义上的局限，还有一个参照物（参照的造物存在）的局限性，没有固定的标准，拿什么作为参照呢？这就要打破定

义上的局限性与参照物上的局限性。(意识体在修炼的过程中可能会因为参照物的不同而对自身的定位与描述理解不同,导致大量的偏向或者窄化,关于意识体的可用九项衡量数值在书籍附录章节)。

宇宙当中有无尽多的参照物，每一个参照物都有无尽多的切面和无尽多的面向描述，我们还要打破在描述当中的局限性。“如何修炼成宇宙最弱”这个的参照对象是什么呢？会发现它的参照对象是我们想象与创造出来的，我们的参考不是找石头，不是找蚂蚁，也不是找虚无，我们要朝向更弱，这是一种朝向，一种该方向的无尽极化朝向，该方向朝向的无尽极化，而不是对比比蚂蚁更弱，也不是在寻找比石头更弱，比空气更弱，比虚无更弱等的存在，而是需要用极强的创造力来无尽创造出更弱的存在，且总是可以无尽创造下去，可以无尽创造出新的更弱的存在，反过来则可以无尽创造更强的存在。从另一种角度来说，其潜在是在描述打破局限性，或者局限性的运用与创造，而不仅仅是在讲如何修炼成宇宙最弱。

我们要找的不是宇宙当中的各种参照对象，而是要打破局限性，才能够变成最弱，打破所有的强弱定义中的局限性，可以同时兼容最弱和最

强，最弱和最强两者可以成为一体，是同一个存在。如果把宇宙或源头想象为最强的存在，那其实它也是最弱的，除了通过参照对象的强弱对比，也可以从描述上化为超强，在描述上变成超弱（“超”与“最”“极”“终极”等词仍然有概念与运用上的差异，这里是比喻）。从参照上寻找到的最强或最弱并不是我们要朝向的最弱，因为还可以更加极致化，还可以无尽创造。这个参照对象不仅仅可以被我们想象出来，也可以创造出来，不断的创造，例如我们想象或者创造一个伪石头，这个伪石头比石头还不如，这也是可行的，这是我们打破局限性与想象创造更多局限性的一个方向。

实际上我们是在想象或创造出来一个最弱的存在（而非寻找），或者想象创造出更多的更弱的存在（无尽极化更弱），而最弱的存在，又需要比想象创造出来的存在更弱，也就是比的其实不是存在物，而是在比想象力创造力，看谁的想象力创造力更强，谁能想出和创造出的东西更多，谁就能想象创造出更弱/更强的东西/存在。

举个例子，比如学生 a 和学生 b 他们通过想象，去想象最弱的东西，a 的想象力更弱，b 的想象力更强，b 能像无限创造一样的无尽的想象创

造下去，而 a 就只能想象出几十个上百个。那么看似在比弱，看似在探索如何成为宇宙最弱，最终又会演变成比的是意识的想象力创造力，比的是意识的无限维创能力，谁的想象力创造力更强更极化，谁就能创造出更弱（更极化弱）的存在。

再例如，假设有一个存在，它具备了所有的宇宙中的局限性，同时也可以“兼容”打破所有的局限性，那么这个存在与宇宙任何造物存在对比的时候,都能做到更弱,但是这就是最弱了吗？现在有第二个存在，这个存在和之前的存在一模一样，但是它自己给自己创造了一个新的局限，于是对比之下，之前的那个存在就不再是宇宙最弱了，而是这个局限性为 N+1 的存在了，但是，这个 N+1 就是最弱的存在了吗？

此时又出现了一个新的存在，该存在每时每刻都在创造新的局限性，也都是宇宙中之前没有的局限性，那么前面那些存在，无论用多长时间都将追不上也比不过这个新存在的局限性数量。不过很快又有各种新的存在出现了，而且都是非常快速度的在创造更多的局限性，假设他们的创造速度都是相当的，数量也是相当的，那么此时又要如何成为宇宙最弱呢？于是就有某个存在，靠着更精妙的局限性创造，以远超层面碾压的形

式超过了其他存在。

但是随着后来追上者，更多的存在加入了整合，提取，收放等的方式去创造更多精妙的局限性，再进一步，又出现了有趣且高效能的局限性玩法，又又再进一步，又又出现了局限性精妙组合构建庞大造物的玩法。又又又再进一步，随着创造力的不断运用，拓展，挖掘，一直朝向“无限维创”，以无限维创的朝向方向中，无尽多的精妙局限性被创造出来，同时也代表着无限无局限的更多创造产生，每一个局限性的产生，也同样是无限可以做到的无局限产生（局限性本身也是一种无局限性，不同的视角描述）。一切在朝向修炼到宇宙最弱的意识存在体，都其实是在比较着创造能力，局限性创造能力，比较着无限无局限式创造的能力，比较的是面向的无尽拓展，每个面向都无尽拓展方向朝向，每个方向朝向都无尽极化，比较的是“无限维创”的能力。

“如何修炼成宇宙最弱”这个看似是在探索如何成为宇宙最弱，而背后当中，包含着一种（无尽种）运用（无限化的运用），实际上是在探索想象力灵感力创造力，在无尽极化，这是这个章节/问题的“门”。背后还是在讲的“无限维创”，如何运用无限维创。如同有限无限，我们如何从有

限当中找无限呢？相当于我们如何从各种面向与方向朝向当中找无限维创一样。

所有的造物存在都可以极化，都可以无尽极化，所有的复合的存在都可以极化，所有的一切面向都可以无尽极化，所有的一切方向朝向都可以无尽极化，并且要注意的是，面向是可以被无尽创造与拓展的，方向朝向也是可以被无尽创造与拓展的，无尽种的“复合”也是可以被无尽创造与拓展的。

如果任何一种极致都可以通往无限，并且又都可以通往任何一种其他的极致（极致的胆小可以通往极致的改变，极致的学习，极致的创造，极致的破坏，极致的智慧等等），或者说任何一种极致都可以通往复数种的极致，无尽种的极致，那么极致相当于是都会通往看似同一个存在的地方（这里不是位置，是种比喻概念，通往同一个点，一个可以无尽面向与朝向散发/极化出去的点），那么这个点就是最最极致了吗？（最最极致是个比喻），再继续下去又会如何呢？欢迎来到“复合叠加态的世界”，（这里是个比喻，也是一种描述，实际上从一开始就已经进入“复合叠加”当中了，也可以描述为无法不复合叠加，一切均是复合叠加，不同程度或百分比的复合叠加，复

合叠加既可以是存在的一种状态，也可以是一种潜在与描述的潜在）。

第七章、复合叠加态概念基础

（文档目前属于初代版本，可能含有错字，完整的全本注解版以后有可能更新）

下面开始第二个系列，复合叠加态系列，前面的无限无局限系列当中我们以一些简单的举例，简单描述了一些关于复合叠加态的状态，但是呢这些只是一些起始，或者一些便于理解的举例。

接下来我们就要进入到复合叠加态的世界层面了，或者说一种描述的层面状态。但是我们看似所谓的进入，“进入”是一种距离或范围，就是当我们描述进入或者到达的时候，其实就会出现距离的概念或者范围的概念，就如同从一个区域到达另一个区域。但是我们前面已经讲过无限了，无限它是可以无距离，无范围，无区域，无层面，无高低，无大小等等的，那么我们这里的描述其实就是一个扭曲的描述，或者说一个比喻描述，（“比喻”用于强化理解）。

只有有限才是从一个层面到达另一个层面，对于无限来讲，它并不需要到达，并不需要进入，甚至都不一定需要变化成。注意变化成三个字，就相当于一种状态变成另一种状态，对于无限而

言，无限它是无局限的，它是更加无限化的存在，无限它为什么需要变呢？为什么需要移动呢？为什么需要变化距离，为什么需要改变范围呢？其实都不用，因为这些其实都被无限所包含在里面，因为无限可以同时叠加所有的范围。

就好像我们从范围 a 到范围 b，其实对于无限而言，它根本没有移动距离，所以就没有所谓的到达或者进入的概念。同样的，我们再举一个例子，从状态 c 变成状态 d，其实对于无限而言，它也没有变化，它根本就不需要这个变化的过程，(观察者同样可以任意的描述)。无限是可以同时存在与叠加这两个状态的，或者说它同时包含着两个状态，或者说同时叠加了这两个状态。于是这里我们可以看到无限里面有关的一些概念或者一些描述，一个就是不需要距离或者范围之类的。同样的对于叠加而言，无限的叠加程度是多少呢？可以叠加到什么程度呢，接下来我们就是要开始展开【复合叠加态】有关的一些概念，有关的一些描述。

前面的一些章节内容当中，我们已经提到过部分的复合叠加态有关的描述，现在继续以较基础的一些举例来带大家展开。首先我们同样的可以从一些问题开始，比如说我们可以这样发问，

石头是单一的还是复合的呢？苹果是单一的还是复合的存在呢？如果我们回答石头是单一的存在，那石头是单一在哪里呢？如果我们觉得苹果好像是更复合一点的存在，这又是复合在哪些地方呢？接下来我们逐一进行解析。

首先我们如果将石头认为是单一的，苹果认为是复合的，也许是因为我们看石头看起来好像就只有一种元素，所以看起来更像单一的。而苹果我们可以看到它好像有个把，它也有苹果核以及苹果的种子，还有果皮果肉什么的，看起来好像更多样一些，所以看似石头像是单一的，苹果像是复合的。但是这里面我们继续对石头进行描述，来看看石头它到底是复合的还是单一的。

来看看石头的各种面向存在。石头除了里面所包含的外还有哪些面向存在呢？比如说石头的体积，石头的密度，石头所占用的空间。石头放在水里所产生的浮力，石头放在阳光下它的吸热程度，以及石头可以被拿去运用。我们再看一下苹果的各种面向存在，苹果可以榨汁，可以被人类吃，可以喂给动物吃，也可以用来种树，也可以做菜，这些是苹果的面向，然后前面描述的是石头的面向。那我们再看一下运用，我们会发现地球上的石头被各种存在的运用了，比如说石头

可以用来建筑，可以用来做成结构，可以用来雕刻，可以用来做雕塑，石头可以用来堆叠石头，也可以用来当宝石，或者打磨或者佩戴等等。我们可以看到石头似乎在地球上的运用层面好像远高于苹果，或者说我们看到的石头的运用丰富程度似乎是远大于苹果的。因此如果我们回答石头是单一的存在，苹果是复合的存在，似乎有所扭曲。或者说苹果对比石头是更复合的存在这种描述是有所扭曲的，对比一下用途或者我们在地球上看到的广泛程度,似乎明明是石头更加的广泛，石头怎么是单一的呢？

这里我们就可以看到石头有关的一些面向，它是还有一个叫做“运用”的面向的，或者说石头的众多面向当中它包含着运用，功能，材质，味道，硬度等多种面向，当然在古代石头还可以被拿来当武器，当玩具，还可以被拿来当烧菜用的结构辅助，或者被用于做陷阱等等之类的。所有的这一些面向我们都可以称之为用途或者叫运用。至于苹果而言，苹果也是含有用途这个面向的。

可以看到石头是一种复合叠加的存在，就是当我们描述石头是单一的时候，不要觉得这个描述它是错误的或者正确的，因为错误和正确只是

一个狭窄视角或者一个狭窄面向，因为石头我们不论描述它是错误的或者正确的，石头它还是石头，或者石头它该怎么用还是怎么用。同样的，我们觉得石头是单一的也好，复合的也好，这也只是一些少量的视角与狭窄单一的视角。

现在我们只是拿石头作为举例，带大家来开始拓展和初步了解复合叠加态，以及整个这个系列的章节当中会逐步的展开更多的复合叠加态有关的存在。我们可以看到石头它包含了大量的面向，然后每一个面向似乎又都包含了大量的存在。比如说石头的用途，有非常之多，前面我们提到石头可以用来当建筑材料，而当建筑材料也有多种不同的方法，设计的建筑材料还是可以多种结构，多种样式的。再举一个例子，比如说石头拿来当武器，可以投掷，可以抛，可以用来抗，用来砸，用来削等等，或者拿石头来当工具，用来砸核桃，用来开榴莲，用来开板栗等等，都有各种不同的用法。这里我们可以看到石头的好多个面向和细微面向，石头的用途，石头的运用，拿石头当武器或者拿石头当工具等，这些都可以描述为石头的潜在面向，也可以描述为方向朝向，都可以。

任何面向与方向朝向又都可以再次细化扩

化，也就是说石头的这些面向还可以再次展开，而且面向里面即使已经展开出来的存在也还可以再进一步的展开，(分形，落差，创造，极化等都可以)。比如我们这样比喻，石头的面向，然后石头的面向里面又包含着石头的用途，用途这个面向里面又包含着当武器，当工具，当材料，当礼物，当装饰品等等一系列的这个分类。每一个小的这个分类当中又可以再次进一步的拓展下去，工具种类，效果对比，装饰种类，不同搭配等等，并且还可以再进一步细化扩化。且这些拓展它都是可以无限化的，可以无尽极化的。而且所有的一切似乎都叠加在一起，或者都可以描述为是石头的潜在，或者说都是跟石头有关的，都是石头的复合叠加态当中的，或者都是复合叠加进石头里面的，换成苹果或者任何存在与面向也都是可以的，(例如高兴，也同样可以分层，分程度，分种类，分不同的场域，同样可以无尽分形或者细化扩化)。苹果的复合叠加态,石头的复合叠加态。

当然我们这里只是少量的一些展开，接下来还需要继续对石头进行更多展开，石头看起来像是一个单一的存在，但是这个单一里面似乎有极致的复杂，或者说是看起来又可以极为的复杂。石头这个简单的东西却被我们延展,被我们拓展，

被我们挖掘出大量的用法，大量的用途，大量的使用方式，大量的面向，就由此拓展而开大量的存在，大量的潜在被各种展开。也就是说看似单一的石头其实也非常的复合或者非常的复合化，复合叠加化这里涉及到单一和复杂。单一跟复杂是两个还是一个呢？还是说是同一个存在的两个面向或者两端呢？单一到极致的时候，它就等于极致的复杂，或者也可以叫复合。现在我们可以看到，即使我们将石头叫做单一的存在也可以，只是视角描述的不同。

我们可以再举一个相似的一个比喻，比如说宇宙，宇宙是一个存在还是复合的存在呢？我们说宇宙是一个单一的存在，这个描述也是可以的，但是呢这个单一的宇宙其实也极致的复杂。所以这个单一也好，复杂也好，但达到极致的时候就会变成一样的存在。就是极致单一等于极致复杂，这里我们可以看到一就等于多，多可以等于无限。但是如达不到极致的时候，比如说一般般的单一或者一般般的复合，那这些就变成了我们通常所使用的描述视角，取决于观察者的视角的不同。

对于石头或者苹果而言，它们仍然有非常大量的复合的存在，接下来我们拓展到互动的复合当中。比如说我们可以将苹果当做礼物送给别人，

这里苹果其实是参与了互动的，或者说是有观察的存在，观察者描述了苹果，观察者使用了苹果，观察者对整个过程进行了定义或者描述，因此苹果就被嵌入进了这个描述当中。

再例如描述苹果可以当做榨汁的原料然后进行生产饮料或者进行加工，这里同样的，苹果也是被嵌入进了一个更大的复合存在当中。这里我们用嵌入一词，就是涉及到多个存在，苹果它不是单独存在的，首先我们称呼它叫做苹果，正是因为它被观察者所描述了，或者被观察者所看到所使用，所运用所互动了。因为一旦观察就已经产生互动了，最基本的互动就叫观察。

除了观察苹果，我们还可以切苹果，玩苹果，丢苹果，扔苹果，种苹果，送苹果，敲苹果，抽苹果，踢苹果。因为观察者几乎是无尽之多的，或者说苹果被嵌入进了某个存在之后，跟苹果有关系的存在是可以无尽之多的，所有跟苹果可以互动的存在都是潜在的面向。或者潜在的方向朝向。这个也是属于苹果的复合叠加可以叠加进去的存在，因为叠加的范围，可以任意的扩展，任意的拓展。就如同无限可以不需要分区域，不需要分范围一样，所有范围都可以认为是属于无限当中。同样的，复合叠加，即使对于苹果而言，

它的复合叠加也仍然可以，不仅仅是叠加苹果自身的面向，它也可以叠加进苹果跟其他造物存在互动所牵涉到的面向，也可以叠加进去，这是又一个方面。

苹果本身含有复合叠加的事物，或者也含有潜在的复合叠加的存在。除了苹果本身，我们描述它所涉及的面向，以及观察者对苹果所创造出来的面向，都可以复合叠加进苹果当中。比如说苹果可以被当做礼物，在礼物这种概念还没有出现之前，苹果的复合叠加就相当于似乎还没有叠加进礼物这种概念。苹果可以被当做礼物，可以被当做武器，或者被当做工具，这也是可以的，都是可以拓展出来的。

以及苹果它就一定是我们地球上看到的这种苹果样子吗？而并不一定，苹果本身首先这个称呼，这个名字，我们所叫的苹果这个名字，叫的其实是一种存在，或者说一种造物存在，一种概念存在。

苹果是一种概念存在，很多人认为苹果是有形的，存在是实打实的，看起来好像看得见摸的着的存在的时候，其实苹果的概念也是无限化的存在。因为苹果它可以进化，它可以变异，它可以概念拓展。好比如在另一个星球上他们也存在

苹果树，但是他们的苹果树呢是机械苹果，他们是吃机械苹果的，甚至他们的苹果可以用来充电。或者他们的机械苹果比较的机械化，比较的硬，比较的具备机械的特点。而在另外一个星球上，苹果像是毛茸茸的存在，像是一些很细微的毛绒物组合而成的。同样的在另一个平行的维度位面上，苹果可能已经变成了带很多有毒的刺或者坚硬的刺的形态。

而这些其实都是同一个苹果的概念，只不过我们地球上所使用苹果这个概念的时候，引用的是主要代指地球上所看见的，所常见的苹果，而并非无限当中的苹果，无限化的苹果，或者说具备无限化存在状态的苹果，或者说这种概念存在。即使是石头，它也可以被认为是一种概念存在，如果石头是概念存在，那工具也是概念存在。我们来对比一下石头的概念跟工具的概念，当我们谈论到工具的时候，我们脑海里会想到，我们会想到帮手，钳子，锯子，剪刀。但是我们细致一想，工具这个概念就只有这些东西吗？再进一步还会想到汽车，手机，桌子，椅子，房子。这些难道就不是工具吗？其实也是可以属于工具的范畴的，或者说都可以被列入进工具的概念当中。

我们可以看到工具概念已经开始拓展了，同

样的我们还可以再进一步继续拓展工具的概念。还可以包含着哪些呢？可以包含着书籍，文字，文化，软件，程序，工作，事业，还有所有的各种存在都可以变成工具。可以看到这些已经是越来越抽象了，文化软件这些已经几乎脱离实体的概念存在了。同样的，性格，知识，理解，认知，学习，休息，成长，研究也都可以变成工具，都可以列入进工具的概念当中。相当于工具这个概念，它本身是一种视角，或者说它可以被视为一种视角，一种可以被使用，被观察者所使用的一种视角，它并不是固定的存在。

也就是说所谓的工具并不只局限在剪刀，锤子这些当中，而是可以拓展至更大量的存在与层面，甚至拓展到无形层面，拓展到更加抽象的层面，拓展到其他的概念层面，把其他的概念也都视为工具，或者都列为工具。而这一个操作其实都是由观察者所操作的，也就是这些都是观察者通过对工具概念的无限化衍展开来的。

从这里开始我们就能够更好的理解，为什么说石头它也是一种概念，苹果它也是一种概念，只不过现在我们观察者并没有对石头这种概念进行延展化，进行拓展化。就好比如我们直接这样比喻，

苹果是一种可以吃的石头，苹果是一种相对更软的石头，笔是一种可以写字的石头，猴子是一种会动长了毛的石头，橘子是踩一脚可以榨出汁来的石头，水是一种可以流动的石头。这些描述其实也是可以的，这里涉及到概念的无限化拓展，同时也是让我们看到或者让我们新增一种视角。就是石头它不只是某种固定的实体的存在，石头它也是一种概念存在，或者说是也“可以”是一种概念存在，我们要加上可以两个字。

当这样在描述的时候，有的小伙伴听起来可能会觉得很奇怪，苹果是可以吃的石头，这个描述可以吗？这个描述不可以吗？在无限当中这些描述有区别吗？在无限当中这些描述有对的有错的吗？我们看到各种的概念，或者各种的星球，大量的新事物诞生的时候，相当于就需要用新的词汇，或者用新的描述来描述这些新的存在。不论是物体的迭代，或者说是一些比较新奇的发明或者创造，我们都可能会使用一些旧的词汇或者用新的词汇来描述这些新的造物存在。当我们使用旧词汇来描述这些新的造物存在的时候，其实就是概念在拓展。

比如手机，以前的手机是只能打电话，而现在的手机呢，可以上网，可以聊天，可以视频通

话，可以购物，可以打游戏，可以写文件，可以开会，可以交流，可以学习，可以创作，可以写小说，看小说，可以当成图书馆，当成数据库一样的使用。手机甚至还可以，砸核桃，当充电宝，当暖宝宝，当镜子。可以看到手机的概念正在不断的拓展，复合程度正在不断的提升，以前只是很窄的一些概念，但是现在随着手机的迭代，手机的功能越来越多，我们对于手机概念的理解就是在拓展。

我们用石头作为举例，是因为我们对于石头概念的理解拓展看似相对比较缓慢。同样的，手机这个概念，或者说对于宇宙而言，大量的新的造物存在在不断的创造，而且创造速度是无限化的，是非常非常快的。那怎么描述那些存在呢，是用旧的词汇还是用新的词汇呢？如果是用新词汇，宇宙每创造一个东西，就要用一个新的词汇，或者用一个新的单词，宇宙的速度是非常非常快的，我们永远都学不完。但是如果是复合叠加的，我们用旧词汇来代表这些新的创造，那么很多方面下只需要使用旧的词汇进行概念拓展就可以了，我们的速度就可以追上宇宙的速度。就例如我们现在使用有限的文字，我们并没有创造新的文字，但是我们却在描述无限化的宇宙，描述无

限层面的东西。

石头的概念可以被我们更多的拓展，苹果可以被视为能吃的石头，那手机呢？把手机也变成石头，把手机“石头”进一步的改造，进一步的升级，让石头也可以打电话，让石头可以砸核桃，也可以照镜子，用石头可以拍照，产出照片，可以录视频。让石头手机，或者让石头可以时空旅行，让石头可以进行空间跳跃，让石头可以收纳物品，让石头可以投影造物，让石头可以使人悬浮悬空等。石头可以让我们虚拟投影，石头可以让我们不用吃饭，不用喝水，石头可以让我们做任何我们能够想到的事情。

这个时候就相当于手机科技的无限化，或者石头概念的无限化，也就是说当科技达到足够顶尖或者足够程度的时候，复合它也是会非常之高的，或者说是相对比较高的。对于无限来讲，是可以极致无上限的，这里用石头的举例，就是说石头作为一种科技研发，或者说我们把手机看做石头，因此手机跟石头这两个概念可以把它们重合在一起，或者把它们放在一起也是可行的。

当认为手机只能做到这些的时候，未来的手

机则更为极致化，未来的手机大部分时候还是叫做手机，而未来的手机则可能就已经没有形体了，没有实体了，因为不再需要带一个砖块般的物体在身上，这里的砖头是指代我们现在这个年代的手机，其实还是有一定重量，还是有电池要充电的，摔坏了还会碎屏幕还要去修什么的，还是比较落后的手机。但是当技术达到足够程度的时候，手机也会成为一种抽象的概念存在，技术上可能已经能够直接无限上网，无限电量，可以随意创造虚拟屏幕，随意的投影，甚至还可以实现各种传送，瞬移，收纳物品等等这些所有的功能。只要能够想得到的功能都可以任意的实现。

同样的，我们所谓的这个护身符，或者手环或者戒指这些，一旦进行了功能拓展或者科技融合进去，那么护身符，手环，戒指，芯片等等则都可以实现上面所说的各种功能，各种想法都可以操作与实现，并且上限取决于意识的想象力。这里的举例是一种概念的演变，或者概念的一种聚合，或者概念的拓展。

当达到最终/无尽极致化的时候，我们能否想象得到，或者能否想象一下，当所有的概念都朝向更加极致化，更加无限化拓展，且极致复合，达到无限层面的时候，都会变成无限化，不论是

苹果，石头，或者手机等。在无限化当中它们都是同样的存在，至于概念与否也不是特别重要了，因为所谓的概念也只是一种描述视角。当描述石头是有形的实体的时候，这也是一种描述视角，当描述石头是一种概念存在的时候，这也是一种视角。这是两个视角，对于无限而言，这是两个狭窄的视角，因为还有很多方法来描述石头或者描述苹果，有着无尽多的视角。

就好比如将猴子描述为一种会动的长毛的石头，将蚂蚁描述为一种黑色的，长着角的，可以爬行的石头，这些都是可行的，都是可以的。当大家看到这些描述，并停留在认为这些描述是错误的时候，自身视角也是窄化的，也要注意到观察者的视角就也是狭窄的，这种对错认为也被狭窄了，因为观察者居然还在想着错误和正确，此时视角已经被局限在正确与错误当中了，意识体就被局限了，观察者的视角就被窄化了。对于无限而言，可以任意描述，所有的描述视角都可以，都存在，而且无限还有更多的描述，且可以无尽视角新增。

只使用正确和错误也是非常的局限化和狭窄的。因为这句话我们既可以说它是正确，也可以说它是错误。正确和错误它只是两种视角，或者

说只是一种视角，一种存在的两端。这是相当于初步的一个复合叠加，就是说同一个存在的两端视角的复合叠加，比如我们说的既大又小，既内又外，既单一又复杂简单，相对于来说比较简单的叠加。

接下来复合叠加还有更多，比如说既勇敢又胆小，既愚蠢又聪明，既善良又邪恶，既平静又烦躁，既强又弱，既宏观又微观，既庞大又渺小等等一类的，所有的这些描述。不单单是两两复合叠加在一起，所有的这些描述视角都可以复合叠加在一起，意识体可以叠加各种的面向与描述同时存在，愚蠢，聪明，勇敢，胆小，大小，多少，好坏，对错，全部复合叠加在一块儿。相当于复合叠加程度再次的提高。

回到石头上面，石头的潜在复合叠加其实是非常之广的，是非常之多的。当然这里的多、广，我们也要注意，这是部分的一些描述与展示，只是使用这些视角进行比喻。但是我们也要提醒大家，大家看到这些文字用词的时候，要知道背后其实是文字用词所引用的东西，以及也要注意到我们文字用词描述上的局限性等等的。

石头还可以更加的拓展化，比如看到石头，我们会想到什么呢？石头是否含有品质特质呢？石头如果有品质特质，它有哪些品质特质呢？这个品质特质又代表的是什么呢？石头可以象征着什么呢？我们可以从石头身上学习到哪些呢？又可以从石头身上分析出哪一些智慧来呢？比如说石头它的坚固，它的顽强它的坚固，但是它为什么叫做坚固？为什么不叫石头为软弱？这是因为描述者或者说观察者他使用这样的描述。观察者看到的坚固是相对的，因为观察者看到的是石头比其他东西要硬一些,或者说石头可以砸碎玻璃，可以砸烂水果，而将其描述为坚固，但是我们要知道坚固与柔软是同一个存在的两端，两端当中的一端，坚固跟柔软是同一个存在，因为都是相对的存在，极致的坚固等于极致的柔软。

如果我们学习石头的坚固,学习石头的刚强，学习了石头的刚强那真的就刚强了吗？真的就顽强了吗？我们可以看到所谓的刚强也好，顽强也好，它是同一个存在的两端中的一端。在描述上，刚强其实是一种柔弱，或者说刚强跟柔弱是一样的，是相等的，它们只是不同的描述视角，它们都是同一个存在的两端，且还有着不同的极化程度。如果我们学习石头，看到石头的刚强就只学

石头的刚强，那么其实就只学到一面，或者说只学到一个面向，或者单片或者某种偏向。

因此看到石头的刚强的时候，就要想到石头它太硬了，有很多事情是石头做不了的，而那些柔软的存在，它反而可以做很多的事情，比如说棉花，棉花的功能用途就与石头完全不一样了。同样的我们看到石头它是厚实的它是充实的，就是石头里面是实心的，石头里面都是石头，但是正因为它的一个厚实，它已经填满了，这种厚实就等于一种空，或者说这个空等于虚空，空与实也是同一个存在的两端。

石头的厚实可以代表虚空，而我们看到瓶子，空瓶子，瓶子里面是空的，因此可以用来做很多事情，可以用来装很多的事物，可以用来装物体，装水，装各种存在，也可以用作别的一些用途，这个是石头很难做到，或者说这是两种造物存在不同的一些特点，瓶子的空反而代表与呈现出来了“实”。

从这些例子当中我们可以看到石头的复合叠加程度，且还可以不断的增加与极化，石头的复合叠加程度其实可以往更加无限化的方向去拓展，因为朝向对于石头的了解，对于无限的拓展，在无限面前都是处于探索阶段或者无尽拓展阶

段，或者都是处于比较窄的状态。

就好比如书籍无限维创系列当中都是使用石头作为比喻，通过描述石头的各种局限性来进行举例，用看似非常简单的东西，但是我们却可以探索得到如此复杂如此广阔的宇宙，如此广阔的无限的存在里面的各种事物，各种面向等等。

复合叠加态，并不等于说是所有状态叠在一起，所有事物加在一起。前面我们已经举例过了，石头的面向当中还有各种各样的面向与朝向，仍然有无尽多的面向，每一个面向当中又可以延展出无尽多的存在，无尽多的方向朝向，每一个方向朝向又都可以无尽的进行展开，进行无尽的创造。因此复合叠加态是更接近于嵌套的存在状态，或者说更接近于无尽嵌套的一些模式，或者说是类似于，或者说是比较靠近于，或者说是有一定程度的一个模仿。

就是复合叠加态在模仿无尽嵌套的结构模式，当然无尽嵌套这里我们还没有提到，这个是书籍后面的系列与章节，章节当中会提到无尽嵌套体，我们那个时候就能够看到所有的一切都是“出来自”无尽嵌套体，或者说都是对无尽嵌套

体的一些模仿，即使是这个复合叠加态也是如此。

因此复合叠加态这里的用词涉及到了复合和叠加，然后使用一个态字。石头我们不叫它复合叠加体，而是叫复合叠加态，一种状态。这种态代表着状态，是可以动的，可以浮动的，可以变化的，而不是说体，物体的体，存在体的体。用的是一个态字，当然这个态字也是一个概念，但是其实都是一些引用，都是背后代表着一些概念。

意识体(也可以用人类)也是复合叠加态的存在，或者说我们的意识，我们的意识有多少的面向呢？又有多少的方向朝向呢？我们的意识是有限化的还是无限化的呢？我们的意识是有范围的还是无范围的呢？我们的意识是可以有局限还是可以无局限的呢？从这些描述当中就可以看到意识的复合叠加态，但是意识的复合叠加态的百分比是多少呢？程度又是多少呢？延展的拓展的又是什么情况呢？这是一种浮动状态，不是固定的，因为意识它在拓展，在增长，在成长，在不断的进步，在学习。

那么意识学习的方向到底是有多少呢？对于无限而言，有特定的方向吗？对于无限而言有特定的路线吗？意识体应该往哪个方向学？应该学什么？应该学哪些？应该拓展哪些？由于复合叠

加态已经吞噬掉了范围与方向等概念，或者说已经超越掉了范围方向这种概念了，因此意识体往哪个方向都可以，朝向任何面向与学习都可以，不论正负大小高低或任何，也可以创造出新的方向，新的面向去拓展探索也是可以的。

还可以提出这样的问题，意识体选择一些方向朝向，能够走多少算是走完了呢？又可以走多少走多远多长呢？还记得一开始的一个描述吗，【有限有局限，无限无局限】，无限是无上限的，极化是无上限的，因此所谓的方向朝向是否能走完，其实是走不完的，永无止境的，可以无尽的极化下去，所谓的面向是否探索完了，其实也是永远探索不完的，就好像现在对石头的探索，无尽的描述下去都是可以的，还可以再更进一步的对石头继续进行探索与描述。

任何一个面向都是如此，包括我们自身的所有面向，所谓的自身或者所谓的自我，所谓的自己，人格，特质，状态等也是可以无尽探索的，永远不可能探索完的，或者说在描述上是永远不需要去探索完的，因为无限无上限，极化无上限。

“自身”的存在不仅仅是概念，就是自身这个概念，它是可以无限化拓展的，我们自身的每一个面向都是可以无尽化拓展的，意识体也是朝

向复合叠加态拓展的。比如说我们的能力，我们的学习方式，我们的认知，我们的思维视角，我们的体验探索，我们的创造能力，我们的灵感能力，我们的训练，我们的打磨，我们的调整，我们的变化，没有哪一个面向是固定的，都是无限化，朝向都是可以无限化的，都是可以无尽极化的，任何一个方向与面向都可以不断的无限化拓展，当意识体的每一个面向都拓展的更广，延展的更深，极化程度更高，复合叠加态的程度也会越高。

每个意识体都是复合叠加的存在，这个描述也是可行的，意识体复合叠加的存在与程度可以是任意之多的，不同密度意识体之间的复合叠加态百分比不同。比如低密度的意识体，它的复合叠加态的百分比就低一些，或者在描述上就相对低一些。而相对意识更加复杂，密度相对更加更高一些的意识体，复合叠加态的程度百分比就相对高一些。

并且在描述上，石头是复合叠加态的存在，苹果是复合叠加态的存在，手机是复合叠加态的存在，勇敢是复合叠加态的存在，任何概念都是复合叠加态的存在，意识体也是复合叠加态的存在。这同样意味着整个宇宙都是复合叠加态的存

在，或者说宇宙当中的所有造物存在都是复合叠加态的存在。

宇宙当中的所有一切其实都是在模仿极致的复合叠加态，或者说都是在朝向极致的复合叠加态。而这里说的极致的复合叠加态，是复合叠加态的程度达到分源头层级，达到超越 99.9%再往上的程度，这是一种朝向，而宇宙当中所有的造物存在或者说所有的意识体都是在朝向这一个方向。

分源头的复合叠加态程度是如何呢？如何提升自身的复合叠加态程度呢？不同百分比的复合叠加态又是如何理解呢？极致的复合叠加态又是什么样的形态呢？接下来我们进入到下一章章节，复合叠加态分层。

第八章、复合叠加态第一层

不论是大到一整个宇宙或者小到一块石头，一只蚂蚁，我们都能够看到他们身上的复合叠加态，或者看到他们身上复合叠加的存在，并且不仅仅是“看到”，更是包含着“创造”，这里的“大”与“小”是“相对的”，当达到极致的大的时候，会通向哪里呢？还是会通向极致的小，极致的大等于极致的小，无所谓大小了，（大小也受到观察者的不同视角与描述而变化）。

石头跟宇宙相比，真的就是宇宙更大吗？宇宙哪里比石头大呢？前面我们提到过，宇宙在某种描述上，或者说无限在某种描述上只有无限，石头也是无限，宇宙也是无限，那么石头就一定比宇宙小吗？或者宇宙就一定比石头大吗？这里的大小一定是指空间体积的大小吗？如果是在反大小的世界当中石头是可以比宇宙要更大的，（大小对于这个宇宙而言镜像颠倒），或者说石头里面包含着一个宇宙，或者嵌套着一个宇宙，一个跟比我们这个宇宙更大的存在，或者就是同等于我们这个宇宙的大小，就也就是我们这个宇宙它是一种循环/套叠循环。除了所谓的空间大小以外，如果是比的数据量的大小呢，宇宙的数据就一定比一个石头要多吗？数据也好，能量也好，状态

也好，其实都是无限化，也就是说所谓的整个宇宙的数据都可以压缩进一个量子里面，石头里面的任何一个无限量子都可以包含着整个宇宙的数据。这个时候宇宙的数据就是跟石头的数据是一样的，因为他们都是无限，他们都是无限化的存在，所以前面描述的宇宙并不一定比石头大。

当我们描述宇宙比石头大的时候我们是在比的什么？我们是怎么理解这个大和小的概念呢？这里我们举了两个例子可以看到，即使是看似简单的石头，相对简单的石头，因为简单对应着复杂，石头也是非常复合叠加的存在。这一个小的章节，我们将进一步对复合叠加态进行细致描述与划分，也就是对其进行一个分层，描述上复合叠加态可以大概分成三层。我们通过使用分层这个工具或者使用分层这种方式来对【复合叠加态】进行某种视角上的展开，以让意识体/让我们更好的理解（理解也同样是无限化，和可以无限化分层的），除了理解以外，我们还要看到更多的运用以及拓展挖掘和无限维创。

上一个章节我们也提到过意识体是在朝向着复合叠加态所运转的（意识的复杂程度与叠加程度不断在提升），只不过这个程度和百分比不同，下面我们将复合叠加态简单划分为三层，然后对

每一层进行一些大概的描述，以及举例等，之后的章节会以复合叠加态三层作为一个朝向或者描述，以及进一步的拓展，这一个章节为复合叠加态基础。关于“三层”，三可以为多，这里的三层也可以是多层,也可以是任意的分层或者不分层，因为复合叠加态我们说它是一个整体也可以，也可以用百分比对其进行划分。但是如果我们使用百分比进行描述，就会出现 1%到 99%，那谁/什么是 99%呢？怎么确定这个百分比呢？又是以什么方式进行判断与衡量呢？标度又是以什么作为基准或标尺呢？这个百分比是线性增长还是指数增长呢？这些都是不同的划分方式（衡量宇宙，衡量设计位阶，衡量意识体都有各种不同的方式，一些方式会在后面的章节当中提到）。

假设整个这个宇宙（宇宙球），包括这个宇宙球的分源头，我们这个宇宙的源头（分源头），它的所处状态就是极致复合叠加态，或者它的复合叠加态百分比是超过 99%的，或者说超过 999%，注意这里已经溢出了，已经超过 100%了，这里已经无法用精确的数据进行描述了，因为这里是一个比喻，是一种某种状态与描述上的比喻（文字描述当中，存在大量的比喻和象征式描述），而并非说我们真的可以随意的衡量它的百分比，或者

说它这个百分比就是固定的，没有固定的百分比。也就是说我们所对比的分源头它已经是极致复合叠加态的存在了，它在不断的增长与拓展当中，（这里对宇宙球及分源头进行了部分的视角描述，下面是意识体的）。

如果要描述意识体，各种不同发展状态的意识体，各种不同密度或层次的意识体，意识体的复合叠加态百分比又会是多少呢？石头的复合叠加态百分比又是多少呢？又要如何进行衡量划分与描述呢？要注意这些都是比喻，或者都是一种便于理解的描述，比如说我们可以将第五六密度的意识体比喻为 1%的复合叠加态，或者说将第七密度的意识体比喻为比喻为 5%到 10%左右的复合叠加态。而这里的这个比喻，这个百分比不需要特别精确，而是说便于我们理解一些对比或者一些对照，增加视角同时也让我们能够以更多的视角来看待宇宙当中的各种事物，或者各种存在，或者意识体进化过程当中所处八度音阶宇宙球的位置状态等，对于我们理解宇宙提供更多的视角，（注意视角是无尽之多的，且时位都是相互交叉的，因此大和小的视角，都同样为并列的，大的视角可以小，小的视角可以大，是叠加态的）。

复合叠加态三层是一种大百分比的划分，或

者说是超越百分比的划分，划分方式不一样，相当于每一层都是另一种不同的状态，而与百分比的这种划分方式是两种不同的划分方式（两种都可以同时使用和存在，因为方式划分也是可以叠加的，以叠加态方式去理解事物，理解的方式越多，“理解”本身的叠加态越高，越无限化）。各种不同的理解或划分方式都可以让我们更好的理解复合叠加态，以及拓展我们的视角。

首先复合叠加态第一层，状态描述可以比喻提取为【兼容】,【浮动】和【吞噬】。首先是兼容，兼容这个词的概念是更加无限化的,（文字背后的概念与引用引申本身也是动态在拓展的，宇宙的造物越多，该【兼容】越拓展）。举一个例子，无限的兼容程度，无限可以兼容什么存在呢？可以兼容到什么程度呢？无限可以兼容任意的存在，可以兼容任意的创造，任意的破坏，任意的大，任意的小，任意的结构，任意的概念，任意的实体化存在，任意的抽象的存在，任意扭曲的存在等等。这种兼容是相当于在描述无限的兼容/无限化的兼容/兼容的无限化，（这里的三段斜杠描述本身也是叠加化叠加态的）。

无限可以兼容任何的看似相反相矛盾的存在，比如说我们前面提到的又大又小，又好又坏，

又善又恶，又勇敢又胆小，又智慧又愚蠢，（既又），这些面向在无限面前只是很简单的兼容，兼容它就会相当于把两个叠在一起，也就是复合叠加在一块儿，这是兼容的部分概念描述。但是这个【兼容】就只能兼容这些存在吗？只能叠加这一些存在吗？肯定是远远不止的，因为我们可以将更多的品质特质都兼容进来，都叠加进来，都复合叠加在一起，包括各种面向的极化，（极致的勇敢叠加极致的胆小等）。

我们甚至还可以创造更多的品质，将其再叠加进来，都叠加进无限当中，而无限又可以看做一个整体，或者看做一个存在，那么无限它就可以无尽的去兼容，与叠加，无尽的进行复合叠加。而这个过程当中我们可以看到另外的两个复合叠加态第一层的状态（主要状态），就是【浮动】和【吞噬】，浮动和吞噬两个词语代表的是无限化有关的一些概念，并不完全是字面意思，如果只停留在字面意思，那就非常狭窄了，因此这里只是引用这两个词，浮动和吞噬，我们等一下再来描述。回到刚刚的【兼容】，兼容除了数量上的兼容或者不同面向的兼容，或者我们把兼容换成复合叠加，在某种角度描述来说更为准确一些（匹配度百分比相对更高，但是兼容也同样可以作为理

解的入口）。视角的复合叠加，各种正负视角，各种正反视角，各种相对的视角，都可以复合叠加在一起，除了视角还可以是品质，还可以是情感，还可以是概念，还可以是理念，还可以是认知，还可以是实体等等，所有的一切存在都可以复合叠加在一块。

复合叠加态当中的“兼容”，可以同时兼容存在两种完全矛盾或相反的视角，也可以是两种完全反过来的状态，例如蜡烛的既燃又灭，苹果的既生又死，自行车的既快又慢，物体的既大又小，石头的既重又轻，房子的既亮又暗，既厚又薄，既高又低，既好又坏，既利又弊，既善又恶，既对又错，既正又反等等，无尽之多。全部都可以兼容，任意兼容，再多，再极端，再混乱，再夸张等等的，都可以兼容，同时兼容存在，（意识体兼容的面向与存在越多，兼容的极化程度越高，意识的复杂度越高，可能性越大，同时意识的复合叠加态百分比也会越高）。

这些描述与举例是更高程度的一些复合叠加状态，就是说它的百分比相对更高，那么百分比更低的复合叠加态又是什么样子呢？我们从意识体的身上就可以看到，比如说对于一个第三密度的意识体而言，他们的意识大部分时候是无法兼

容相反的存在的，就是在视角认知方面或者在视角看待方面，包括好坏，利弊，善恶往往都会有偏向，就是只能偏一面的视角，有着各种的面向偏向，或者只单一视角的偏向考量，而无法去思考另一面的视角等。情感感受方面的兼容情况也是如此，容易偏向，单面，且难以兼容感受等，还有看待事物的视角数量上，视角往往非常单一与狭窄，以及极化程度上，视角的程度深度分形程度细化扩化程度都更低。还有层面上，包括广度与深度等等都会有差异，如果一个意识体它的复合叠加态程度相对更高一些，它可以同时兼容大量的视角,它可以兼容各种不同与交叉的视角，甚至可以达到一种万物视角的程度，他可以甚至跳脱自我，他还可以兼容其他人的视角，可以复合叠加进所有人的认知，所有人的视角，所有人的智慧，所有人的体会，所有人的感受，所有人的感觉，所有人的描述，所有人的观点，所有人的各种面向朝向等,如果都可以复合叠加在一块，那这个意识体的复合叠加程度就会更高。因为它可以兼容更多的存在，一个人竟然可以具备大量的人的视角，观念，想法，感受，理念，认知等，（例如所有人都可以被同时叠加描述为“可爱/可恨/可怜”等的，自身既强大又渺小，面向既有

优势也有劣势等，自身既是个好人也是个坏人，世界既美好又糟糕等）。

此时有的小伙伴可能就会想到，那这个人不会裂开吗？不会爆炸吗？不会原地自我爆炸吗？兼容率提升则并不会，因为这种复合叠加的程度其实还是不高的，“相对”相较于无限而言是远远不够的，或者说是还差很多。即使意识体已经达到了第六密度状态的复合叠加程度，或者达到了第六密度后期的叠加程度，（书当中出现的意识密度均为旧密度体系，由于宇宙设计迭代，目前采用九项对意识进行综合衡量，书籍后面会有部分介绍），也就是意识体越来越靠近无限层面，越来越靠近第七密度无限的程度，意识体的复合叠加态程度百分比仍然是很低的，例如 4%，5%，8%等等，这是一个比喻描述，这个百分比并不是说它的真实对比，百分比是个数字，相对下的数字，用于框架理解。如果真实对比起来是 5%-15%都达不到的，我们不是对比数据，也不是对比数量，而是对比状态，对比复合叠加态的状态，也就相当于是对比复合叠加态三层的状态，三层如果都能够达到极致，都能够达到超过 98%，那整个复合叠式状态我们就可以描述为非常高的百分比，80%，90%等甚至更高。

接着按照刚才的描述，意识体已经可以兼容大量的存在，可以复合叠加进各种各样的面向存在，但是这里仅仅只是兼容这一个面向的程度，而兼容想要达到 80%+，90%+，想要达到 99%+，是要能够复合叠加进更多的存在的，也就是几乎要像分源头一样的把整个宇宙所有的面向都囊括进来，那这个就相对非常的夸张了，(从另一种相对描述，99%+的兼容叠加才是刚刚起始)。

这是意识状态上的描述，反过来，也就是说如果我们是排斥某些面向或者不认可某些面向，或者已经固化了，或者局限在某些范围内，这个时候是不够无限化的，也是面向的缺失或者面向的缩窄。比如好坏我们只要好，不要坏，聪明和愚蠢，我们只要聪明，不要愚蠢，视角只要大，只要高，不要小，不要细，东西只要优质，不要劣质，品质只要勇敢，不要胆小，等等，都会产生面向缺失或者也可以叫偏向。一旦偏向，兼容程度就不够，复合叠加的程度也就不够，然后无限化的程度也就不够，当然这里是部分的一些比喻。

这里仅仅只是在描述【兼容】这个面向，复合叠加态第一层里面的兼容，这是我们举例的一些景象或者举例描述的一些视角。不同的意识密

度，也就是 3~6 密度的意识体仅仅只是复合叠加态第一层的状态的不同，或者仅仅只是复合叠加态第一层当中的三个面向的不同百分比，【兼容，浮动，吞噬】，以及组合在一起的程度不同。

下面我们来说【浮动】，浮动代表着就如同量子叠加态一样的所有状态都叠加在一起，它是可以变化的，代表着一种变化，首先是兼容，将所有的各种状态，各种面向，各种视角，各种存在都能够复合叠加在一起。然后是【浮动】，浮动其实是跟动态运用有关，就是我们在运用的时候是浮动化运用，就是根据事物的不同场景，不同需要以及我们的不同考量，不同朝向而调整不同的运用方式和程度，因此就产生了浮动，（读者可以结合时位系列来更深的理解“浮动”与运用挂钩）。

也就是说整个复合叠加的意识体，或者我们的复合叠加态是可以任意的浮动使用的，需要应用到哪些面向与存在我们就使用哪些面向与存在，动态调整各种程度，组合，细化扩化，极化程度，比率等等。如果假设我们要适配所有的场景，所有的运用场景与场景运用，那么我们就需要每一种场景都可以找到多种甚至无数种的应对状态，相对有一定效能的状态等，相对较高效能

的运用状态等。也就是衡量“浮动”的能力，这里的浮动是因为外部描述当中或者说宇宙大量的存在都在浮动，都在运转，都在变化，而复合叠加态就需要适配或者需要去在不同的场景当中去运用，在浮动的场景当中运用而产生的浮动，这是浮动的第一个比喻举例描述。

浮动的第二个比喻举例描述就是不固化，浮动对应的就是固化，就是极致的浮动的时候，固化程度相对来说就非常的低，哪怕固化程度有3%，其实都已经非常之高了，当然这个 3%是个比喻，任何的偏向，任何的固话都可能产生负效能，或者都可能不适配某些场景，因此要浮动。如果想要适配所有场景，就意味着所有面向几乎都要浮动，或者所有的情况几乎都要考虑浮动，因此当浮动达到极致的时候，就相当于是朝向消除掉固化，（消除固化并不等于剔除“固化”的面向，而是连固化都可以动态化，动态化地固化，与固化的动态化等）。

当我们描述到这里的时候，有的小伙伴就会说了，诶，消除掉固化是不是也是在缩展面向呢？是不是也是把固化这个面向给剔除了呢？这个想法或者能够想到这里，能够提出这样的问题，说明也是在以不同的视角在进行观察。那么固化到

底是不是被消除了呢？或者极致的固化又是什么样子的呢？极致的固化就等于极致的浮动，因为这两个是同一个存在的两端，浮动到极致的时候相当于没有浮动一样的，就是固定的浮动，固定的极致浮动，或者说极致固定的极致浮动，也就是极致固化等于极致浮动。但是如果都没有达到极致，或者说百分比不够高的时候，就会出现例如 10%的固化，20%固化，50%固化，80%固化等情况，这个时候就无法应对大量的各种场景。这个时候效能可能就会受到影响，浮动率就不够，(可能导致效能是负的，或者低的，或者难以调整与挖掘潜能的)。

这就是浮动所对应的跟固化有关的描述，因此我们所谓的打破固化，打破局限性，打破我们的思维局限性，打破所有万事万物的局限性，去探索所有万事万物的局限性并打破，其实也是一种朝向浮动的过程。我们前面的章节系列当中讲到过大量的打破局限性，打破思维上的局限性，打破视角上的局限性，打破大量存在的局限性，这个也是在朝向【浮动】。

同样的，我们在增加大量的视角，拓展大量的意识，就是在不断的提高我们的兼容率，兼容

的程度也就是复合叠加的程度，整个的过程就相当于在学习和吸收，复合叠加态第一层的第三个主要面向就叫【吞噬】。但是吞噬不等于学习和吸收，因为当我们使用学习和吸收的时候，我们就要考虑学习率是多少呢？吸收率又是多少呢？理解率是多少呢？等等，然后我们一回答，结果发现学习率很低，吸收率很低，视角运用率很低，各种率都非常低的时候，就称不上吞噬了，或者说就吞称不上足够百分比的吞噬了，吞噬一词也是一个象征概念，它的比喻是来自于黑洞一般的吞噬。

是站在人类第三密度看待黑洞这种所有一切无尽吞噬的这种描述，我们所谓的学习如果只是挑选有用的内容进行学习，这种学习的学习率就很低，吞噬率就不够。所谓的拓展也好，所谓的通过事物从事物当中学习也好，从经验当中学习也好，从经历当中学习也好，如果我们的学习率非常低，或者我们只学习似乎有用的，那些没用的，看似没用的就不学，这个吞噬率还是很低。黑洞它什么都可以吞噬，是无区分的吞噬，黑洞的吞噬率，我们就假设它是 97%以上，但是很多所谓的学习，所谓的拓展提升，很多时候是远远不够达到 97%的。

例如我们分析一个事物，描述一件事情，我们的视角都不够极化与细化扩化，我们的视角都不够无限，又怎么能够达到 97%呢？或者又如何达到足够高的百分比呢？因此【吞噬】这个面向是复合叠加态第一层当中的第三个，这个百分比是是需要集大量的视角与拓展来产生的。

就好像同样一件事情，几个不同的意识体，由于他们的视角不一样，他们学习到的内容不一样，他们吸收到的东西不一样，他们看到的层面不一样，他们领悟到的深度，广度都不一样，而其实这些所谓的不一样，在吞噬面前或者在 97%程度的吞噬面前，97%是吞噬掉了所有的，或者说涵盖到了极高程度的极化，这里涉及到极化，就好像我们领悟一件事情，除了广度有深度，但是广能有多广呢？能极化到多广呢？深又能够领悟到多深？又能够极化到多深呢？

复合叠加态当中的“吞噬”状态，也可以描述为“吸收”，例如该造物存在集合，有任何新的存在产生，新数据，新造物存在产生等等，都可以吸收进来，相当于吞噬掉一般。并且是处于“无尽吸收状态”。因为极为强大的兼容存在，不论吸收多少的造物存在，都可以兼容，且这种吞噬不

是简单的累加。(万物视角状态也具备一定百分比这种无尽吞噬态,【兼容，浮动，吞噬】的综合程度不同，会呈现出不同的层次状态，所有有限层面也都是这三项的不同百分比与组合)。

这就是涉及到的【吞噬】有关的描述，因此我们在描述上就会看到，即使是第七密度已经到达无限层面的意识体，它的复合叠加程度也仅仅只有 5~10%，即使是第八密度的意识体或者第八密度要毕业到第九密度的意识体，它的复合叠加程度百分比也是只有一部分的，只有一部分百分比。但是我们现在这里才讲第一层，也就是说到达更高密度的时候，其实就已经开始拓展到第二层第三层了，当然第一层的兼容，浮动和吞噬这三个面向的百分比我们也是可以进行描述的,(意识体也可以使用这三个面向进行百分比描述的衡量)。我们可以看到不同密度的意识体，3~6 密度的意识体这三个的百分比都是很低的，而到靠近第七密度以及七密度以上时，这三个百分比才开始不断的增加，一直到到足够的程度。这不仅仅是因为视角的狭窄或者视角上的局限性，在 3~5 密度层面当中，在我们宇宙也叫做极性选择的路途，或者正负极性道路的选择，到第六密度后两个道路合并在一起,变成某种合一或者超越极性，

虽然看似我们宇宙的这种拓展状态是这样描述的,或者是这样的设计的(目前该设计已经取消和变更，改为了更综合与复合的衡量，并且换成了更高设计位阶的模式)。由于这个宇宙所在的程度与状态仍然是处年轻状态，因此我们所在这个宇宙的 3~6 密度的意识体的复合叠加状态是较低的，百分比是相对非常低的，当然这个高低它也是一种对比，一个相对的描述，也是便于我们理解。

意识体通过理解复合叠加态第一层的三个主要面向的描述，以进一步拓展，因为所有的所谓的修炼也好，所谓的拓展也好，所谓的学习也好，都是在朝向这三个面向的极化，都是在朝向复合叠加态。不论是第七密度的意识体，又或是第八密度意识体，也都是在朝向这个状态，就如同黑洞的吞噬，黑洞的兼容，黑洞的浮动，当然这里的黑洞不完全是指我们人类概念所理解到的很狭窄的黑洞的存在。而是我们要可以把它看成一个第八密度的意识体的一部分，当然这里是比喻。也就是说随着我们的意识不断的去朝向无限，有限层面或无限层面或者说第七密度也是这三个状态的百分比在增加，在极化，兼容，浮动和吞噬这三个。

关于吞噬还有更多的潜在，因为吞噬涉及到更进一步的，就好比如我们能够看到别人看不到的，能够挖掘出别人挖掘不到的，能够拓展出别人拓展不了的，那这又相当于什么呢？相当于我们可以从旧数据挖掘出新数据，我们能够从旧数据当中创造出新数据，那这种描述又是什么呢接下来我们将来到复合叠加态第二层。

复合叠加态第二层主要涉及到创造与破坏，当然创造就等于破坏，当我们提到创造的时候，就要想到破坏，提到破坏的时候也可以想到创造，当兼容达到极致，当浮动达到极致，当吞噬达到极致的时候，我们可以想象这样一个存在，就如同他吞噬掉了整个宇宙的所有数据，所有存在，然后我们会发现整个宇宙的数据的增长速度已经算不了什么了，因为如果对于一个复合叠加态很高的意识体而言，等待着宇宙的数据创造不如自己主动创造数据，当然这是个比喻描述。

并且就算【兼容，浮动，吞噬】都已经达到更加极致化的百分比了，这个时候再怎么兼容浮动吞噬其实都已经无法增加更多的百分比状态了，这就是这三个面向的状态都已经达到极为极致化的存在了。那么接下来还有什么方法能够再次的提升状态或者更进一步呢？这里我们提到的

主动创造就涉及到更进一步的存在，当然这里的主动创造是一个比喻，涉及到复合叠加态第二层“无尽组合 /无尽绽放/多态爆开”当中的描述。

什么叫自己主动创造数据呢？又有什么样的创造方式，创造方法呢？又还能怎么创造呢？当达到这种程度的时候，我们可以用任意的已有数据创造出更无限/无限化的新数据，创造出无尽量的数据出来，我们可以任意的挑选已经存在的事物，已经存在的存在，将他们相互的互动，将他们相互的组合，来进行创造。

到这里暂时只能用比喻来描述复合叠加态的第二层，相当于是一种“无尽组合/无尽绽放/多态爆开”的状态，而这一种“无尽组合/无尽绽放/多态爆开”的状态是发生在这个复合叠加态存在的内部，或者说是描述上的内部。当一个意识体达到足够复合叠加态的程度的时候，他会复合叠加态各种面向，各种存在，各种视角，各种状态，各种可能，各种朝向，各种概念，各种不论是有形，无形等等的所有的一切存在，接下来我们用一些比喻来进一步的描述第一层和第二层之间的一个差异以及神秘的第三层又是怎么回事？

（本文档为一修，由于一些时间等关系原因，暂时缺乏注解，且可能存在错字，注解版可以大

幅提升读者的理解率，目前只有 1-6 章有注解内容）。

如果将石头，沙子，杯子，桌子，自行车等全部物品摆放出来，会得到一种描述状态，像是物品集合，或者统一概念描述为“有形存在物”。这也算是一种切面描述，如果再将所有类似的可切面的存在全部罗列出来，例如视角，负数，概念，感受，情绪，价值，认知，面向，算法，比率，函数等，就得到了一个造物存在集，所有的一切都可以称为造物存在，不论是房子，身体载具，星球环境，生态系统等复合的存在。又或者是水果，住所，玩物，工具等并不太有“实形”存在的造物存在。以及还有浮动的存在，或者模糊的范围，例如比数字 1 大一点点的存在，比石头轻一些存在，能装进杯子的存在，猴子拿了会心情不错的存在，看一眼就让小明（人名）高兴的存在等等。可以看到切面，切法，切的方式，范围，浮动的程度等都可以不同。

再例如还有更加相对的存在，重的，大的，便宜的，好东西，麻烦，辛苦等造物存在，如果问什么叫好东西？每个人每个意识体其实标准都不一样，而且标准还一直在变，或者说根本没有标准，要说标准是什么，便是“看心情”。

如果将所有这些全部列出来，是“实形”的看起来多呢？还是“非实形”的看起来多呢？哪个是哪个的“无尽分之一”呢？以一个苹果为例，如果造物存在是这个苹果十分钟前可能的样子，这个苹果被扔在地上会怎样，这个苹果被小明吃会是什么味道，如果苹果变一个颜色会如何，把苹果切成七份有多少种切法呢，如何让猴子改吃苹果，怎么做到把一个苹果卖给苹果树，棍子敲击苹果的方式种类研究，如何透过苹果解决“人类迷惑行为”等等。就能够看到沿着苹果为爆发点，可以爆发创造出无尽多的描述，无尽多的新造物存在，或者无尽多的新的切法，切面，或者说面向等。

既然一个看起来很“普通”又有限的苹果，却能够爆发出无尽多的存在，无尽多的新切法，新范围，新面向，新可能，新浮动，新概念，新造物存在…等，这里便是更高复合叠加态所看到的一个苹果，或者所可以朝向进行的“无尽组合/无尽绽放/多态爆开”。

如果是一个石头呢，一颗沙子呢，一辆自行车呢，一个视角呢，一个概念呢，一个方向呢，任何一个造物存在呢，是否也是一样的可以爆发创造出无尽多的存在呢。如果将所有造物存在加

起来的数量集，与从一个苹果爆发创造出来的无尽多的新造物存在的数量集相对比，哪个更多呢？哪个是哪个的无尽倍呢？或者哪个是哪个的无尽分之一呢？但是这两者要是与“所有造物存在都无尽爆发”相比，这两个就都是“所有造物存在都无尽爆炸/爆开”的“无尽分之一”了。

在这当中，会看到造物存在之间的关联，或者造物存在之间的“互动”，如果把一种互动作为一个方向，例如把一个苹果切成 7 份的切法，描述为一种方向，切法也是无尽之多，无限之多（无尽与无限使用上有区别，有时候是为了避免混淆，有时候是用于混淆，可以思考为什么要这样？），而用棍子敲击苹果的方法，也可以描述为一种方向，棍子敲击苹果的方法也是无尽之多，无限之多的。

接下来把棍子换成石头，用石头敲击苹果的方法，就变成了一种新的方向，同样也是无尽之多无限之多种方法，并且也一样的可以无尽拓展下去。会看到，不论是任何一种方向，或者面向，都可以无尽拓展下去，都可以处于无限拓展的状态，也就是都可以“无限化”，或者说“化为无限”，都可以无尽极化。

少量面向或方向拓展到无限化，对比大量面

向或方向都拓展至无限化的来说，是否又是一种“无尽分之一”呢？如果先拓展无尽多的面向，无尽多的方向，再把每个面向与方向都无限化，在描述上，就会像是无尽的无尽。只单独增加数据或者数量的“无尽”拿来与之对比，是否也是一种“无尽分之一”呢？

如果两个“单无尽”进行对比，其中一个永远也想不到另一个单无尽所能想到的一些面向，视角，方向，那么即使两者都将所有面向与方向都无限化，是否也会是一种“无尽分之一”的差距对比呢？

把宇宙所有的造物存在都罗列出来，描述称呼为“造物存在集合”，不过这个称呼暂时并不重要。在所有这些造物存在当中，可以存在着例如这两种视角，“石头是死的”，“石头是活的”，会看到两个视角同时存在于这个造物存在集合当中，那么这矛盾吗？造物存在集合是矛盾的吗？是不该存在的吗？再例如，石头可以打碎玻璃，石头不可以打碎玻璃，石头可以吃，石头不可以吃。那么这些是错误的吗？那么造物存在集合是错误的吗？这么描述造物存在集合准确吗？扭曲吗？狭窄吗？会看到“描述造物存在集合是矛盾的”，以及“描述造物存在集合是错误的”似乎都

不太准确，或者说这种视角不太有助于理解或者有助于描述。

如果再将这个造物存在集合里面的“所有”，都复制一遍，复制无尽遍，那么造物存在集合里面的某个苹果，它是一个还是无数个？不论是描述为一个，又或者是无数个，都可以。此时使用数量描述能够提升或者拓展对于新状态的“造物存在集合”的描述与理解吗？此时造物存在集合看起来便逐渐脱离了数量描述,(无论怎么用数据描述，既是对的也是扭曲的，也都是可以的，但是单纯从数量描述远远不够提升对其的理解的多少)。

假设造物存在集合里面有个苹果，如果将这个苹果复制无数份的同时，再无尽的复制这个苹果不断变大的各种状态,与不断变小的各种状态,相当于有无尽的无尽份，并且一直无尽下去，任何大小的这个苹果都有无数份，那么这个苹果是大的还是小的？又或者是同时大同时小？或者说没有大小？或者怎么描述都可以？如果造物存在集合里面的所有造物存在都这样操作呢？那么此时造物存在集合看起来便逐渐脱离了大小的描述，使用大小描述的时候便开始不太准确了，或者“大小”有关的描述变成了狭窄视角。

如果将这个造物存在集合当中的石头与苹果重合在一起，并且依然保持相互不影响，相互隔开，并且再复制无数份石头与苹果重合在一起，同样相互不影响，那么是石头在苹果前面还是苹果在石头前面呢？又或者说石头在苹果里面还是苹果在石头里面呢？石头与苹果到底是分隔开的还是整合一起的呢？而这怎么描述都对，但又都不对，怎么描述都是准确的，但又是扭曲的，所有的视角描述都会变成之一，都会变成狭窄的描述。此时这个造物存在集合已经看起来脱离了所谓的数量，多少，大小，内外，前后，分隔或整合等了，使用这些描述都会变成狭窄视角之一，也越来越不太能描述到该状态的造物存在集合了。所有的直接描述都会越来越变成如同间接描述一样，像间接描述的直接描述，把“像”改成“是”，是间接描述的直接描述，间接描述也是直接描述，直接描述也变成了间接描述。

直接变成间接，间接变成直接，或者说同时存在描述是直接与间接，而模糊与精准也会产生类似的变化，精准可以是模糊，可以变成模糊，模糊可以反而是精准，可以变成精准，模糊就是精准，精准也是模糊等等。因此很多时候采用浮动化与复合叠加化等的描述，效能会相对更加高。

再例如，如果再完整的复制一份造物存在集合，并且将大小颠倒过来，或者说反过来，这边苹果比沙子大，那边就沙子大小比苹果大。树比苹果大的，就反过来苹果比树大，树比苹果小。这边越大那边就越小，这边越小那边就越大，全部反过来。如果这边是极大那么那边就是极小，这边是极小的存在，那么那边就是极大的存在。再把两个完整的造物存在集合合并在一起，并且相通，极大通极小，极小通极大，大对小，小对大，也就出现了“反大小”，或者说不再有大小了。“反大小反内外”，还可以再出现“反投影”，“反包含”，“反存在”等。

再例如，如果将该新状态的造物存在集合，当中的所有造物存在，复制无数份，同时向时间倒流与时间正流的方向进行复制，且可以是无尽的流下去，也可以描述为能量正流或能量逆流，以苹果为例，苹果被复制了无数份，并且有着苹果不断朝向时间正增的状态，以及苹果不断朝向时间倒流的状态，也就是越来越腐败与越来越逆着生长，每一个版本都被复制了，各种大小也被复制了，各种与石头叠加在一起的也被复制了，各种反大小的苹果也被复制了等等。换成以蜡烛为例，正燃和倒长都同时被复制和存在着，那么

就会包含存在蜡烛同时灭，同时点燃，苹果便是同时生，同时死，燃灭，生死等又都同时存在于该“造物存在集合”当中。

如果将该新状态的造物存在集合当中的所有存在都同时合并处于同一个相对位置，所有的存在物都堆叠在一起，那么在比喻描述当中，就能够看到或者同时看到复合堆叠的所有存在物，并且还不是固定状态，一直在变动，浮动，变幻，变换等，(可以试图模拟想象)。如果从形状上描述，无尽种的形状堆叠于一起，那么可以比喻为相当于处于一个球的形态，或者可以比喻为一个点。一个具备一定百分比复合叠加态的球，或者点。并且同时也包含上面举例的那些复制，大小复制，融合复制，时间状态改动复制等，于是该存在便可以描述为具备了“复合叠加态”的一些主要状态，或者是某种程度的复合叠加态的存在了。

复合叠加态当中所复合堆叠的可以是任意的范围，或者切面，下面来看具备浮动特点的复合叠加态当中的情景举例。以环境为例，里面可以堆叠沙漠环境，暴晒环境，高压环境等，可以相互独立存在，又同时叠合于一起。如果再加上一个苹果，或者一个石头，苹果处于沙漠环境，处

于暴晒环境，处于高压环境，并且不断的浮动，不断的变幻，不仅仅是不断的变幻无尽种环境，无尽种环境区域，苹果本身也是一样可以一直处于浮动变幻状态，(变幻也可以等同变换)，石头也一样可以。

不仅仅是环境，还可以是各种情景，例如无尽铁棍敲击各种状态的苹果石头，无尽水煮，无尽火山薰，无尽雨洗等等，无尽种情景，皆在其中，无尽浮动状态。更多的内容场景需要读者自行发挥想象。那么这可以暂时描述为复合叠加态当中的一些“无尽组合 /无尽绽放/多态爆开”的存在状态，也是更加极致化的叠加与浮动。

下面再次进行更多的比喻描述，读者可以反复研究，假设存在一个复合叠加态的球，扔一个全新的特殊苹果进去（扔进去是比喻），会发生什么呢？该苹果可以同时与复合叠加态当中所有的造物存在，所有复合的存在产生“互动”或者“交互”,因此一下子就会瞬间膨胀无尽多的数据与情况，并且该特殊苹果本身就是复合的存在。该特殊苹果本身就复合了大量的各种存在,各种切面，各种范围切法，各种方向，全部都会产生交互，数据与情况会产生出无尽的无尽之多。

如果拿一把刀砍这个复合叠加态的球，并且刀是这个球没有的存在，是新吞噬的存在，那么刀砍复合叠加态的球就相当于同时砍里面所有存在，产生无尽多的数据，并且砍的方向，切面，角度都是无尽变换的，数据会无尽的无尽之多，同时刀本身也会被复制无数份，既可以改变刀的状态，大小软硬温度高低等状态任意变化，并且会再次砍所有的造物存在，因此数据再次无尽的无尽膨胀。这便是复合叠加态的当中更极致化的“吞噬”。

如果将砍复合叠加态的球的刀，与苹果组合，变成苹果刀，那么又会如何呢？树叶刀，毛线刀，猴子刀呢？香蕉岩浆云朵刀呢？复合花草钻石狗头刀呢？混合视角蜡烛火焰鸟刀呢？乱码不是刀的刀呢？用这些刀去砍复合叠加态的球当中所有的造物存在，所有任意浮动任意组合的造物存在，又会如何呢？例如猫木头沙子刀砍自行车形状香蕉颜色石头味道的苹果等等，可以无尽之多。此时的刀互动下产生的新数据会无尽的无尽的无尽…爆炸。此时便来到了复合叠加态的第二层，又可以比喻为“无尽组合/无尽绽放/多态爆开”。

第九章、复合叠加态第二层

上一个章节我们描述了复合叠加态的第一层的主要状态，“兼容”，“浮动”和“吞噬”，以及第二层的部分描述“无尽绽放”或者叫“无尽组合”等等，而当我们在描述第二层的时候，仅仅只是进行部分的描述，极化程度有关是没有描述太多的。对于神秘的第三层，或者说第二层与第三层之间的一些差异或者体现情况又是如何呢？这一个章节主要描述复合叠加态三层之间相关的一些差异，无尽相同点与不同点中的一些不同点或相同点。

前面章节的举例当中我们可以看到对于第一层和第二层之间，几乎完全就不是在同一个层面，这里的不在同一个层面，是一个象征，是一个比喻，代表着某种程度差异，或者说某种无限化的差异，并且每差一点点都是差了一个某种程度的无限，每差一些层面就是差了无数个无限层面，也就是无尽绽放/无尽组合导致的差异。第二层是涵盖掉第一层的状态的，包括“兼容”，“浮动”与“吞噬”。复合叠加态第二层与第一层有非常多的差异，第二层也依然在内部无尽的在绽放，无尽的在组合，无尽的在创造出大量的新的存在，

并且每一个创造都是无限化的且包含着极化。而第三层就涉及到跟无尽极化有关，无尽绽放与无尽组合的极化。

这里先不着急进入第三层，我们先继续拓展第二层有关的一些描述。对于“无尽绽放”而言，即使只是已有的旧数据，它也可以进行无尽化的拓展，旧数据与旧数据之间的无尽挖掘，无尽绽放与无尽组合。并且在复合叠加态第二层的这种无尽绽放/无尽组合当中，每次新数据的增加或者新面向的增加就又可以拓展出无尽的组合，或者可以拓展出该数据该面向的无尽组合，或者可以描述为用所有已有的数据在无尽绽放的情况下，再次对新面向的加入无尽组合，再次进行对该面向的无尽绽放。

例如当宇宙或者复合叠加态当中还没有自行车的时候，一旦拓展进了自行车面向，那么就可以对其进行无尽的组合，例如自行车可以吃/压/推/垫…的无尽存在，无尽能吃自行车的方式，自行车的无尽种烹饪与菜肴，自行车的无尽用途/工具用法/变化版本，以及无尽种自行车的版本和用途，棒棒糖自行车，棉花糖自行车，西瓜自行车，树叶自行车，铅笔自行车，等等，这里只举例一部分。也就是无尽多已有的存在与数据，与

该新的面向(自行车)新的数据新的存在，进行无尽组合，使其如同无尽绽放开来。

如何理解这一点呢？我们可以再用一些间接的举例来描述，例如我们任意的一种视角都可以用来看待所有的事物。比如说“拓展”有关的视角，比如说“效能/潜能”有关的视角，这里用常见的一些词汇。当使用“效能”视角来看待宇宙当中所有万事万物的时候，或者说用来看待复合叠加态当中所有的已存在的事物与数据的时候，我们就多了一种无限化的存在，就是从“效能”视角/角度来看待所有的存在。

例如摘树叶来作画，阅读与理解一本书籍，探索一些感受等，如果加入进效能有关的视角来看，便可以绽放出效能可以是多少？摘树叶来作画的效能可以是多少？以及如何改进效能等，阅读与理解一本书籍的效能可以是多少？在哪些方面是可以描述为正效能的？探索一些感受的效能是多少？哪些方面可以描述为是低效能的？哪些方面是可以描述为是负效能的？如何改进效能？对比其他方式的效能又有什么差异？那些正低效能负效能的方式还有哪些？等等，任何视角，都可以对任何事情任何事物任何造物存在进行各种拓展，也是一种将该面向无尽运用化，拓展化，

组合与绽放，而且这当中也是与该面向有关的无限化，无尽化，(视角新增可以带来意识体的全面颠覆，对于无限层面则可以进一步拓展更多的无限化)。

如果再多一种视角，可以是任意的视角，例如“有趣”,“精妙”“不容易被看见的地方有哪些”等，当我们用“有趣”的视角来看待宇宙当中所有万事万物，用“精妙”的视角来看待所有万事万物，用“不容易被看见的地方有哪些”等的视角来看待宇宙当中所有万事万物时，我们会发现每多一个面向就多一层无限，就是以该面向或者视角所看的所有无尽事物，或者所有已有的无尽事物和数据与该新的面向进行的关联/互动/组合，无尽绽放与无尽组合。并且还是相互交织在一起的，每一个新拓展的面向之间它们又可以相互的再次拓展，(例如读者可以使用【可爱/可恨/可怜】的三交叉视角看到任何人事物，可以拓展出大量的不同数据与理解,【感/境/向】三角视角，或者无时三境等视角等等，都可以自行训练与拓展)。

当各种面向不断去极化的时候，我们会看到几乎所有的面向都在绽放/爆炸,所有的面向都在往更极化的方向拓展与探索。并且复合叠加态第

二层可不仅仅只是去吸收外部的面向或存在或数据，而是自身本身在不断的创造新的面向，在拓展新的数据，拓展新的创造，而所有的这些创造与拓展又都会被无尽的组合与无尽的绽放,(也就可以不依赖外部数据进行创造生成大量的新事物新造物新面向等)。而这种拓展速度与层面差异是极大的，面向越多，无限化程度越高，面向越被无尽绽放化，无限化程度越高，面向绽放的所有方向朝向越极化，无限化程度同样也越高。

极化的加入会使得每一个面向,每一个存在，每一个层面，每一个方向朝向等都会被无限化的极化下去。

我们可以把每一个存在造物都想象成一个复合叠加态的存在，并且每一个造物存在所复合叠加的内容都是无限化的方向朝向,也都是无限化。或者说可以比喻为一种 360 度的无尽朝向，并且还在拓展更多潜在的方向。那么宇宙当中有这么多的造物存在，每一个造物存在就像一朵花或者像一个烟花，每一个造物存在都被在烟花炸裂一般在绽放，而且是在以各种不同的方向无尽的绽放，以各种不同的方式/状态/变化/可能/潜在等无尽的绽放。以各种不同的组合与创造在无尽绽放。

举一些简单的例子，以凳子桌子为例，凳子就只能是用来给人坐吗？材质就只能是那么几种吗？生命就只能是依赖能量和水吗？银河系就只能是一个版本吗？宇宙规律就只能是这么些吗？宇宙就只能有一种答案一种模式吗？消极就只能是无价值与被抛弃的吗？意识的总体道路就只能是进展而不能“退展”的吗？等等的一系列举例，对于无限而言，无限无局限，大家可以自由探索。

对于上面无尽绽放与无尽组合的描述，需要一些强大的想象力，因为这里的“绽放”不仅仅是像开花一样的开出来，这还没有到极化。因为当极化的时候，就如同每一片花瓣，每一条脉络，每一条路径，每一条可见的，每一条可能的存在方向，每一个方向朝向都会被无尽的极化与拓展下去。就好比如在复合叠加态的球当中，里面有无尽多的复合叠加体的存在，或者属于复合叠加的造物存在。每一个造物存在就如同一个烟花或者一朵花，每一朵花或者每一个烟花，它所绽放的面向和朝向是无尽之多的。每一朵花所绽放的每一个方向，或者每一片花瓣都会被再次无尽组合与无尽绽放，花瓣与方向再次变成了一朵新的花，这个新的花再次绽放出无尽的花瓣，每一片花瓣再次绽放，每一片花瓣都再次变成新的花，

无尽这样下去，并且每一朵花的花瓣，都是在无尽极化下去的，无尽次的爆发出无尽多的方向朝向与无尽极化下去。并且这个过程是可以一直持续下去的。

这里的描述会比较的庞大与概念化，或者说比较的抽象描述。在前面的举例当中，可以看到我们可以对一些“普通”的造物存在，“看似”普通的造物存在进行像绽放式的描述，分析，拆解，组合，新拓展等，一种挖掘或者多次拓展，这其实已经是一种复合叠加里面有关的运用，(让各种存在，复合化的进行，例如复合化的描述与多层细化扩化理解等等)。不仅仅是“兼容”“浮动”“吞噬”有关的运用，也包含无尽组合或者说无尽绽放的运用，我们通过这种绽放形式，把这种绽放运用在所有的存在物当中，运用在每一个视角，每一个存在，每一个地方当中，每一个细微之处或者每一个广大之处都可以，(复合化学习也同样如此，复杂度与效能都会极高，且可以挖掘潜能)。

对每一个细微之处，每一个造物存在，每一个可能，每一个方向朝向都可以进行无尽的绽放。即使是有限的绽放也是可以的，因为当达不到无尽的时候，运用少量的绽放也是可以的。这就是

该绽放只有部分方向朝向或者部分面向的拓展，或者挖掘拓展，拓展挖掘。(通过练习与训练，提升思想的复合程度，以及思维分形之处的程度，可以拓展意识，与极化意识)。

当绽放达到无尽化的时候，就需要无尽多视角才能更多的描述这种无尽挖掘/无尽拓展的状态，因为挖掘的方向是 360 度的，拓展的方向是 360 度的，这个 360 度还可以比喻成一个极为叠加的球。当然这个球肯定也是在无尽的在拓展的，不单单是大小在拓展，更是叠加的存在，叠加的面向，叠加的范围，叠加的各种可能都在拓展，所以我们这里简单用 360 度作为一个比喻，并且每一个方向朝向都是可以无尽极化的。

现在我们还没有对每一个方向进行极化，再举一些比较简单的例子来描述。再次对事物进行挖掘，比如对于一个杯子或者对于一个桌子的挖掘，或者说对于它们的一个描述，且任何一个方向或面向都可以进行挖掘，例如杯子的作用可以有哪些呢？桌子的不可以的作用又有哪些呢？这里有作用和“不可以的作用”,或者叫“不可作用”,这些用词上面有一些差异。

杯子的作用不仅仅是用来装水，装饮料，装液体，装混合物或者装沙子，装包含着沙子的水，

装昨晚被石头碰过的水，装被猴子摸过的水，装从北极运输到小明家里并冻结成冰块，再送给小红当生日礼物并融化的水，装流淌过三十六个星球被十七种生物使用并聚合的新发明等等，可以无尽的描述下去，而且不止一种无尽。不仅可以装无数种水，装无数种液体，装无数种存在，不仅仅可以装，不仅仅可以无尽的装。杯子除了无尽的装各种，无尽的各种装等面向，我们还可以对更多的面向进行拓展，即使是任何一种潜在的描述，我们都可以进行无尽的拓展，也就是使用无尽绽放，对杯子进行绽放，多次绽放，无尽次绽放。当然这里的绽放是一个比喻，就像烟花一样的散开，或者像花开一样的。

杯子还可以用来无尽遮挡，用来遮挡存在物或者遮挡一些存在，这个遮挡其实也是可以无尽的去拓展下去的。杯子还可以用来无尽砸，用来无尽踢，用来无尽摆，用来无尽画，用来无尽交易，用来无尽戏弄，用来无尽欺骗，用来无尽改造，用来无尽运输，用来无尽赠送等等，在描述上都可以进行无尽的描述，而且每一个方向朝向都可以进行挖掘，(由于内容文字的关系，这里并没有进行非常多层次的绽放展开)。看到这里，也许有的小伙伴会想到这些看似没啥用的用途为什

么要去挖掘它呢？这个就如同“有限”跟“无限”之间所思考的不同，无尽种不同当中的一种不同，或者说所可能思考的一些差异，对于有限而言，也许杯子用来装水就够用了，想那么多干嘛？或者说一个杯子而已为什么要去探索更多的“奇奇怪怪”的用途呢？但是呢我们站在无限当中，特别是如果我们是复合叠加态达到第一层以上，或者朝向第二层的时候，第二层无尽绽放或无尽组合就会对任何的潜在的无限进行探索，把每一个能探索到的或者每一个可以探索的都去探索。这个探索也是一种朝向，朝向就会有极化。当这些探索都在被大量的或无限化的进行拓展的时候，就会如同烟花无尽绽放一般的无尽绽放开来，即便是这些看似无用的面向或方向，也同样可以挖掘出无尽多的潜能，就如同我们可以通过描述探索河边的普通的石头，从而看到无限层面。

再举一个例子，比如说桌子的不可用有哪些？我们可以从这个举例当中看到很多的复合叠加以及很多的面向探索，例如桌子不能让水蒸发，不能让石头自爆，不能让玻璃不透光，不能用来盖房子，不能像壶一样的烧水，不能像事物一样的被人吃，不能像电灯泡一样的照射，等等各种的不能。再例如桌子还不能让蜜蜂下蛋，让苹果

树长出猴子，让落地的雨水变成鸡蛋，然后爆炸出一堆苹果，不能让笔发射激光并冻结照射物，不能让枪发射的子弹以 z 字形飞行，并且随机速度，也不能让人走一步路，就有一颗沙子变成自行车，就会有一颗石头变成猴子形状的黄金雕像等等，(从局限性的角度来说，也是属于其描述上的局限性)。

可以无尽的描述出桌子的不可用，而这些不可用在描述上可以关联进任意的存在，任意的方向，任意的面向等等，所有的存在方向，面向范围，朝向等等，每一个存在都是可以被无尽化的，都是可以被无限化的。这里举例的桌子都不可用，在描述上就相当于将任意的“无限”与“无限”进行了关联与组合，或者说可以是很多的各种的造物存在之间的关联与组合。我们就可以看到一种无尽组合或无尽绽放的存在。

但是这里的举例是没有进行更多的极化的，因为我们只进行少量的描述，不仅仅是描述上要朝向无尽数量的描述，而是要看到每一个描述还可以再次的进行绽放。比如说桌子不能让蜜蜂下鸡蛋，这个描述其实还可以再次更加的极致化，更加的极化下去，更加的拓展下去，比如这里的蜜蜂还可以再次拓展，什么样的蜜蜂？可以变化

或者组合的新的蜜蜂吗？下鸡蛋，除了下鸡蛋还可以下什么？除了是鸡蛋，还可以是各种其他的蛋吗？或者各种其他的存在吗？蛋还可以再更加的组合化/复合化吗？再例如桌子不能让苹果树长猴子出来，这个描述还能不能再细化，再拓展，再挖掘呢？苹果树长猴子，也可以换成其他的树还可以长小狗，小猫，或者让各种的存在，长又是以什么方式呢？长在哪里？长在树里面，还是长在树叶上面？还是长在树根？还是长在吸收的细胞里面等等，长得多大，长得多重，长什么样的猴子？是长地上的猴子，长地球上的猴子，还是长特殊的猴子，还是长外星的猴子等等。这里我们又可以看到每一个方向朝向，每一个描述被再次的被二次绽放。除了二次，那我们就要想到还可以多次，还可以无尽次，当我们朝向无尽次的时候，我们就开始触碰到了复合叠加态第三层的有关的描述，而第三层几乎已经是超越言语所描述的。

复合叠加态第一层的时候，便可以不断的兼容，浮动，吞噬宇宙的各种存在，各种造物存在，各种宇宙数据等等，并越来越庞大化。

当达到第二层的时候，就如同 360 度散开再

散开的存在，并朝向第三层，或者说朝向极化，把所有 360 度散开的存在不断的极化，散开的更加“远端”，也就是相当于更加极化，不断的极化下去，直到不断的朝向更极化，更极化的复合叠加态。

第二层与第一层并不在同样的层面，或者比喻描述为有很大的层面差异，注意这里是便于理解的比喻。对于第一层而言，无尽的吞噬新数据或者无尽的创造更多新数据实际上并不能本质的改变此时极为庞大的复合叠加状态存在，无尽的增加再多的存在，吞噬再多的数据，也不会改变复合叠加态的状态多少，或者百分比的多少，或者说不太能产生巨大跳跃与突破质变。第二层不仅有着更加深层次与更高程度的兼容，浮动，吞噬，并在极化的过程中，使用与搭配无尽绽放/无尽组合的情况下，360 度地 360 度无尽拓展。即使不吞噬外部的新数据，在已有的旧数据当中仍然可以继续进行创造，挖掘拓展等，也就是无尽绽放或无尽组合，并且不断极化所有存在，朝向第三层状态。这里说的极化，也是出于第二层的描述状态，也就是说第二层如果不进行极化，那就无法达到朝向第三层，而极化则可以朝向第三层，注意是朝向，并不是说有极化就是已经达

到或者到达了，当极化达到足够程度，各端的落差极致化再往后就相当于开始进入第三层了，落差的极致化，极致化的落差。落差是什么意思呢？例如极致的勇敢与极致的胆小，两端之间的差值，落差值，描述上的落差值，极致喜悦与极致悲伤，极致聪明与极致愚蠢，极致收与极致放，极致高与极致低，极致快与极致慢等，任何面向之间的两端与多端之间的落差值。

第三层也可以描述为并不存在/存在，又或者说似乎朝向第三层的过程有着无尽的距离，无尽的朝向，无尽的极化等。第三层可以简单描述为极化的极致，无尽极致化落差，复合过载/过爆。这些是比喻，在 360 度的任意一条线的两端，其极化程度越高，那么两端的落差或者差值，程度差等就会越高，并且极化程度越极致，其程度差或者强度差或者落差就会越极大，越极致，这种极致不是一条线的某一端极化的极致，而是两端之间落差的极致，相当于极致的极致（当然这是一个比喻）。而且不仅仅只是一条线的两端，而是无尽条线的两端，无尽端，无尽条线两端的落差，如果所有的线的所有两端的落差都无尽的极化下去，无尽的极化朝向极致，并且还在无尽的增加线，无尽的增加端。而这样的一种极致，这种一

种极致多线的极致多端之间极致的落差的极致之总的综合极致，相当于极致的极致的极致，其程度难以描述。

这种 360 度以及可以无尽增加更多线的复合叠加存在，不仅是所有的方向，朝向，存在，范围，同样也包含着所有的情绪，感受，状态，体验，品质，特质，理解，运用，拓展，挖掘，无限维创等的 360 度并无尽化的存在。所有的面向与方向朝向也不仅仅只是点亮就行，更是无尽的拓展并无尽的极化下去，朝向更极化更极致。

如果使用百分比进行比喻描述的话，第二层跨度的复合叠加态的百分比范围是非常大的。例如第二层可以划分到 25%到 70%，划分方式既可以是线性的也可以是指数增加的，这里的百分比是比喻，可以随便调，百分比只是一种比喻描述视角，用于便于理解。并且还要注意的一个地方是，这个百分比之间的差异是非常无限化层面差异的，例如即使是第三层，92%与 99%之间的差异是难以描述的，这当中的差异甚至可以远比 30%与 80%复合叠加态之间的差异大的多，大到难以描述，是层面上的多次复数次或嵌套次的差异，嵌套次这里是个比喻，无限层面当中的差异，每一点点都可以差出一个无限来，这个也是比喻描述，

(无限无限似无差，无限无限无差似)。

当然我们可以将复合叠加态第三层简单比喻成“无尽极化落差”，涉及到复合，落差，极化，极致，无尽极致的朝向，让所有的一切存在都无尽的极致极化下去。

第一层复合叠加态不断的吞噬大量的数据存在，让所有的存在都可以兼容并浮动运用。这里涉及到对已有数据的运用，并且以极高百分比的吞噬状态对各种存在进行“更”尽可能无限化的吸收或者吞噬。而复合叠加态在第二层进行了更加无尽化的拓展/二次/多次/无尽次,对每一个面向进行无尽化拓展，对每一个方向进行无尽化的拓展。产生无尽的组合，产生无尽的绽放，并且是更加极化程度的。

而第二层的“运用”便是开始更大量的创造新存在，新数据，新面向，因为每创造一个新面向，就等于创造出了一种无尽，一个无尽或者一种无限。当创造出无限个新面向的时候，也就相当于创造出了无限个无限。每多一个面向就多一种面向的无尽挖掘，就多一种这种面向的无尽绽放，那么面向越多，绽放程度就越高。反过来则是面向越窄，绽放程度就越低，或者说面向缩窄，

就会少很多的无限，少很多很多的无限。每少一种面向，每少一些面向，就会使得在无尽组合上面缺少更多的无限组合，或者缺少更多无限化的存在。而这里所描述的已经是比较“极高”密度的一些状态或描述。

也就是对于一个极高密度的意识体而言，它的面向是在无尽的拓展的，它不单单是只探索我们宇宙已经创造出来的这些面向，所探索的是所有面向都进行无尽探索，对任何一些面向，任何一种面向进行无限化的探索。而不是在挑选面向或者在缩窄面向，是在扩展面向，并且还在创造，尽可能的创造出更多的面向出来。也就是说即使是对于整个宇宙而言，极高密度的意识体也是在无尽灵感创造，在不断的发挥创造，而不单单是只吸收已有的存在，或者只吸收旧数据，只使用旧数据等。

到了这种层面，早就已经开始朝向拓展宇宙的新数据了。因为新数据含有的无尽潜能，无尽的拓展空间，很多时候或者在不同的情况下是可以/可能超越掉旧数据的,即使是对于整个宇宙来说也是如此。整个宇宙也是在不断的拓展新数据，在不断的进行无尽创造，或者对于旧数据进行改良，让旧数据更加的拓展，让旧数据更加的无限

化等等，这些都是一些视角描述。

因此我们也可以看到，只要没有达到极致复合叠加态，不论达到哪一层，或者复合叠加态还不够程度/不够百分比的时候，描述上就相当于都还是在模仿部分复合叠加态，模仿宇宙复合叠加态，模仿分源头的复合叠加态，或者说都还是在模仿宇宙，模仿更加极致的复合叠加态，或者还在模仿的道路上，在朝向模仿的道路上。

在第二层的无尽组合当中，无尽绽放当中，将这种绽放方式，组合方式，绽放出来的各种面向与方向朝向，不断的进一步极化，再极化，再再再极化，无尽的极化下去，就可以达到朝向第三层，或者接近更高百分比的复合叠加态。对于复合叠加第三层的描述呢，仍然是有受到文字上的局限性，描述内容上的局限性，以及描述数量上的局限性等等。

这里我们还会看到一种情景，就是复合叠加态的极致在哪里？也可以通过探索这一个方向探索复合叠加态第三层，因为所描述的第三层就是无上限的，“三”或者数字“三”在这里的“三”就是代表一种已经没有上限了，也就是说这个层面它没有范围了，第三层已经超出范围了。但是呢同样还是可以对其进行描述，比如说这种无尽

绽放一直进行下去会怎么样呢？二次绽放，三次绽放，多次绽放，无尽次的绽放，并且每一次的绽放都涉及到各种面向与方向的无尽极化，那这种的更加极致是什么样子的呢？是否是有一个尽头呢？而这样的一种复合叠加态的点，这个时候它可以只需要一个点，这只是个比喻，或者可以只需要一个球。

这一个点它是可以达到复合叠加态第二层或者靠近第三层，即使它已经达到第三层了，其实它仍然只需要一个点或者一个球。这个复合叠加态的点，假设它在第三层已经运作了无数长的时间，那它还会变成什么吗？其实还是只需要一个点或者一个球，哪怕它复合叠加态在第三层已经运作的非常极致化了，它已经无尽极化绽放相当长的时间，或者相当久的存在。当然到达这种程度时早就已经超越时间了，因为这个时候比的已经早就不是比时间面向了。时间这个面向早就被窄化，因为时间这个面向它只是一个窄面向而已，早就被无限化的拓展也被无尽极化掉了。因此即使是无尽多的时间也不完全能够再次层面跳跃或质变进化。

各种拓展的面向或者方向朝向等，这个时候每一个面向都已经达到非常极化的存在了，这个

复合叠加态当中/这个点当中所有的面向存在，所有的能探索的，所有的能看见的方向，都被无尽极化到很高程度了。但是呢这个点再怎么样拓展，它还是只需要一个点就够了。也就是说我们在某种描述上，它仍然只需要一个点就够了。那到达复合叠加态第三层的时候，也就意味着/看起来它似乎已经无法前进了，或者说它再怎么前进也还是只需要一个点就足够了的。

而这里就是复合叠加探索面临的一种状态或者一个瓶颈一般，当它的面向数量被无尽拓展与极化，每一个面向的都被无尽拓展与极化，每一个方向朝向的都被无尽拓展与极化，被各种极化，被各种挖掘等的时候，它拓展速度的变化增长是指数上升的，或者说是相当夸张的。

但是呢我们还是可以看到它再怎么拓展，再怎么极化，程度再怎么高，还是可以只处于一个点的状态，因为一个点就够了，所有的一切都可以只发生在一个点之内。或者说这个点甚至都可以不需要存在，因为它甚至可以连一个点都不需要，但这就是复合叠加态极致的终点了吗？肯定不是的，无限无上限，极化无上限，只不过我们这个章节暂时只描述复合叠加态，那么复合叠加态再往后会怎么样呢？

我们之后的章节会有描述。也就是快到创造宇宙，要创造新宇宙的时候了，因为当所有的一切数据存在都可以被融进一个复合叠加的点，一个极致复合叠加的点的时候，这个点也就意味着它再怎么增长，它还是一个点，它已经相当于在这个层面上已经达到极致了,它必须/需要做出新的突破，那么如何做出新的突破呢？这个新的突破为什么又要/又会创造一个新的宇宙呢？在接下来的章节当中我们会看到，来自于对总源头的模仿，总源头零之意境，对总源头的零之意境的模仿，对总源头的进化方式的模仿。总源头在描述上可以是所有一切存在当前/浮动/潜在的最高上限，或者比喻为所谓的天花板/暂时当前，可以朝向学习模仿的顶端，但是对于总源头而言，它又可以朝向什么呢？朝向哪里学习与进步拓展呢？总源头的进化与跳跃方式就是“从零到一”，总源头零之意境。

这个极致复合叠加态的点可以通过模仿零之意境，探索从零到一，探索更多的一，从零到一所出现的一，零之意境也包含着化为零，例如极致复合叠加态的点在一个地方爆开来，变成一片混沌，从混沌从零开始创造宇宙。并且这里的混沌是携带着大量的旧的数据，但是旧的数据的拓

展是无法带来新的跳跃式提升的，也不太能带来从零到一当中的一。因此呢混沌以零之意境的方式开始，不借助任何旧数据的方式，去产生出零到一的新的数据，以此实现由新的特殊的完全不同的数据或存在所带来的无尽效能潜能的跳跃。关于总源头零之意境等，我们会在下一个大的意境系列当中讲到，现在我们继续回到复合叠加态的点当中。

假设都是复合叠加态的点，或者复合叠加态的球，低百分比的复合叠加态的点，跟高百分比的复合叠加态的点，它们的差异在哪里呢？前面我们已经进行过不同的各种描述，这些差异是可以描述出来的，或者说我们可以通过差异视角来描述出来，通过差异有关的探索或者拓展也可以挖掘出来。

这里为了更便于理解，我们举一个百分比的例子，比如说两幅画，一幅完成程度是 10%的画，和一幅完成程度是 80%的画，这两幅画都可以描述为复合的画，或者复合叠加的画。我们可以看到两者有很多的差异，也有很多的相同，甚至可以描述为两者有无尽多种的相同点，也有无尽多种的不同点。比如说它们都有轮廓，都有颜色，

都是画，都有完成程度，都花费了心血，都耗费了时间，都耗费了精力，都涂了颜色，都耗费了纸张，都动了手，都思考过，都灵感过，都有刻画，都有描述。甚至我们还可以再次混淆的描述，例如都有细节，都有象征，都有意境，都有感觉，都可以给人体会，都可以给小猫小狗带来乐趣，都可以让小孩子模仿，都可以让小明拿去送给小红，都可以让隔壁的邻居用来当垫脚的，也都可以拿来照相，都可以被人拍照，都可以放在桌子上等等，这些是无尽的相同点的描述。

但是呢我们也可以看到无尽的不同点的描述，例如它们的细节程度不同，所耗费的时间不同，所花费的心血不同，使用的颜色数量可以不同，给人的观感可以不同，给人回味留意的时间不同，带给人的想象朝向不同，所花费的笔墨不同，所花费的颜料量不同，雕琢次数不同，描绘的线条数量不同，动笔次数不同，画的具象程度不同，完整度不同，画的面向数量不同，颜色的数量不同，这个画给人的灵感不同，给人的联想不同，放在墙上产生的心情不同，带给人的挑战不同，体验不同，每一个细节所耗费的时间与量不同，形象化程度不同，颜色搭配组合不同，精妙化程度不同，灵感的调整不同，方向朝向不同，

带来的整体拓展不同等等。

我们先暂时进行这一些描述，或者比喻描述，或者简单的描述。从这两幅画当中的对比，可以看到有非常多的差异，不论是颜色使用数量，或者是面向，方向朝向数量上的差异，也是细节上的差异，以及整体组合情况的差异，相当于不仅有广度上的差异，也有深度上的差异，也有极化上的差异等。

80%的画跟 10%的画，几乎相当于每一个面向都有差异，而且每一个面向都被极化的更深，对于一幅 80%的画而言，几乎每一个角落，每一种颜色都被更加精细化的运用，更加极致化的运用了。每一个地方的雕琢，每一处细节，每一项组合的整体，都更加的极化/更加的极致化。

从这个比喻当中，我们也可以用来对比不同意识密度的意识体之间的差异。不同密度的意识体，或不同复合叠加程度/百分比的意识体，它们之间的差异可以是面向数量上的差异，也可以是方向朝向上数量的差异等。即使假设所有的意识体，面向的数量和方向朝向的数量都一样，但是每个面向的极化程度还是会有差异，比的就是极化的程度了。这个时候意识体与意识体之间的差

异就体现在每一个面向的极化程度都远远不够，或者说产生了巨大的极化上的差异。再继续假设，即使意识体的面向数量都一样，方向朝向数量也一样，方向朝向的极化和面向的极化都一样，那么比的就是精妙的组合。整体的组合拓展与精妙程度更高，整体的运用情况更强，或者运用发挥的效能更高等等。而极化是没有上限的，极化速度或变化情况也可以是不同的，因此其实对于极化方面而言，还是会有差异的。

如果再进一步的描述差异，假设面向数量、方向朝向数量都差不多，组合程度也都差不多，面向与方向朝向的极化程度也都差不多，也还是会出现一种无限化的程度的差异，每差一个面向就差一个无限，差一种无限就会差一层无限，差无限的一层/差无限的一距/差无限的一差。差 n 个面向，就差 n 多个无限，差无限多 n。或者极化上面每差一点点就是差一个无限的极化，差一个极化无限/无限极化，因为到后面程度的时候，每一个面向都是极化程度非常高的，这个时候意识体跟意识体之间的差异已经达到无限倍了。就是每一个面向的差距都可以极大，甚至每一个面向都可以差无限倍。

这也就是极高密度再往上的一些景象，或者

无限层面往上以后，不同程度的无限之间的差异的一些描述，当然这里只做部分的描述，暂时不做细致的描述，(无限无限似无差，无限无限无差似)。也就是对于更加极致化或者更加极高密度的意识存在体而言，每差一个层面就是差了无数个层面，就是差了一层无限。而且这个还只是普通的比喻，只是一些简单的比喻，并没有涉及到在运用方面，拓展挖掘以及无限维创等方面的差异，(如果考虑进更多面向的差异，会更大)。

在前面的描述当中我们可以看到即使是复合叠加态第二层和第三层，当中的拓展速度的差异也是非常之大的，第一层和第二层的拓展速度差异也是非常之大的，都是极大的。当然我们这里的很多描述只是便于理解复合叠加态，当更多的理解复合叠加态的时候，我们不仅可以看到宇宙当中所有的一切存在，包括任何密度的意识体，都可以描述为是不同复合叠加程度的存在，并且所有的意识体、所有的一切存在都是在朝向变得更加复合叠加化，或者说朝向更高百分比的复合叠加态。不论是意识体所谓的进化，所谓的修炼，所谓的拓展等，也都是在拓展成更加复合叠加态的存在。

在这个朝向的过程当中，我们就可以看到不

同百分比复合叠加程度下的一些情况，就如同10%完成程度的画和 80%完成程度的画所比喻出来的相同点与不同点那样。

一个 1%复合叠加化/或态的意识体，和一个10%复合叠加化/或态的意识体的差异也是非常巨大的。这里使用百分比进行比喻，并不代表说百分比就有特定的状态或者特定的范围，它是一个相对的描述，或者比喻的描述。因为 1%的复合叠加态，不是说有某种顺序的到达 1%，而是任意的组合程度达到 1%都可以，（可以简单理解为意识的整体复杂程度情况），或者任意的一种 1%，都是 1%,不同的 1%复合叠加态的意识体之间可以完全无关联或者差异很大，并没有固定的一种范围或者固定的存在，也可以简单描述为只需要任意一点点就行，就能比喻描述为 1%，但是也必须要达到“一点点”，才能比喻出百分比，（这一点点实际上要求很高，需要足够的意识复杂程度，特别是再第三密度）。

99%的复合叠加态它又是如何呢？我们可以比喻成，当达到第三层开始的时候，就可以相当于进入到 97%以上的叠加程度了，当然这个是个比喻，也可以比喻成进入到 90%也行。这个百分比数值到这里已经不重要了,只是为了便于理解，

也就是说当进入到第三层更加极致化的程度的时候，这个极致复合叠加程度的“百分比”已经无法用来理解，或者无法用百分比来描述这个极致化复合叠加态的存在了。因为这个时候已经超越掉 100%了，或者超越掉 99%了，而且是层面上的超越，我们就需要换另外的描述视角了。

我们可以对比第三密度意识体和第四密度意识体它们之间复合叠加态百分比的差异，也可以对比第四密度意识体和第五密度意识体之间的复合叠加态的差异，也可以任意的对比，第三密度与第六密度，或者第三密度与第七密度，或者第六密度与第七密度，第七密度与第八密度，第八密度与第九密度，所有密度与整个宇宙相比，或者所有密度与初阶分源头相比，（无限无限似无差，无限无限无差似），这里没有展开，需要读者自行进行研究，对比视角层面上的“不同与相同”。

例如如果是对比初阶分源头层级，以指数划分的方式，那么第七密度意识体的复合叠加态都只有个位数的百分比，或者百分之十几，而有限层面的第三密度到第六密度，有限仍然还停留在有特定范围，或者连基本的复合叠加态第一层里的兼容率都很低，第四密度开始朝向可兼容更多视角与理解，第五密度朝向兼容更多元多面向与

对冲的智慧或创造，第六密度朝向兼容相反极性，兼容相反朝向与面向等，两端与多端等，并超越极性，并更多的拓展/也就是模仿无限化，模仿则还不算是无限，仍然只是无限当中的有限的某些区域范围，如同在无边的画纸上画一个圆，无论画多大，对比无限而言，都是无法比的。

而到达第七密度，也仅仅是无限的起始，无限的初学者，即使在这个层面，因为其复合叠加态的各层状态的百分比都是距离 99%很远的，因此还是会有很多面向的运用是属于模仿，对无限的模仿或者被有限化的运用，因为到达无限层面从任何面向与方向都可以，从任何一个方向，面向，都可以领悟达到无限，其威能就足以穿透到无限层面，或者第七密度，也因为是无限，所以没有特定的道路与路径，任何道路与路径都可以通往无限，当然需要足够的极化与无限化。

达到第七密度初期的意识体，有一些面向是可以无限化的去理解与运用的，但是更多的面向还是不够无限化的理解与运用，以及拓展等，随着该无限层面的意识体将更多的面向无限化，并更加无限化的理解与运用，该意识体便会更加的无限化，朝向第七密度中期，后期，巅峰。这些面向如同一朵朵不同的花绽放开来，一束束不同

的烟花爆炸散开，其复合叠加态的百分比不断增加，并进一步朝向第八密度，甚至第九密度第十密度，以及更高以上，虽然这里看似已经超过八度音阶宇宙的八个密度范围了，是因为不同宇宙音阶范围设定上与划分上有所不同。例如我们所在的这个初阶宇宙，第三到第六密度简单划分为有限层面，第七密度划分为无限层面起始，而在其他多度音阶宇宙，音阶划分可以更为细致或者跨度更大，比如说某个更先进的宇宙，该宇宙的第五密度/音阶就可以是无限层面的开始,或者第十四密度/音阶才是无限层面的开始等等。

更高密度有关的描述会在后面再提到，这里先暂时描述到这里，密度有关的描述以及详细的划分方式并不是书中的主要的描述内容，让我们继续,(密度体系已经逐渐被九项数据衡量的方式所替代)。

对于任何意识存在体而言，我们可以看到如果是要朝向达到初阶分源头层级的极致复合叠加态，那么也就是几乎相当于是要与分源头的极致复合叠加态的程度相当或者潜在的状态相当。当然了，这里只是一种朝向或者一种比喻，就是说对于意识体而言，更加的复合叠加化，或者更加极化的复合叠加态是一种朝向。这也是所谓的意

识拓展或者所谓的意识进化，无限层面再往上的情况变。我们这里并没有提到第三到第六密度有限层面当中的意识极性进化的选择。或者 7~8 密度当中的更加无限化的拓展，或者说对于无限化层面意识的更加无限化的拓展等等。也就是说所有的一切朝向最终都会聚合在一个地方。前面提到的无尽绽放也好，无尽组合也好，我们即使想象成一个 360 度绽放的烟花，那这个烟花最终它极化下去又会朝向哪里呢？最终似乎就都会回到同一个地方，也就是都会达到极致复合叠加态当中。

而极致复合叠加态，它里面的方向朝向是非常之多的，也就是说不论宇宙当中任何一个方向，任何一个面向的极化跟极致，再极致再再再极致的时候，它还是会通向复合叠加态或者通向极致复合叠加态。我们这里再次举例，极致化的例子，任意的一个方向朝向极致化都是可以的。

例如不论是极致的怀疑，极致的相信，极致的无聊，极致的承认，极致的幻觉，极致的分析，极致的书写，极致的跑步，极致的追逐，极致的想象等等都可以朝向无限，并且这个朝向无限或者通往无限，它还可以再极致化（需要读者自行探索）。在书籍上一个大的章节系列当中，我们提到

过极致通无限，那么我们还可以再次进一步的描述，极致可以通复合叠加，极致可以通极致复合叠加。

例如以极致的承认作为举例，承认相当于承认各种存在，而且是要极致的承认。这种承认就假设所有的一切事情都承认，所有的一切描述都承认，所有的一切认知都承认，所有的一切存在都承认，所有的一切可能都承认。任何的描述都可以进行承认，这里可以进行一些举例，例如描述这个世界是假的，是否也承认呢？也可以承认，那我们描述这个世界是真的，这个世界不是幻觉，那是否承认？也承认，万事万物都有差异和万事万物没有差异都可以承认，所有的一切都承认的时候，我们随意描述都承认的时候，那也就意味着所有的描述都是真的，或者说所有的描述都可以，或者说都可以是真的，我们要加上“可以”两个字。

要反过来，所有的描述也都可以是假的或者说我们自身是有问题的，可以承认吗？也可以承认。我们的视角是狭隘的可以承认吗？也可以承认，那么承认我们是有很多固化的，或者我们是有很多惯性的，我们是有很多局限性的，是否也可以承认呢？其实我们也是潜在的无限，我们也

是潜在的分源头，我们就是潜在的总源头，我们就是未觉醒的总源头，是否也可以这样承认呢？这些都是可以的。我们也可以承认苹果掉落在地上可以变成猴子，也可以承认在无限当中，可以有无限个自身意识体，并且可以任意无限化拓展，可以承认任何偏理扭曲的道理都是真理，也可以承认任何真理都是扭曲的，也可以承认自身的所有所学都是错误的，也可以承认所有所学既是助力也是阻碍，也可以承认人类的所有认知都是有问题的，可以承认宇宙的设计是漏洞百出的，也可以承认负面情绪也是有价值的，也可以承认失误版本的自己是极高效能促使人大幅提升的，承认阴影面向带来的潜能与效能也是无尽的，承认第三密度也可以被设计的超越更高密度的，可以承认宇宙就不应该发展，也可以承认人就是要越差劲越好，也可以承认宇宙当中水元素消失最好等等，大家可以随意的发挥想象力，当达到足够极致化程度的时候，极致的承认它就可以达到这种程度，并且远不止如此，还需要读者自行训练各种面向的极致化。

不过，以上这些都只是举例的描述视角，如果读者觉得里面有的承认是不合理的，读者为什么会感觉或者认为不合理呢？为何要使用合理不

合理的视角呢？何为不合理？何为合理呢？极致可以用来打破局限性，打破思维局限性，打破思维惯性等等，同时更多极化与拓展的关于承认的描述与运用,可以让我们更多的拓展更多对于“承认”面向的理解与感受，当然任何一个面向都可以如此，后面的章节内容还会有类似的举例。

同样的也可以承认这个世界有很多的负效能的地方,这个世界有很多机制设计很落后的地方，也可以承认。这个世界有很多设计相对比较精妙的地方，也可以承认。任意的描述，也可以承认所谓的真实虚幻根本不存在，也可以承认整个宇宙就是用虚幻进行创造的，也是可以的。

当我们达到承认的极致的时候，其实我们就在创造，因为我们所描述的一切存在，用对的视角看，用对错的视角看，用真假的视角看，用可信不可信等的视角看，都是非常狭隘的，或者都是非常狭窄的。而这里的承认它其实只是一个窄面向，那么当承认达到更加极致化的时候，那前面的各种的描述都可以，包括我们是分源头或者我们就是总源头，未觉醒的总源头，潜在的总源头等等都可以。

当已经达到这种程度的时候，可以进行任意的创造，任意的描述，会发现就很难固化，或者

我们就非常难以在该面向上固化，因为这个时候就已经进入到，或者说我们就已经进入到复合叠加态当中的浮动状态。当浮动达到极致的时候就就无所谓固化了，这就已经可以打破大量的局限性了，这个时候其实已经进入无限了，已经进入到复合叠加的层面了。当我们所有事情都承认，承认外星人可大可小，外星人可以随手变个飞碟出来，随手掏出储物袋变出一个星球来，承认吗？承不承认无所谓，我们讨论的是极致，这里只是举例，例子可以任意或者比较灵动。

同样的我们整个宇宙的结构，我们会在后面的章节当中会提到，会给大家带来更多无限化的一个拓展。当任何极致或者说当任何面向达到极致的时候，我们可以看到已经通往无限了。当通往无限的时候，再次描述下去就会通往复合叠加，或者说已经早就已经是复合叠加的状态了，因为我们的承认当中既承认这个世界是真的，也承认这个世界是假的，或者说承认这个世界是虚幻的，也承认这个世界是真实的，所以也就无所谓真实虚幻了，因为都承认嘛，承认这个世界是完美的，也承认这个世界是糟粕的，承认一个造物或设计精妙无比也承认这个造物或设计漏洞百出，承认发生的一件事情让自身损失极大也承认一件事情

让自身收获极多，承认某个操作是非常聪明的也承认这个操作是非常愚蠢的等等，那还有什么可偏向的呢？当然这些都是一些举例，这个真实与虚幻有关的内容，我们会在后面的系列当中再次描述到，(偏向意境)。

我们前面所举的所有这些例子，都可以给它进行极致化的拓展，或者进行无限化的拓展。这里只是随便拿一个“承认”面向作为举例，我们再反过来再举一个例子，比如说怀疑，极致怀疑，怀疑如果只是怀疑外面的这些事物，怀疑外面的那些人事物，怀疑这个地球是不是监狱，怀疑这个地球是不是真的，这种怀疑远远不够极致，那什么才是更极致的怀疑呢？我们可以怀疑我们自身，怀疑我们自身根本不是人类，怀疑我们是别的星球来的,怀疑我们根本就不局限在这个肉体，怀疑我们的意识是永恒无限的，或者说怀疑整个所有的地球上的事情都是造假的，怀疑大部分的都是坑人的，怀疑大部分都是谎言，怀疑大部分都是捏造的。我们也可以怀疑小说根本不是假的，小说写的可能是真的，我们也可以怀疑整个宇宙根本就不是我们肉眼看到的那样子，我们也可以怀疑我们的视角思维有大量的问题。

我们要极致怀疑，怀疑到整个世界，怀疑到

整个世界的所有信息，怀疑整个宇宙所有的信息与存在，怀疑到整个世界的所有视角描述，怀疑到我们自身，把我们自身全身上下都怀疑个遍，把我们头脑里，把我们思维里的所有视角都怀疑个遍，怀疑到对每个意识体的所有描述与存在都怀疑。等等无尽怀疑下去，并且怀疑要越来越极致化，到这种极致的时候也是可以通往无限的，因为这个时候也是开始浮动化了，开始兼容化了，这种兼容会百分比越来越高，可以兼容大量的视角存在，可以兼容大量的看法，兼容大量的存在，并且还会变成浮动。

极致通无限之后，或者说极致可以通无限，它就包含的兼容与浮动，因为它可兼容的很多，可浮动的很多。比如说既可以怀疑我们的很多思维视角都是被人灌输的，都是一种骗局，都是错误的，都是狭窄的，都可以怀疑，我们也可以怀疑我们的很多思维视角，也许是真的，也许那些很不起眼的念头，也许那些认为小说的世界真美好，要是真的存在就好了，等等这些想法它是真的呢等等。我们极致的怀疑，当然这里不再进一步展开，我们这里是以举例为主，大家可以自由的去探索或者讨论，探索任何面向的极致，任何面向的极化都是可以的，(交流与探讨极致，也可

以拓展意识）。

任何的极化达到更极致的时候，我们会看到几乎都是在描述的相同的状态，极致，任何的极致，极致勤劳也好，极致懒惰也好，都会通往类似的地方。相当于我们说的都会具备无限的状态，比如说无尽创造，无尽描述，无尽潜能，还有不断的兼容，不断的浮动，不断的吞噬，不断的等等下去，而这些都是相当于是无限当中的一些状态。那么其实这个时候任何一种面向的极化，任何一种面向的极致都可以朝向达到这种状态，而且它们通向的是同一个地方，有点像是最终它们又回到一个点的地方了，就是回到那个极致复合叠加态的点。当然这只是一条线或者一个路径达到了那个点，并不是说这条线这个极致就等于那个点。

这里我们要注意，因为极致复合叠加态，它也就意味着是所有面向都要极致，所有方向、朝向都要极致化。而且不仅仅是如此，即使复合叠加的它还在无尽的创造，更多的面向更多的方向、朝向，这些新创造的面向与方向朝上也要更加的极致化，最终/到一定状态就变成了这样的复合叠加态的一个点，或者说所有的极致最终也都会通向这个地方，并且呢“一个极致可以通向所有的

极致”。

比如说极致的承认，极致的承认一个胆小的人可以改变整个世界，极致的承认一个极致怀疑的人，它可以怀疑自身怀疑到无限，这是否也可以呢？可以的，就是它靠极致的怀疑达到无限也是可行的，靠极致的承认达到无限也是可行的，靠极致的胆小达到无限也是可行的。当极致达到一定程度的时候，它会面向拓展，它会拓展更多的面向，比如说极致胆小的人，它又开始具备创造，具备学习，具备拓展，具备分析等各种各种存在都是需要拓展和具备的，或者说都会达到。它再极致化下去,它都是会关联进其他各种面向，各种方向朝向的，这种东西会变成复合的存在。因为它们本身潜在就是复合的，相当于它们的极致过程,相当于这些面向与方向朝向的极致过程，仅仅都只是复合叠加态的点里面的一些小/大的运作而已，或者说仅仅只是我们在发现极致复合叠加的点当中的内容，所谓的极化仅仅只是还在发现极致复合叠加态当中的存在。因为极致复合叠加的点它是已经在无尽创造当中，但我们现在这里的极致化就有点像是，早就已经是复合叠加态的点当中的各种存在了，早就已经存在了，早就已经被探索到了，而意识体现在只是重新把它

发现出来，或者说这里的描述是因意识体本身也是复合叠加态的存在，意识体也是朝向成为极致复合叠加态的一个球或者一个点等等，当然这是部分的一些描述。

第十章、源头的复合叠加态

前面我们提到过一个举例，关于不同百分比复合叠加态的一个举例。一幅 10%完成程度的画和一幅 80%完成程度的画的一个对比，提到了无尽相同点和无尽不同点的一个对比，这当中我们可以看得到大量的一些层面差异或者描述上的相同与不同。同样的对于一个第 1，2 密度的意识体而言，或者 3~6 密度的意识体，相较于分源头而言，或者相较于整个宇宙而言，也是类似于这样百分比差异的一个存在。相当于意识体也是有一定百分比的复合叠加态的，并且两者都是有无尽相同点和无尽不同点的。

当然即使我们描述相同点有无尽之多，不同点也有无尽之多，但是也需要我们去发掘，去观察，去探索，去拓展，去创造，才能够无尽的朝向下去，而并非我们描述视角上的有无尽相同点，无尽不同点。因为这只是一个描述视角，也是狭窄描述视角，或者这也是一种方向，该方向可以让我们去分析或者去拓展，去看到各种事物存在的复合叠加的类似的地方。

有限与无限，有限可以有范围，有层面，有距离，有大小等，可以从一个范围变化到另一个范围，面向也可以窄化或者变成其他的。对于 3-6

密度而言便可以出现这些情况，可以出现偏向(后面章节会介绍偏向意境)，出现窄化，或者固化，范围化，局限化等等。而无限不仅仅是叠加这些，而是得超越这些，既有/既没有，极致复合叠加态的存在便使得大量的面向存在，或者相对的存在被“超化”了。既有范围又无范围，既有层面又无层面，既有距离又无距离，既有大小又无大小等等，当然这里只是简单的比喻描述，也就是朝向极致的兼容，浮动，吞噬等。

分源头的结构由于是极致的复合叠加态，也就是我们对其的任何描述都会变成狭窄描述，我们对其的理解都会变成狭窄的理解，或者都会变成坍缩的描述，或者变成某种固化。而分源头极致复合叠加的存在形态和方式，几乎可以使得让我们的描述既正确又扭曲，既对又错，既描述到了又没有描述到，既直接又间接，既精准又模糊等等。我们可以通过描述意识体所具备的复合叠加态的特点，然后以某种拓展的方式或者极化的方式来看到分源头所具备的复合叠加态的特点，用极致相同点不同点，或者【以小化大/以大化小】等。

我们可以假设分源头在广度与深度上都是更为极致与绽放化的，那么我们可以观察一个意识体或者观察一个人类。一个人类或者一个第三密

度的意识体拥有大量的面向存在，除了意识体本身所看似所具有的已有的一些面向存在，意识体本身还有大量的潜在，因为意识体具备着成长的特性，而这一个特点也是相当于在模仿无限，在模仿无限的一些状态特点，无尽拓展或者无限化。

那么意识体可以拓展哪一些存在呢？意识体可以视角拓展，可以扭曲视角，可以改变视角，可以创造视角，可以让一大堆视角构造成某种思维，某种信仰，某种认知方式，并在一些场景下使用这些视角，使用这些思维。而这一些所能够操作的也是分源头所具备的存在特点，但是分源头是更加极致，更加拓展化的。

我们同样还会问到，意识体的视角是从何而来的呢？又是怎么拓展开来的呢？我们可以看到事物可以被意识体所创造，或者意识体可以去创造事物或者去探索事物，可以去学习事物。这些都相当于是在模仿复合叠加态当中的“兼容”或“浮动”或“吞噬”，把不同的模仿百分比，或者不同百分比程度的意识体，划分到不同的密度层面等。

除此之外，我们还可以看到意识体可以是复合的存在方式，可以拥有身体，可以拥有能量身体，也可以拥有心智思维等等的存在，既可以活动在空间与时间当中，也可以超越空间与时间。

可以利用已有的事物存在进行创造，并且通过新创造的事物进行感受，体验。而这一个过程的极化，极致，我们如果描述分源头，就可以简单描述为分源头通过设定某些场景，通过设计某些机制设计与场景构造，并进行体验与探索与感受等等。

而感受的话，对于第三密度的意识体而言，或者对于人类而言，我们可以描述到人类的感受是相当丰富的，可以有无聊，可以有好奇，可以有勇敢，可以有胆小，可以有冷漠，可以有热情，可以有奋斗，可以有享受，可以有挑战等等的各种的情绪情感。对于我们人类而言，似乎情绪情感是非常复杂多变的，并且是非常复合的。因为各种的情感往往都不是单一的形式存在，而是复合的形式存在。

对于分源头而言，它是更加极致化的，复合化的，它可以同时复合所有的情感感受，并且可以用于感受同一个东西，或者对同一个东西进行多种复合的感受，并且每一种情感感受都可以是以极为极致化的，相对于我们第三密度而言是已经达到非常非常极致的程度了。

例如极致的无聊，极致的好奇，极致的思考，极致的改善，极致的观察，极致的听，极致的摸索，极致的测试，极致的协助，极致的开心，极

致的平静，极致的安然，极致的超然等等的这些存在。

就如同我们刚买到一个冰淇淋或者刚买到一个苹果，结果苹果不小心掉地上碎掉了，不能吃了，也许我们会有点小可惜，也许我们会觉得没什么，也许我们会觉得，“哎呀，说不定还能再捡起来吃”，也许我们会觉得“哎呀，这下失误了”，也许我们会觉得“一个苹果而已，没什么大不了的”也许我们会觉得，“哎呀，这个苹果本来是给家里的小孩吃的，这下摔掉了，又得重新再买一个了”，也许我们会觉得“哎呀浪费了一个苹果”，等等的。

这些各种的感受，对于我们而言都是浮动的，或者没那么极致的，而对于极致复合叠加态的存在，例如分源头，分源头可以对这一个事件，对于这一个掉在地上的苹果可以有所有的情绪，感受。甚至探索包括我们人类无法产生的感受或者我们人类不太会产生的情感感受也都可以包含在内。

例如苹果掉在地上，我们也许不会产生一种勇敢的感觉，稀奇的感觉，震撼的感觉等等，也可以描述这个苹果竟然都不愿意提醒一下这个人，要抓紧这个苹果，否则苹果就可能会摔碎。我们也可以描述这个苹果太胆大了，竟然胆大到

敢自愿粉身碎骨掉在地上。我们也可以看到：这个人简直是在进行一场豪赌，居然赌这个苹果不会掉在地上，结果最后还是掉在地上，碎掉了。我们也可以描述这个人呢，居然这么兴奋，兴奋到居然起心动念产生情绪了。或者我们也可以描述到这个人类非常的好奇，非常的好玩，竟然好玩到在玩这种不小心当苹果掉在地上碎掉了的玩法，并产生一些体验。我们也可以描述这个苹果真的是太调皮了，竟然在玩自己粉碎的游戏，自己掉在地上睡觉，然后观察人类的反应等等。

还可以有更多的一些描述，我们也可以描述苹果似乎在进行某种对人类反应的研究，或者人类在进行某种苹果的实验研究，研究如果突然买一个苹果，在不知觉的情况下掉在地上碎掉了，会给人带来什么感受？会产生什么样的感觉？等等。我们也可以描述这个苹果实在是太慈悲了，慈悲到牺牲自我来给人类带来一些感受，体验，因为这是一种体验，一种拓展。如果从来没摔过苹果的人去体验一下刚买苹果掉在地上的感觉，那这个苹果似乎它在探索某种自愿牺牲的事情。

当然这些都是描述视角，但是我们也要知道这些描述视角都可以是属于分源头探索一个看似小事情上所运用的极致复合叠加的视角。因为对于极致复合叠加态而言，任何一件小的，看起来

小的事情，都可以使用所有的极致复合叠加的情况去看待这个事情，或者去分析这个事情，去拓展这个事情。当然分源头的视角可不远远是这些，因为分源头的视角可大可小，可近可远，可窄可宽，可内可外，可单一可复合，可复杂可平静。可以任意的所谓的主观与客观，可以任意的直接与间接的描述，可以任意不同的“观察主体”与观察方式模式等，或者体验等。

分源头，不单单是在对该事件事情进行描述，它还可以自身亲自带入这种体验当中。而我们人类在一些情况下暂时无法带入进一个不小心被摔碎的苹果，但是极致复合叠加态的存在，它不仅仅可以带入“我是一个人，我也可以是这个人的手，我可以是手上的皮肤，我也可以是这个人的骨骼，我也可以是那个等待吃苹果的小孩，我们也可以是路边的蚂蚁，我们也可以是地面，如果我们是地面的话，我们就感受到来自于苹果坠落的感觉。”如果我们是苹果，如果我们是苹果皮，如果我们是苹果核，如果我们是空气，如果我们是远处的一只鸟，我们又会有什么感受，会有什么奇特的看法或者视角或者探索呢？

这些对于复合叠加态的存在来说，都是可以进行代入的，因为这一些视角或者这一些感受，这些方向等，也是可以被无尽绽放的。除了这些

外还有无尽之多，都是属于分源头可以进行操作的，或者说极致复合叠加可以进行操作的，而且远远不止如此。我们这里只是/只能做部分的举例，实际情况分源头可以把所有视角都带入进去，它可以通过从意外的视角来看待这个事情，它可以从早就预料到的来看这个事情，它也可以从一种惊喜的角度来看这个事情，它也可以从几千年前后的视角来看待这个事情，它也可以从时间长河来看待这个事情，它也可以从任何的视角去看待这个事情，去体验这个事情，去感受这个事情，去探索这个事情。甚至它自己还可以复制这一个事情并且把这个事情以各种不同的方式无尽的再模拟几千万次，模拟无数次，演变更多的无尽次，并且调节不同的参数与机制设计进行探索等等。

并且对于无尽绽放而言，这些都只是一点点的内容，还可以再次对其进行无尽绽放，从这个不小心打碎了一个苹果，我们可以看到哪些？可以学到哪些？可以领悟到哪些？可以拓展到哪些？等等，我们不仅可以拓展出这个摔碎苹果的玩法，或者去从摔碎苹果的这个过程当中看到人的反应，然后进行各种的领悟，拓展，还可以进一步极化挖掘潜能，(书当中都是使用看起来普通和简单的举例)。

例如我们可以领悟到，即使对于外部事物而

言，事物仍然有可能进行它们自身的体验探索，例如一个杯子可能自己选择在某个时间段爆炸，或者这个苹果在某些时候想体验一下摔落等等。也就是对于任何事物而言，它也都有着或者借由人类来进行一些体验。例如苹果借由人类来体验一下这个摔碎在地面上的体验与经历等等，以来实现苹果的探索。同样的也可以描述为苹果在进行研究，苹果的研究就是通过这一个事情来看人类的反应，相当于进行某种测试。

当然我们也可以把它转变成一些拓展的视角。例如到手的苹果都有可能摔碎，可以描述为任何事情都不是以 100%的概率运作，或者说概率都不会是 100%，或者不会是 100%固化的，宇宙竟然允许苹果被摔碎，那么我们是否也能“允许”某些事物的存在或者发生呢？即使是看似破碎的事情。

我们也可以反向的描述这一切的事情，也都可以被某种计算。但是呢有的是通过运算或者设计的，而有的是没有设计或者不知道怎么反应与演变的。例如苹果掉在地上是可以设计的，或者说是可以通过某种机制设计让它更朝向这个事情的发生了。而这个事情的发生给人类产生的反应感受这个是既可以不在设计之内的，也可以在设计之内，通过各种可能的方式来探索等，可以是

跟设计有关，或者所需要探索的朝向有关的等等。

我们也可以看到，既然分源头可以无尽的模拟演练，这个苹果掉在地上，也就有着无尽的可能，有不同的事件版本，有不同的摔碎苹果的版本，苹果也许没有摔碎，也许摔碎一点点，也许摔在不同的地方，也许在不同的时间场合去摔碎，例如摔在家里，或者刚想要给小孩吃的时候就摔在地上等等。所有的一切可能都会被无尽的探索与拓展，并进行观察反应与实验探索等等，或者数据探索与拓展。

当然了，前面只是部分的一些举例，对于极致复合叠加态的存在而言，它看待任何事情都是非常复合化的。即使是看一个很细微的沙子，石头，蚂蚁，也一样的可以产生出无尽种的情绪感受，既可以兴奋，也可以狂喜，既可以悲伤，也可以好奇，既可以无聊，也可以平淡。也许有的人会说了，好像极致复合叠加态看一个石头都要产生什么感受，这有什么意思呢？看一个石头这么无聊的事情，但是这个视角其实也是一种情绪感受或者是属于一种感受，就是看待石头，觉得石头很普通，感觉很无聊，或者看一个杯子觉得杯子很普通，没什么感受或者感受不深。

对于极致复合叠加态的存在而言，可以对任何东西产生感受的时候，就是一种数据绽放或者

是一种感受绽放，这种绽放可以让人对一个石头极致的喜爱或者极致的讨厌，也可以极致的珍惜，也可以极致的浪费等等，而这些感受都会拓展出不同的存在。而且所谓的石头它也不单单是我们概念化所描述的石头，因为石头可以放在不同的地方，可以放在不同的场景环境，以及这个石头可以是不同的石头，是非常复合的。

所有的场景构建，每一件事情，每一个造物存在都可以被以复合叠加的视角来看待，或者以复合叠加的感受与探索的方式去绽放描述。到这里也许比较的抽象或者比较复合复杂，那我们来看一下人类看待事情是怎么样子的，或者看一下不同低密度意识体，也就是复合程度不高的意识体，看待事情其实也是复合的，只不过复合的程度不一样。

例如人类看待事情可以站在自身的立场和视角来看待，或者以偏向自身的视角去看待，同样的，也可以站在比较所谓的客观或者主观或者多视角看，或者站在不同观察者，不同立场，不同层面去看待。人类也是在模仿这种复合的方式，多视角的看待事物以及领悟事物当中的感受，或者拓展等等，只不过这种复合程度对于越高复合叠加态的程度来讲，这些程度都会不断的加深、加强，或者广度、深度不断的极化。

而我们所描述的分源头是极致复合叠加态的状态与存在，来看待大量的这些事物。比如人类或者说低密度意识体，以某一些狭窄视角来看待万事万物，这是对于视角的运用，也是在模仿复合叠加态。例如以所谓的好坏视角来看待所有的一切事物或者看待大量的事物。例如经常使用美丑高低来看待周围的事情或事物。但是也会发现所谓的使用好坏利弊,对于低密度的意识体而言，复合叠加的程度是不够的，极致化的程度是不够的，往往好坏可能会偏好或者偏坏的看，就是单面单片的看，有着大量的偏向。

即使达到可以两边同时复合的看，或者复合的使用这两种视角去看,但是看的也是不够极致。不够极致是什么意思呢？就好比如这些事情是好，那些事情是坏，然后就只限于这些事情，其他事情就不以好坏来看，会以别的视角来看，这就是好坏视角用到的不够极致。没有将好坏的视角运用在所有的一切上面，所有的事情，事物，概念，视角，认知等等各种面向上面。

好坏它是一种视角，它与其他的视角有无尽的相同，也有无尽的不同。我们可以看一下，即使是极致的好坏视角也是可以通往无限的。例如极致的好的视角，这个视角可以运用在所有的地方，或者说可以极化到所有的地方。

例如路面上的这个石头很好，这个苹果掉在地上很好，不小心摔碎一个冰淇淋很好，摔碎一个苹果也很好，这个杯子不小心碰破了也很好，这个石头挡在马路面前也很好，都是好的。然后自身的视角也是好的，我们的身体也是好的，这棵树是好的，这个毛毛虫是好的，这个自行车是好的，这个自行车虽然已经破烂了，它也是好的。这个树叶已经凋零了也是好的，刮风打雷下雨破坏了很多地形也是好的，我们碰到了挑战也是好的，我们碰到的坎坷也是好的，我们的所有经历与体验都是很好的等等。

当达到极致的以这种好的视角去看的时候，这里虽然描述上很多人可能会觉得很变异或者很奇特，石头也是好的，桌子也是好的，什么都是好的。当什么都是好的的时候，我们就要去探索，或者就会延展出，我们就会探索，为什么这个石头放在马路上是好的呢？或者为什么这些泥巴乱扔是好的呢？为什么犯了错误或者决策失误也是好的呢？这就需要我们产生更多的视角去理解这一些，或者说这个树叶凋零是好的，这个杯子碎了是好的。

这个就给我们带来更多的视角拓展，让我们的视角变得更加的广阔，当然这里只做延伸，不做具体的举例，大家可以自行去探索，但我们看

认为生活当中所看到的一切事物都是好的的时候，我们会是什么感受？我们会产生出哪些感觉与视角，拓展与探索，这就是对于“好”这种视角的一种极化。

当然除了好的视角也可以是坏的视角。例如我们前面这张桌子是不好的，桌子上的杯子是不好的，或者桌子的颜色是不好的，桌子的功能是不好的，桌子上的这些东西都是不好的，脚下的石头是不好的，灰尘是不好的，这个房子是不好的，我们的这个视角是不好的，我们的思维视角是不好的，我们的认知与信念是不好的，我们的这个身体是不好的，我们所走的马路是不好的，我所处的文明是不好的，我们所处的环境是不好的，我们所呼吸的空气是不好的，我们所喝的水是不好的。我们的认知是不好的，别人的认知是不好的，别人看法是不好的，别人的这些思想是不好的，地球上的各种东西都是不好的，外面的所有事物都是不好的，破坏是不好的，长久不变是不好的，依赖是不好的，体验是不好的，新的是不好的，旧的是不好的，不可选是不好的，可选是不好的等等。

当我们使用“不好的”时候也会产生出大量的视角拓展与延伸，这里只做部分的一些举例。从举例我们可以看到当我们同时使用好坏视角来

看待所有的万事万物，所有的一切事物的时候，这个时候其实就相对极致了一点点，或者说在广度上面稍微极致了一些。当然我们还可以在更多的极化以及更多的绽放，这些都是相当于是在运用，或者在以复合叠加状态在运用或者在运用复合叠加态中的某些存在。

我们可以看到所有的意识体都是在模仿复合叠加态，或者说所有的意识体都是在模仿或者朝向极致的复合叠加态，也就是越来越朝向复合化，或者在有意无意当中在使用复合的这些东西。包括我们所谓的意识进化，灵性拓展，思维提升，智慧拔高，技术迭代等等，这些其实也都是复合叠加态道路上的一些部分的视角描述。

当然这个也是一个视角，这个本身就是一种描述视角，复合叠加态的极致是一种朝向，不仅仅可以无尽创造，书里面所举的例子仅仅只是打开一个方向，这个是不太能用文字展示的完的，因为如果我们把几万亿种视角全部展开的话，内容会爆炸。而且这种展开，展开本身就是一种运用，或者说我们需要去练习或者锻炼，对所有的事物以更多更加复合叠加的方式去拓展，去探索以及去体验，去创造等等。

对于任何一个密度的意识体而言，在某种描述上都可以描述为在朝向极致复合叠加态，或者

说在朝向分源头。除了朝向也可以描述为在模仿。而在这个朝向的过程当中我们可以看到哪些情况哪些景象呢？会看到各种不同的意识体都在对于分源头的一些面向进行模仿或者说学习，或者说运用。例如意识模仿宇宙的一些造物设计，模仿一些体验创造，模仿一些品质特质，模仿一些知识智慧，模仿一些模式体系等等。分源头是极致复合叠加态的存在，面向也是非常极致化之多的，而意识体在模仿分源头的一些面向当中，或者在学习一些面向当中，经常只是模仿一部分或者一点点的面向。或者说大部分的时候所学习与模仿的是部分面向与朝向，而忽略了很多很多其他的面向与存在。因此朝向极致复合叠加态的存在，所需要拓展的面向与所需要了解学习的运用是无尽之多的，朝向更熟练更精妙化的运用的是无尽之多的。

并且在有限层面的密度设计或者划分方式当中，在我们宇宙的 3~6 密度当中设计了一些有关某些面向的学习内容。每一个密度都有相关的学习内容，与所拓展的一些面向。例如学习自我认识，个体与集体互动模式，情绪与理解，服务与选择，智慧与延伸，整合与合一，平衡与精炼等等，（目前有大量的改动与调整，机制设计与衡量方面都有）。不过这些面向的数量都是很少量的，

在有限层面的路径当中所学习与拓展的面向要求是很少的，越靠近无限层面所需要拓展的面向就越多，越朝向更加复合叠加态，就需要更极化广度与深度的面向拓展。从模仿部分面向，到模仿面向的一些极化，到模仿更多的面向，到模仿更加极致的极化，再到成为，成为更加复合的存在，并能够自行拓展，自行拓展成更极化复合叠加态的存在。

不过我们也不要忘了这是一种朝向，朝向复合叠加态。也就是处于该朝向之中，处于该朝向过程之中，不论是处在什么情况，进展阶段，与综合情况等。除了可以看到对于意识体的拓展或者对于意识体的极化来说，都是朝向更进一步的拓展与极化的。我们还可以看得到缩窄，面向缩窄，（偏向）。

在很多情况下意识体所看到的分源头的面向，或者所看到的宇宙的面向很多时候会出现拓展或者缩窄，拓展所对应的是缩窄。而意识体呢也可能会出现所谓的自身面向缩窄或者窄化。而想要朝向更加无限化，更加复合叠加化的存在，那么面向也是会被无限化的拓展的，而不是说缩窄或者抛弃或者屏蔽掉某些面向等等。

即使是所谓的社会意识复合体，或者说集体意识组合而成的团体或者聚合体或者意识集体，

也都是相当于将各种意识体以及它们的面向所聚合起来，所组合起来。然后我们可以看到分源头或者极致复合叠加态的存在，也是存在类似状态的大的一个存在。这个存在是超越整体与个体的，也是超越数量的，是无限化的，是复合叠加化的。

要么成为分源头造物者的一部分，要么成为分源头造物者之一，要么模仿学习分源头的部分面向，要么像分源头一样的不断的拓展，更多的面向与探索，更多的面向与极化。当然这些仅仅只是少量的视角描述，也是狭窄的视角描述。

对于整个宇宙而言，我们还可以看到一些更加“广阔庞大”的存在，这里的广阔与庞大要打成双引号，当我们看到“广阔与庞大”的时候，也要想到“狭窄与渺小”。

【三个无限】

整个宇宙或者说整个复合叠加态当中，我们可以看到这样的一种景象，就是如果只有一个存在体，先假设整个分源头就只有一个存在，或者说整个复合叠加态的存在里面就只有一个存在。这一个存在它是没有第二个存在的，没有第二个存在，也就找不到可以进行互动的存在。当我们把这一个存在进行变化或者改变或者变更的时候，变化一种状态或者变化成另一种存在，这个

时候我们就得到了两个存在或者两种不同状态存在的叠加，并且这两个存在都是可以在数量上面超越的，后面会提到这两者的无限化。

假设现在复合叠加态的存在当中已经有了两个存在，一个是 a，一个是 b，那么这两个存在又有什么关系呢？两者又可以用什么方式联系起来呢？两者又可以以什么方式进行互动呢？两者一旦互动或者潜在的处于某些关联，那么这个互动方式或者互动模式，就是新出现的第三个存在。即使是所谓的观察，或者描述，也会有三个存在，例如我们观察石头，或者描述苹果，我们是其中一个存在，可以叫主体，而被互动的的对象是第二个存在，可以叫互动对象，而当中互动的方式，就是第三个存在，例如观察，描述，使用，组合，放置，移动，打磨，等等的这些“主体”与“互动对象”之间的各类“互动方式”，可以划分为第三个存在。

当有了三个存在之后，我们可以看得到三个无限。也就是主体是无限，互动对象是无限，以及互动的方式是无限。为什么说三个都是无限呢，主体可以无限化，主体可以是任何的存在和范围，互动的对象也可以无限化，也可以是任意的存在和范围，而互动的方式也是无限化的，也可以以任意的形式与范围，有无尽种互动方式。

例如我们任意的选一个存在作为主体，主体可以是一个石头，一些蚂蚁，老鼠的尾巴，一种概念，一种故事，某些范围集合，特定条件下的环境，过去的某一颗植物等，这个存在不单单是可以变化一种状态，可以无尽种状态变化，产生无尽种存在。主体在描述上是可以有无尽种形态，无尽种方式变化的。这便是主体的无限，或者叫做自身的无限，自身作为主体的无限，或者说我们自身也可以作为一种主体，而这里的所谓的自身，可不单单只是指人，而是可以任意存在形式的，与主体的无限是相同的。那么另一个叫做客体或者叫互动体，或者叫互动对象，它也一样可以无限化的，可以是任意的存在，互动对象可以是一只猫，空气，身体的眼睛耳朵，一个意识体，某种团体，时间，概念，过去的自己，另一个自身，其他维度的自己，某个面向，未来的潜在，某个人的记忆的故事，一些概率等等。并且主体与互动对象进行互动的时候，互动的方式也是无限化的，或者也是有无限种的，无限种形态形式等的。

现在我们有了三个无限，主体可以是任意的存在，互动对象也可以是任意无限化的存在，互动的方式也是无限化的，例如主体可以是一个人与他的宠物狗，整个星球上的全部动物，三十年

的时光，一场涉及到多个人的故事，一年四季，一个旅游团队与他们所处的地域，四十五种版本的自己，一个意识体手臂的力气，等，互动的对象其实与主体一样也是无限化的，也可以互换，这里跳过举例。互动的方式的无限化可以是，可以是用一条吃胡萝卜长大的鱼抽打互动对象，可以是把地球全部沙漠的沙子堆起来埋了互动对象并送往太空加工一下，可以是邀请一千个星球的代表举行派对并分享给互动对象，等等，可以是任意无限化的。

三个任意存在的无限化，可以产生出来的无尽种的存在与描述，且有着无尽的各种潜在，为了更好的理解这一点，我们把主体换成意识体。意识体已经是相对复合叠加的存在，意识体自身也可以是无限化的,或者说是可以朝向无限化的，意识体自身不论是状态无限化，形体无限化，载体无限化，还有这个视角无限化，思维无限化，想法无限化，灵感无限化等，可以各个面向与方向朝向都可以无限化。

这里我们又可以看到主体的更多的无限化的方式，以及主体的无限化的程度可以越来越高，复合叠加的程度也可以越来越高。主体跟互动对象进行互动，所进行互动的对象的数量可以是越来越无限化的，可互动的对象的种类是越来越无

限化的，可互动的对象的面向组合是越来越无限化的，存在形态的无限化程度越来越高，复合的程度越来越高等。

为了便于理解，用三个不同程度的举例，第一个例子，主体所互动的对象，是在与少量的有限造物存在互动，例如一个第三密度人类与家人朋友亲戚同事互动，与家里各种家具互动等等，而第二个是一个第六密度的意识体与各种星球上的不同意识体互动，与数十万多的自身第三密度分身/化身进行互动，与宇宙当中各种造物存在与机制设计互动等。对比之下，第一种的主体/互动对象/互动方式当中，第一个主体自身的无限化程度是远低于第二个主体的，主体自身的面向与复合程度也是很低，主体所互动的对象数量与种类加起来都是很少的，并且互动的方式也是很少量的。

第二个例子，主体所互动的对象，是大量的各种宇宙中的造物存在，例如第六密度的意识体与各种星球上的不同意识体互动，与数十万多的自身第三密度分身/化身进行互动，与宇宙当中各种造物存在与机制设计互动等，对比第一个例子而言，第二个例子的主体所参与进行互动的存在是非常大量的，数量与种类都极大量，形态与复合方式多种多样，并且自身就是以非常多各种面

向组合，以及浮动与变换着各种不同形态去进行互动，互动的方式/形式/模式也是非常之多的。但是如果我们从无限层面的视角来给主体/互动对象/互动方式，给这三个存在划分与描述的时候，即使是第二个例子，第六密度的意识体作为主体，其主体仍然还是有限化的程度，仍然处于有限层面，或者可以描述为其自身对自身的理解仍然是处于有限化的理解，而不是无限化与无限种视角看待与理解自身，因此自身还未达到无限层面，互动的对应虽然看起来非常之多，但是也还是有限的，并且其距离拓展到无限化的程度仍然是远远不够的，拓展到无限化的程度并非是说数量或种类的不断增加，无尽增长是无限当中的状态，但是不代表可以通过不断增加来达到无限层面。互动的方式也是属于有限层面的状态，或者说三个存在都仍然只是属于在模仿无限层面里的状态的程度。因此主体/互动对象/互动方式，三者都还是有限化的。而第一个例子当中的第三密度人类与家人亲戚朋友同事和一些物品等的互动，其主体/互动对象/互动方式，三者都是属于极低程度的。

第三个例子，主体/互动对象/互动方式，三个都是极高程度无限化的存在，完整的多度音阶宇宙的源头，源头层级意识，如果将整个宇宙都

描述为只有一个意识存在，那么其主体的存在形式，是极致复合叠加态的存在，将不再有特定的主体，宇宙当中每一个意识体都是主体，每个造物存在都是主体，注意这里不是罗列很多的不同主体，而是这些所谓的各种主体，都是属于一个极致复合叠加态的主体存在，该主体的无限化程度极高，超越数量，超越类型，超越划分，超越描述等等，而互动对象就等于主体，主体可以是什么样的，互动对象就可以是什么样的，互动对象可以变成主体，主体可以变成互动对象。宇宙当中所有 1-8 密度的意识体都是同时属于主体，互动对象，互动方式，意识体本身被作为一个互动模式存在(意识体可以发展不同，拓展不同，选择不同，经历不同，体验不同，运作不同等)，如果单从这个来说，宇宙有无尽个不同的意识体，那么以意识体作为互动方式的互动模式就有无尽个，更别说其他的各种互动的方式了。互动方式便是整个宇宙所有的一切，任何一个意识体与其他存在的互动就等于是源头的互动，任何意识体与意识体之间的互动也等于源头的互动，任何造物存在与造物存在之间的互动也等于源头的互动等。一切都属于同一个极致复合叠加态的存在，可以描述为一切都是自身与自身的互动，因为只有自身。

整个宇宙的一切运作，一切混沌，一切创造拓展，一切的过去未来，一切的各种潜在与版本探索等，都是属于该主体/互动对象/互动方式当中，三者不仅仅是都是无限化的存在，更是极化程度非常高的无限化，与普通的三者都无限差异极大。三个例子之间差异极大，中间还有很多可以细化举例的地方，例如第四密度的，第七密度第八密度的，不过这里暂时跳过。每个意识体都有这三个存在，意识体所谓的修炼或者进化也可以描述为是这三个存在的程度(可以作为一种衡量意识水平的方式),随着三个的每项的程度都不断提高，意识密度便在提升。

例如将其他的意识体视为不同的意识存有体，再到将其他意识体视为自身的另一种版本，再到将宇宙当中的各种事物存在都视为自身，将自身视为各种万事万物等，再到主体/互动对象/互动方式三者其中任何一项达到无限层面的状态，就可以算是达到无限层面，但是这只是开始，再到三个都达到无限层面的状态，再到三个存在不断的极化其无限化的程度，这便是三个无限的主要描述，关于我们要如何从低程度的有限化，到如何去拓展这三者的无限化程度，以及如何极化，下面再重新回到基础的举例与描述。

意识体可以跟桌子互动，跟杯子互动，跟树

叶互动，跟蚂蚁互动，跟外星人互动，跟各种存在互动。不仅互动的数量是无限之多的，互动的种类也是无限之多的。例如即使是跟蚂蚁互动，也是可以跟无数只蚂蚁互动，跟无数不同的蚂蚁进行互动的，以无限种方式与无数只无数种不同的蚂蚁互动，跟树叶互动，也可以跟无数片树叶互动，跟无数种不同树叶进行互动，互动方式也是无数种。

这里我们可以看到主体的无限的无限的无限，即主体可以是无限当中所有的一切造物存在，任何造物存在无数的不同状态/形态版本，无限种互动对象与互动方式都变成主体等，嵌套/套叠。以及互动对象的无限的无限的无限，与主体的描述是一样的，其实到了这里就已经不分主体或者对象了，因为无限的无限的无限会使得不再有主体与对象之分了，变成了只是描述视角方向的不同，如果达不到足够无限，那么就还是会存在主体与互动对象有一些存在形式是另一方没有的，主体和互动对象就不是全然相同。

以有限层面的意识体作为举例，互动对象也可以是复合叠加态的存在，也可以是不同的意识体，既可以是跟一个，也可以是跟一群，也可以是跟某种结构，跟一个组合，跟整体环境，跟一大片的存在都是可以的。

当我们把主体看做我们自身的时候，把其他所有一切都看做互动对象的时候，都看成可互动对象的时候，那除了我们自身的无限化朝向以及互动对象的无限化朝向，也可以看到互动方式的无限化朝向，也就三个都无限化朝向，三个都朝向无限化。我们可以以任意的方式跟小草互动，跟猫猫狗狗互动，跟空气互动，跟云朵互动，以任何的方式，任何的情感，任何的状态，任何的感受，任何的复合模式，任何的想象，任何的参与，任何的创造，任何的体验等。

而到达无限层面的，程度会非常之高，比这里描述的还要高极多，这里描述的意识体还仅仅只是有限层面的意识体，如果我们把主体换成第九密度无限化的意识体又会怎么样呢？对于一个无限化的意识体而言，它已经超越数量，它可以是复数的，它可以是复合的，或者说它可以是 n 多分身的，它可以化成任意的存在，它可以化成一整片环境场景，它可以化成机制设计。

如果假设无限化的意识体化成整个星球，整个星球上的人都是来自同一个无限化的意识体所分出来的分意识，整个星球上与之互动的意识是非常非常之多的，互动的场景、互动的复杂程度也是非常之多。这个时候需要我们发挥一定的想象力，此时的主体，互动对象，互动方式，会拓

展到什么样的程度，都会有哪些潜在？等等。

就是无限化的自身可以无限化到什么程度，或者说一个无限化的意识体它可以无限化到什么程度？它没有特定的载体，它不需要特定的载体，它也没有特定的数量，没有特定的存在方式，没有特定的任何的限制，没有时间限制，没有空间限制，没有任何的形态变化限制，它的思想能够想到什么，它就可以成为什么，就可以化为什么，就可以实现什么。

达到这种程度的这种所谓的这个主体，而实际上主体还可以更加的庞大，这个主体的无限化可以更加的无限化，这个主体还可以变得更加的复合叠加化，变得更加的复合叠加态，甚至这个主体直接就可以变成整个宇宙或者整个分源头。而我们说的互动对象，就可以描述为整个宇宙当中的所有各式各样的存在，整个分源头或者整个宇宙跟宇宙当中所有的事物互动，互动的方式也是无尽多种的，互动的存在也是无尽多种的，并且还在无尽的增加。

这里的任何的主体是可以任意的无限化的，可以是描述任何的没有范围的，超越范围的，这里的客体，或者互动对象也是无限化的，可以任意无限化的，可以任意描述，任意变化，互动的方式也是无尽之多的，可以以任意的方式互动，

以任意的方式对待，以任意的方式创造体验，我们所能够看到的不仅仅是人类与环境的互动，也包含石头与空气的互动，时间与所有事物的互动。云彩与光线与太阳与各种意识体，各种生物体的互动，可能性与所有事物进行的互动。复制这种概念与所有事物的互动，效率与所有事物的互动，叠加这种概念与所有事物与所有意识体之间的互动等，都是可以的。这里我们可以看到三个无限，并且这三个无限每一个无限它都是无限的，都是360 度无尽朝向的，无尽极化的存在。主体是无限化的，是无限的无限的无限，是可以无尽朝向与无尽极化的。互动对象是可以无限化的，是可以 360 度无尽朝向的与无尽极化的存在，互动方式也是可以 360 度无尽朝向，无尽拓展与无尽极化的存在。

而这三个无限，当三个无限都达到极致化的拓展与极化的时候，这个时候的复合叠加态就会达到一种非常高的程度或者一种极高的程度。而这有三个无限所处的状态，其实也就代表着意识体的状态，或者说我们所谓的意识密度的一种衡量。越有限的意识密度，这三者越是有限化的，越是局限化的。而随着意识密度的提高，这三者开始越来越靠近无限化，主体可以是更靠近无限一些的，互动方式可以是更靠近无限一些的，互

动的对象是更靠近无限一些。

这里可以将我们的意识去想象或者带入进去，如果我们自身是这三者同时的存在，自身就是这三个，那我们这三个属性衡量，或者这三个的描述达到什么样的程度了呢？我们的自身，自身的种类，自身的复合叠加程度达到什么样的呢？我们互动的方式又可以丰富到什么程度呢？又可以拓展到什么程度呢？我们互动的对象，能够互动的对象又达到什么样的一个程度了呢？这个就决定着我们的意识密度，或者就影响着意识体意识密度的衡量。

就好比如我们互动，如果我们能够发现我们互动的对象其实是无尽之多的，比如我们跟我们的皮肤互动，我们跟我们的细胞互动，我们跟我们的过去的自我互动，跟未来的自我互动，跟可能性的自我互动，也跟周围其他所有人的互动，不同意识体的互动，不同水平状态的人的互动，并且还可以跟它们的过去的版本互动，跟未来的版本互动，跟任何可能的版本互动。我们可以跟任何的组合互动，比如说我们跟零食与包装盒互动，我们跟一幅画里面的意境互动，我们跟树叶掉下来的给人的感受互动，我们还可以跟树叶或者苹果带给其他人的感受互动，我们跟各种不同的意识体的不同感受互动，我们跟各种潜在的思

想与各种存在互动等。

当我们视野能够看到各种的互动的对象的存在的时候，这也是一个无限化的朝向。可以交流，可以互动，可以品味，可以任意的方式互动。当然这里仍然是以第三密度人类的形式作为描述，实际上对于无限化而言，方式是更加之多的。无限化可以复制，可以调整，可以改参数，可以设计不同的机制设计，可以推倒重来，可以以任意的节奏再来，可以以任意只要能够想象得到就会存在的方式进行互动演变，或者互动变化。

这三个无限也是所有意识体所朝向的三个无限，自身主体的无限，互动对象的无限和互动方式的无限。而这三个存在也是一个存在，就是一个极致复合叠加态的存在，这三者都是同一个复合叠加态当中，或者都可以处于在同一个复合叠加态当中。为什么呢？因为既然自身是无限化的，那么自身就可以是对方，自身就可以是互动对象，而对方对象，互动对象就也可以是自身，这个时候已经超越所谓的主体客体，超越所谓的观察者，超越所谓的互动对象的。这个时候就不分主次了，或者说不分这个主体客体的。就是真正的我们自身的无限化，我们自身就可以变成三个，我们自身就可以变成变出一个观察者来，也可以变出一个体验者来，变出一个所谓的主体，也可以变出

所谓的客体来，因为这些一切其实都是同一个复合叠加态的存在当中所发生的，或者所在运作的事情。

也可以理解为我们所处的整个宇宙，它就是同一个存在，它就是同一个庞大的意识体，它就是同一个分源头的内部在运作，或者都是属于分源头极致复合叠态当中所产生运作的情况，也就是这三者，这三个的无限化，这三个都是极致，都是更加极化无限的存在，三个都是复合叠加态的存在。而当我们看到这一个朝向的时候，我们所谓的修行也好，所谓的意识进化也好，所谓的意识密度提高也好，就可以往这个方向去朝向，就是让这三项变得更加的无限化，让主体变得更加的无限化，让互动对象变得更加的无限化，让互动的方式变得更加的无限化，以此达到一种更加复合的存在。

不仅仅是让目前很多自身有限的互动方式，有限的互动对象，把这些有限变成更加的无局限，变成更靠近无限，变成更多的无限，变成更极化的无限。这些都是所有意识体，所有存在的朝向，也就是朝向极致复合叠加态。因此会超越很多，超越很多东西，超越掉数量、内外、大小、主次等等的各种存在。

这便是我们所讲的三个无限，通过这三个无

限的例子与描述，虽然只是少量的，来让我们更加理解整个宇宙的复合叠加态的存在，以及理解分源头的一些结构与模式，同时也是意识体以及所有意识体的一个朝向，不论我们当前是处于有限化的意识，自身有限化的看到看待互动对象，或是有限化的互动模式在互动。这些都是不同的密度阶段，或者都是不同的朝向过程当中的不同阶段划分与描述。

当我们不断的打破更多的局限性，去探索自身的更多无限化存在的方式，以及对自身的无限化的视角认识，这仅仅只是一个无限而已。而第二个无限就是我们互动对象的无限化，打破我们对互动对象的各种局限性，认知各种局限性，打破局限性认为与局限性看待。以及我们互动的方式也不再是固化的，或者局限化的，而是无限化的。所谓的修炼也好，所谓的意识进化意识进展也好，不仅仅只有一个，而是三个，这三个都是同一个存在，也可以叫做复合叠加态的存在。

第十一章、切开复合叠加态

为了便于更好的理解复合叠加态以及了解它的运作，或者了解复合叠加态的相关拓展，以及所有其他意识体又是如何在模仿复合叠加态或者在朝向处并处于复合叠加态的状态当中，等等。我们还可以举更多的一些例子或者以一些比喻的方式来提升更多的视角来理解。

例如当我们拥有一个复合叠加态的球，如果复合叠加态可以吞噬掉所有的几何形状，所有的形状与结构，那么这个复合叠加态呈现出来就像是一个球或者一个 n 亿面体，就是一个多面体。但是面向数量是数 10 亿,数千亿的面,无尽的面，并且还是叠加的，也就意味着每一个不同面数的多面体都嵌在一起，处于一种重合的位置。而这一个球不单单是吞噬或者包含着所谓的几何结构，它也可以包含着所有的视角，所有的一切，描述所有的一切有形存在，所有的一切概念，一切无形的存在,甚至是任何的思想所显现的世界,或者将任何存在都可以无局限或者操作，因为里面是无限无局限的，并且不需要占用空间，也不占用时间，或者说已经超越空间和时间了。所有所存在的不论是所谓的数据也好，或者所谓的各种方向朝向，所探索出来的极化也好，全都被包含在当中并且再加上无尽绽放、无尽组合以及所

有方向朝向的极化，无尽极化。这个存在是一个非常特殊或者非常难以描述的一个存在，因为当我们描述它里面的任何的一些存在的时候，都只是描述它无限分之一的东西。

如果把一个极致复合叠加态的球扔到一个人身上又会发生什么呢？或者我们现在有两个复制的球，完全一样的复合叠加的内容，或者完全不一样的两个复合叠加态的球，那么两个复合叠加态的球融合在一起又会发生什么呢？假设我们现在有一把概念刀，用这个刀去切这个复合叠加态的球，以不同的形式切，以不同的角度切，以不同的方向与形状去切，又会切出什么来呢？或者又会发生什么呢？

下面我们就先从切这个复合叠加态球会发生什么，从这个描述，我们再次拓展更多的对复合叠加态的理解。我们先不切复合叠加态的球，我们先来切三样东西，分别切意识体，切复合叠加的球，切分源头这三个。当然分源头这里也可以代表着极致复合叠加态，当然分源头已经是已经超越到极致复合叠加态的程度了(描述上)，也就是说分源头的复合叠加态的程度已经无法用百分比形容了，也就是说 99%也好，999%也好，都是可以这样描述的，但是这些描述仅仅只能给我们提供一种理解分源头的视角。

这里的分源头呢，也就是我们所谓宇宙的源头，但是它是我们这个宇宙的，是我们这个宇宙球的源头，它只是众多宇宙球或者众多完整宇宙源头的其中一个，所以我们叫做分源头，也可以直接理解成它就是源头都可以。源头也是分层级的，所以这里会使用一个分字，在《无限维创之匙》当中介绍过三阶分源头的一些部分描述。

下面我们先从切意识体开始，假设我们用这一把概念的刀来切一个意识体，当然了，这个刀肯定不是我们的菜刀或者锋利的刀，而是一种用来切复合叠加态的刀。意识体也是复合叠加态的存在，当我们切这个意识体的时候，或者朝向去切这个复合叠加的存在的时候，从什么角度去切呢？如果从好坏的角度来切这个意识体，我们可以看到这个意识体是叠加着好坏的，从善恶来切就会切到这个善恶都有，或者更大范围的来切。其实这种切不是像一根针一样的扎一个点，而是像切开的球，一切就有两个面或者有 n 个面出现。即使是意识体也是一样的，就好像我们从品质特质来切，我们可以从意识体身上切一刀，看到意识体一大片的所谓的正面品质特质，以及一大片的所谓正面品质特质的反面。甚至还可以切进百分比，用百分比来描述意识体对于各种品质特质的领悟与发挥程度，不论正负品质特质的发挥程

度，以及运用应用程度或者平衡程度，以及潜能探索程度等等，我们可以用任意的方式来切。

这里的切就好比如像是视角方向朝向或者说是视角描述，除了意识体有品质特质，有大量品质特质以外，意识体还有别的描述吗？还可以从意识体的运作来描述，可以看到意识体处于不同的运作当中，它可以是体验吃一个苹果，可以是创造一幅画，也可以是探索一个描述，也可以是被某种东西所驱动做一件事。它的运作也可以产生正效能，也可以产生负效能，也可以被描述为所谓的好坏或者利弊，这些仅仅都是不同的一个视角，然而意识体的面向就只有这一些吗？远不止如此。意识体，即使是一个人类，一个第三密度的人类，也具备着大量潜在的存在或者大量的面向，因为也是一个复合叠加态的存在。

意识体还可以复合叠加到比如说学习，即使是学习有关的面向，也还可以拓展出吸收领悟、运用、拓展和融合以及各种不同的学习方法，学习方式，学习的复盘，学习的改良，学习的效能，调整学习的不同状态，学习的不同阶段以及意识体的各种不同的状态变化，各种不同的进展等等，也是有 n 多的面向的，或者也是有大量的面向存在的。而这一些还远远不是一个意识体或者一个人类所只具备的。

人类还可以从一些外表描述，人类可以有眼睛，有耳朵，有嘴巴，并且还可以有视觉，味觉，可以有思考，也可以有幻觉，也可以有睁眼瞎，也可以有耳朵聋，也可以有耳朵不灵光，也可以有装糊涂，也可以有乱说话，也可以有撒谎，欺骗，也可以有心口不一，也可以有知行合一，知行不一，可以有任意的面向存在。

这里对于这些面向我们并不是说描述它们的正负或者它们的好坏，而是我们要看到对于一个复合叠加态的存在，面向是越来越叠加的，因为面向是越来越多的，而非面向在缩窄。如果面向缩窄，一个人假设它只能只能说实话，它只能绝对诚实，100%的诚实或者说到做到，100%说到做到，但是呢这些 100%由于面向的缩窄会成为固化会成为负效能的场景发挥等等，或者会产生或包含一定的效能与潜能。

对于一个复合叠加态的存在，能够理解更多的面向，能够领悟更多的面向，能够将更多的面向运用，并且拓展更多的面向，那么效能潜能相对来讲就会有更高，或者说就更容易挖掘效能潜能。这不仅仅是朝向复合叠加态所部分的一些描述，我们还可以进一步的看到更多的不同的分层或者细化描述。

例如对一个意识体的描述，对一个人类的描

述可以有相当之多，而这一个描述是来自于描述者，或者说来自于观察者。而观察者对这个意识体进行描述，或者说使用概念刀进行一个切开，切开这个复合叠加态的意识体所能够看到的。我们也能够看到这个刀的切法，不同的切法切出来的东西不一样，我们从品质特质可以切出一些东西，我们从一个人的身体结构组成可以切出一些东西，我们从一个人的行为做事切，又可以切不同的东西，我们从一个人的学习进步、状态变化、拓展等等来切，又可以切出各种不同的东西。

然而这是对于一个人或者对一个复合叠加态的意识体而言，那如果我们切一个复合叠加的球，或者我们切一个分源头又会产生什么情况？又会产生什么情景呢？对于一个复合叠加态的球，假设是一个至少是无限层级非常高的一个叠加的球，或者叠加百分比至少有一半以上的，切这样的球会发现随便一点点切，我们切一个点也好，切一根线也好，切一个面也好，所切出来的东西都是非常之多的，或者都是无尽之多的，而且是拓展不完，描述不完的。并且我们的切法是几乎是 360 度都可以去切，而且还可以改变角度，改变力度，改变深度的切，我们可以切表面，我们也可以切中间层，我们也可以切深层，不仅仅如此，我们的刀法是不是也可以千变万化呢？也可

以 x 型刀，也可以 z 型刀，也可以像猴子一样的刀，也可以像苹果加香蕉加凳子加玻璃的形状刀法，这个刀法也是可以千变万化的切的。因此我们切出来的东西就是各种不同的，各式各样的都有这个过程。

就好比如我们人类去探索宇宙或者意识体去探索无限，是从什么角度探索，从什么方向探索，所能够探索到的东西，就像是在切一个复合叠加态的一个存在。我们可以将这种“探索”描述为仅仅只是在探索已经存在的复合叠加态的宇宙，可以把宇宙看成一个球，看成一个极致复合叠加态的球，或者看成一个复合叠加态非常高的球。那么在探索的过程当中，我们的切法就会影响着所看到的内容。但是也可以看到，即使我们用了很多种不同的切法，所看到的复合叠加态或者所看到的内容都是非常狭窄的，因此我们会叫做狭窄面向或者狭窄视角。

所谓的真实与虚幻是狭窄面向视角，所谓的灵性修行也是狭窄视角狭窄面向，所谓的意识体的体验与探索也是狭窄面向狭窄视角，当我们描述任何的存在都是狭窄面向狭窄视角，即使是我们这里所描述的章节内容也好，也可以叫做狭窄面向狭窄视角，因为好多个面向由于受限于文字等等都没有进行描述，或者都没有将其进行展开

与举例。

无限当中的面向是非常之广的，即使我们看到的苹果它也是作为一个非常广的面向，无限化的面向，我们所看到的石头的概念也是无限化的一个面向，也是蕴含着无限的潜能的，当然我们也可以描述它里面有无限的智慧。一个“普普通通”的，看起来“普普通通”的，用词上“普普通通”的一个石头，它里面就有无尽的智慧，一个“普通”的自行车，它也有无尽的智慧。就好比如无限维创系列，经常使用石头作为举例，使用石头有关的视角描述，就可以拓展出相当多的视角。同样的，即使是所谓的书法，所谓的抬杠，所谓的胡说八道，所谓的虚拟构建，所谓的扭曲，或者所谓的造假，所谓的魔法，所谓的写写字，所谓的聊天，所谓的交流，仍然都是无限化的，都有无尽化的潜能，都有无尽挖不干、挖不完的存在，也有无尽创造不完的存在。

这里只举部分的一些例子，当然这里所举的一些面向也都是窄面向之一，因为我们还要看到还有很多的面向。就比如人类吃东西，前面我们举例过，可以从人类吃东西的各种视角当中去看到更大量的宇宙设计与描述，也可以看到大量的一些正负效能与潜能的情况，或者各种复杂运作下的情况，以及宇宙可以改进的地方。

切完了意识体，切完了复合叠加的球，接下来就是切分源头了，用概念刀切分源头。这个切分源头，也可以比喻为是在探索分源头，意识体无论怎么探索分源头都是无法探索的完的，或者都是无法把它全部的面向给它探索出来的。因为我们所描述的永远都是窄面向，部分面向，部分视角，不管描述分源头是怎么样的无所不能，怎么样的真实之爱，怎么样的创造，怎么样的伟大也好，这些都是窄面向。真实之爱在宇宙当中也是窄面向，对于极致复合叠加态而言仅仅只是一个窄面向，但是任何一个窄面向都是无限化的面向。

同样的，我们无论怎么描述分源头也同样是对的与可以的，都是窄面向的描述到了，可以描述分源头真的是极致的无聊，无聊到竟然在看着人类在玩耍，看着所有意识体在玩，竟然等等等等，分源头竟然极致无聊到看到各种存在都感到有趣或者感到好奇，或者在无尽的创造。我们也可以描述分源头是极致的愚蠢，因为在描述上仍然可以找到宇宙大量的漏洞或者负效能的地方，愚蠢到有这么多设计上的漏洞等。任意的描述分源头也是可以的，我们也可以描述分源头是极致的知识智慧，它的认知真的似乎是全宇宙球里最高的，但是呢分源头它不仅仅是这样认识它自身

的，分源头更是认识到自身是非常的无知的，因为当认知达到极大量的时候，它就会知道自身的认知是极小极小的，也就是分源头知道自身真的是很多都不知道。但是分源头对于低密度意识体或人类而言，看似它好像什么都知道或者很多都知道。

这个涉及到一个意境，这个我们会在后面讲，就是叫【知道的越多，知道的越少】的意境。越是无限化的存在，越是复合叠加态的存在，即使它数据量再多，它面向再广，它拓展的再多，但它也会发现和看到每一个面向其实都还有无尽可以挖掘的地方，每一个面向都还可以无尽拓展，每一个方向它都还没有探索完，每一个面向它都还没有挖掘到多少的极致，因为描述不太能挖掘的完，或者说在描述上无法挖掘的完。同样的它也知道，它的所有面向都没有被挖掘多少，它的所有面向都还有无尽可以开发的空间，它的所有方向朝向都仍然不够极化，远远不够极化，远远不够极致，因此它更能够看到自身的无知，自身的极致无知。

这是一个简短的举例，也是一种描述视角，我们既可以描述分源头是极致的认知，也可以描述分源头是极致的无知，既是极致的无聊也是极致的有趣，既是极致的破坏也是极致的创造，既

是极致的什么都做也是极致的什么都不做，既是极致的静也是极致的动等，对于分源头而言，它是一个已经处于复合叠加态当中极致落差的状态，或者说这种落差会比较的极致化。而对于一个人类或者对于一个意识体而言，知道的越少，可能会认为知道的很多，但是越知道的越多，一个文明或者任何一个高密度的意识体越知道的越多，它反而会更看到自己知道的越少，因此就会产生一种落差，知道的越多知道的越少的一个落差，即使是高阶分源头也是如此。这个有关的意境我们放到后面来讲。

对于分源头而言，我们现在又增加了更多的一些视角去理解它，但是我们这种理解也是有百分比的，我们不能说意识体可以理解分源头或者意识体能够理解分源头多少，如果我们用一个百分比来说的话，3%够吗？5%够吗？10%够吗，这些都是远远不够的。对于不同的密度的意识体来说，只有当意识起达到真正的分源头层级，自己成为一个分源头程度的意识存在的时候，才能够相对更高百分比的理解分源头。当然即使成为也只是一个新手，也只是一个刚入门的或者说还在学习当中的一个存在，而不是说我们成为分源头的一部分，或者成为分源头的一部分面向。

如果意识体朝向成为分源头的一部分，或者

成为分源头的一些面向，或者只学习分源头的一些面向，是无法成为分源头或者无法去以更高百分比来理解分源头的。要想理解分源头，不仅要理解整个宇宙当中所有的面向，整个分源头当中所有的面向都要进行探索，理解，领悟等，并且百分比要不断的增加。例如各种一切，例如创造，破坏，驱动，设计，造物，拓展，阻碍，助力，模式，随机，算法，自由，控制，协作，高低，大小，内外，隐藏，通解，非通解，效能，潜能，潜在，等等无尽之多面向。在这个过程当中自身也会成为更加复合叠加态的存在，面向更多，方向朝向更多，以及各种无尽绽放。无尽组合与无尽极化等等。

现在我们可以看到所谓的探索宇宙，所谓的去探索分源头，或者去探索更高密度的状态，更高密度的层级世界或者更高密度的意识体有关的内容的时候，都可以从复合叠加的视角去探索，当然这里是一个比喻。但是只要没有达到极致复合叠加态的意识体，或者只要没有达到足够复合叠加的意识体，或者处于有限状态的意识体，它的任何复合叠加态或者它所自身所处的全部状态与全部面向，都只是复合叠加态当中的一部分。

因为我们要看到整个宇宙可以被描述为同一个存在的复合叠加态，一个极致化复合叠加态的

存在。而其他普通复合叠加态就相当于是极致复合叠加态当中的一部分，或者说具备一部分的面向。意识体如果没有达到足够的复合叠加态，只有普通复合叠加态或者很入门的复合叠加态的话，这个意识体所具备的面向是非常狭窄的，它有很多都不能理解，它有很多都是未探索，未拓展为领悟未挖掘的。

举个例子，一个第六密度的意识体，它仍然可能是面向非常缺乏的，它可能没什么情绪，它可能无法理解人类的情绪，无法理解人类的迷惑行为，无法理解一些人类的所言所行等等，还有很多的面向它都无法理解，或者都没有被拓展与领悟到，或者没有去进一步探索挖掘或者体验创造等等。所以我们可以看到即使是四密度，五密度，六密度的意识体，这些意识体都可以称之为窄面向集合体，当然这是一个描述之一。

但是四五六密度的意识体从另一个角度来说对比第三密度它又是宽面向，它的面向相对来说可能在某些方面会比第三密度要多，但是这是相对的，取决于怎么比，比面向数量还是比极化与细致等，如果单独拿出人类所具备的某些面向来说，那么四五六密度中的很多意识体仍然是不具备的，或者说仍然是缺乏的，或者仍然可能会缺乏，缺乏很多。对于极化程度而言，不论是四五

六密度的意识体，或者对于七密度、八密度的意识体而言，极化程度可能也是远远不够，广阔程度也可能远远不够，等等各方面的能力与潜能也可能都有差异。

现在假设我们有两个复合叠加态的球，完全数据不一样的复合叠加态的球，我们将这两个球融合在一起，又会发生什么呢？仅仅只是数据上相加 1+1=2 吗？我们前面描述到有无尽的绽放/无尽的组合也有无尽的极化。对于无尽组合，它可以以什么样的方式组合呢？假设第一个复合叠加态球当中的一个苹果与另一个复合叠加态的球融合在一起互动，第二个球里面是没有叠加苹果的，那么这当中会产生什么呢？会产生无限多的存在。并且第一个复合叠加态的球当中不只是苹果，也有大量的概念，大量的造物存在，大量的面向，大量的方向朝向，甚至是大量的视角描述，大量的形容状态、感受等等，都有。

两个复合叠加态的球融合，就意味着两个无限相互进行无尽的组合，那这样就出现了三个无限，第一个无限它是无限化的，也就是第一个复合叠加态的球，是非常极化无限的，第二个复合叠加态的球也是非常极化无限的，而它们的无尽组合方式又是一种无尽极化的，那么这里这三种无限融合在一起就会爆发出三个无限，且都会达

到非常高的一种程度。这个时候这里的三个无限与我们上一个章节所描述的三个无限又以另外的形式再次描述出来了，这两个复合叠加的球融合在一起就会变成一个更加极致难以描述的存在，或者说难以描述的极致的存在。这就如同是使用了“零之意境”一般。因为两个复合叠加的球数据完全不同，每一个数据都不同，现在是我们第二次提到零之意境有关的描述，下一个大的系列马上就要迎来意境了，马上就要进入复合叠加态的另一个世界，就叫意境。

现在再来细致的比喻一下，假设我们将一个复合叠加态的球扔到一个苹果上面会发生什么？假设那个球里面没有苹果,不存在苹果这个东西，不存在苹果这个面向，那么这个复合叠加态的球触碰到苹果的时候是以什么形式触碰？以什么方式触碰呢？什么东西在触碰苹果呢？我们可以看到复合叠加态球当中的所有存在都触碰了苹果。为什么呢？因为极致复合叠加态，它是可以超越数量的，超越时间空间的，也就意味着复合叠加态球的任何一个位置都可以叠加任何的存在，都可以叠加复合叠加态球当中的所有存在。或者说复合叠加态球当中的所有存在都被无尽复制了无数份，然后分布在每一个位置，或者说可以潜在的分布在每一个位置。里面的所有状态存在都是

可以任意复制并且任意改变状态，任意复制后调整状态，调整参数，或者进行无尽组合之后再复制等等任意的存在。

当复合叠加态的球接触苹果的时候，也就意味着里面所有的造物存在都在接触苹果，里面的一把刀在接触苹果，可以把苹果切开，里面的一个石头在接触苹果，可以把石头砸碎。里面的一种感觉在接触苹果，一种好奇的感觉接触苹果会发现产生出更多的感受。里面的一种视角在接触苹果，叫做真假，看到这个苹果用真的视角看苹果，用假的视角看苹果，用好的视角来看是个好苹果，用坏的视角来看是个坏苹果，用香臭来看这个苹果是个香苹果，这个苹果又是个臭苹果。创造与破坏来看，碰到这个苹果就会看到更多的创造，苹果的创造，可以创造什么样的苹果？这个苹果又是怎么被创造来的？我们还可以什么方式在创造苹果？我们可以从苹果身上学到什么创造技巧？或者我们从苹果身上就可以看到各种的创造组合又是怎么进行运作的，我们如何从苹果身上进行创造改良，如何从苹果身上看到过去的创造，看到未来的创造，看到更多可能性的创造等等。

“破坏”也是一样的，复合叠加态的球扔到苹果上的时候创造和破坏视角都接触了这个苹

果，破坏就可以怎么破坏这个苹果，怎么破坏更好玩？怎么破坏更有趣？怎么破坏这个苹果可以让苹果更无聊？怎么破坏这个苹果可以让苹果既能吃又被破坏了，怎么破坏这个苹果可以让苹果消失但是又永远存在，怎么破坏这个苹果可以使得让更多人产生伤心，或者怎么破坏这个苹果可以让人更多人产生开心，怎么破坏这个苹果可以更加的好玩。有多少种方式可以破坏，不同的破坏方式又可以带来哪些体验，哪些不同的状态，哪些更多的可能性等等。

当然这里只举部分的一些视角，实际上所有的面向都是被无尽拓展的，也就是说这个复合叠加态球当中的所有面向都会被扔向这个苹果，不论是吃，不论是闻，不论是打，不论是敲，无论是踢，不论是真假，不论是虚幻与真实，不论是美丑，不论是单一复杂，不论是容易困难，不论是优劣，无论是便宜与昂贵，不论是劣质与优质等等，有无尽多的面向与组合。

就是我们能够想到的宇宙当中所有的面向都可以扔向一个苹果，最终所有所产生的数据都会被这个复合叠加态的球所吞噬并且融合在一起。这便是通过一些举例给大家带来更多的一些理解与拓展。

我们的意识体是否也可以模仿这种模式呢？

例如我们意识体拥有的视角越多，拥有的面向越多，那么在接触一个我们从未接触的东西的时候，例如接触一个外星苹果，或者我们接触一个外星人的时候，或者接触任何一个造物存在的时候，我们是否也可以用我们自身所有的面向所有的数据，所有的视角去看待新的存在，或者接触到新的存在并吞噬掉所产生的大量数据，并且进行无尽绽放，无尽组合与无尽极化等等，这也是可以的。

当意识体达到越高密度的时候，意识体的相对的面向就会越来越多，当意识从无限层面开始，例如从第七密度到第八密度，再到第九密度，第十密度，第十几密度等等（八度音阶宇宙是八个密度，九密度和更高密度，是会越来越夸张的意识存在），就会朝向一种越来越夸张的程度。这些密度的意识体在看待事物或者接触新事物与学习事物所产生的数据量，所产生的潜在，所产生的潜能，所产生的效能等都是远超过低密度意识体的窄面向互动的。不仅拓展速度会越来越夸张，层级上也可能拉出极大的差距，对于低密度的意识体而言，例如 3~6 密度的意识体，它们可能会经常使用一些窄面向进行看待与互动，或者进行一些组合，而非使用更大量的视角，面向，或者没有使用更无尽化的面向。

这里面也涉及到通解和非通解，如果我们只使用少量的视角去看待整个宇宙的话，或者去看待更多新事物的话，所产出的数据也是会相对来说会少很多的。例如用所谓的真假来看世界，或者真实与虚幻来看宇宙，看世界，那么其实所产生的数据，所无尽组合出来的数据也仅仅只是与真实和虚幻进行组合，组合出来的数据量相对来说也比更多面向的无尽组合要少的多的多，因为就算一切都是虚幻的又如何呢？就算一切是真实的又如何呢？第三密度就算全都是虚幻的又如何呢？第三密度全是虚幻的，但是大量的各种较高密度的意识体却对第三密度里面的大量面向几乎很大程度无法理解，也没有多少拓展，这是另外的视角描述。

也就是意味着用窄视角去看待事物，对于数据的拓展是缓慢的，这也会导致使用视角越窄或者面向视角越窄，那么拓展相对就会越慢。而如果固化的使用视角，那么所产生出来的很多东西也都会变得更加的重复化，如果缺少极致的话，所探索的范围也会比较的浅等等。当然这是一些比喻与举例，仅仅只是为了让我们更好的理解复合叠加态以及更高密度的描述，同时也给意识的朝向打开一种新的存在，或者打开一个更大的层面。

【反存在】

意识体对于很多事物的学习理解与拓展，描述上是可以通过所谓的事物的反面来进行学习，或者说另一面进行学习拓展的，即使是分源头也是如此，或者也包含如此。但是除了所谓的正反面我们也要看到还有无尽面或者说多面复合面，浮动面，复合叠加面等等的存在，它们的反面应该怎么描述呢？例如一段精彩的故事的反面是什么？精彩的故事的反面难道是垃圾的故事吗？但是这里面仅仅只是精彩被反了，故事没有被反，它还是一个故事，还是有相同那一段剧情的。反面是什么？是没有剧情吗？是零段剧情吗还是多段剧情吗？还是说把剧情反过来倒过来播放吗？等等。

还有各种的复合的存在，包括一个人使另一个人开心那这个事情的反面又是什么？能够全部反过来吗？或者一个杯子摔碎了的反面是什么？这杯子没有摔碎吗？那杯子没有摔碎的杯子还是杯子？杯子没有反过来呀，杯子的反面是什么？当我们去探索这些细节的时候，我们可以看到对于复合的存在而言，它本身具备复合的面向或者可以进行复合的描述，我们就不能单一的把它窄化，或者只看到它的狭窄的部分。

下面再来举一个例子，便于理解无限与复合叠加态。“反存在物体”，这是一个概念或者说是非常复合化叠加化的一种概念。用词是反不是负，例如正苹果和负苹果，正桌子和负桌子，这里的正和负，它不是说虚或者实，不等于虚和实。

我们就以正苹果树为例和反苹果树为例，反苹果树在局限性上与正苹果树完全相反，或者说以反存在的特点模式运作。我们可以看一下苹果的特点，苹果树有绿色的树叶，那么反苹果树就不能有绿色的树叶，其他颜色的树叶都可以有，可以有红色，紫色，黑色，花里胡哨颜色都可以，也可以有闪闪发光的颜色。当然正苹果树不会发光，那反苹果树它就可以发光，可以任意发光发任何颜色的光。正苹果树所有的特点，对于反存在苹果树来讲，反存在苹果树除了没有正苹果树的所有特点以外，其他特点都可以有。

注意是“都可以”，有“可以”两个字，它是一种概念，一种可以变化的，一种可以动态变化的，一种无限化的，一种复合叠加化的。例如苹果树结的苹果的形状是那样的形状，那么反存在苹果树结的形状就不可以是这样的形状，但是却可以除了这种形状不行以外，其他的各种形状都可以。也就是反存在苹果树可以结出方形苹果，可以结出鼠标形状的苹果，可以结出键盘形状的

苹果，也可以结出老鼠形状的苹果。正苹果树结的苹果会可能落在地上，反存在苹果树所结的苹果就不能落在地上，它就可以飘在空中，可以瞬移到别人家里，可以飞到天上去，可以绕着地球转个 36 圈，也可以去火星旅游个 1 小时再回来。如果正苹果树只能向上生长，那反存在苹果树就可以除了向上以外的任意的方式生长，它可以埋进土里，它可以长在空气当中，长在云朵里面，长在猴子的头上，也可以长在老鼠的尾巴上，以任意的形式生长，就是不能向上生长。

反存在苹果树，除了不能做到正苹果树的特点，其他都可以做到，这里面就包含着无限化，包含着无限无局限。当然了它也有一定的局限，就是不能像苹果树一样，不能有正苹果的特点，除了这些局限性特点不能做到以外,其他都可以，其他都是无局限的，甚至可以是浮动化的，叠加化的。正苹果树结的苹果是甜味的，那么反存在的苹果树结的味道就可以除了甜味以外都可以，可以是辣味的，可以是寒冷味道的，也可以是酷暑的味道的，也可以是麻利的味道的，也可以是任意情绪化味道的，可以是喜悦的味道的，可以是狂喜味道的，也可以是疯狂的味道的，也可以是好动的味道的，也可以是玻璃味道的，也可以是石头味道的。总之反存在苹果树除了不能吃到

甜味的，其他都可以吃到，当然了，这个取决于我们的描述。

正存在苹果树还可以有什么呢？正存在苹果树不能动不会说话，那反存在苹果树就可以任意的操作了，不仅唱歌跳舞还可以在水里漂，在桌子上爬然后在墙上划水等等，任意的操作。这里我们可以看得到这个反存在苹果树它是一个相对更加复合叠加化的存在，或者更像是某种复合叠加态的一种存在，只不过它被锁定了某些面向或状态不能拥有，或者被局限了某些面向与特点不能存在，或者说变成了某种局限性。除了反存在苹果树，我们也可以存设计一个反存在键盘，反存在显示器，反存在杯子，反存在桌子，反存在茶壶，反存在好吃，反存在惊喜，反存在一个故事等。

我们从反存在当中，再次以不同的视角去拓展理解局限性，局限性组合，描述，视角，复合叠加态等的存在，当然了，反存在的描述与运用是远不止如此的。

第十二章、成为分源头层级

在意识体的进化道路当中，又或者可以描述为，任何意识或者任何存在朝向复合叠加态的过程当中，可以看到不同复合叠加态百分比的状态以及运作的一些情况。对于整个宇宙而言也是如此，我们所在的八度音阶宇宙划分为了八个主要密度，八个主要的意识密度，（目前有所变化）。这里的密度是相对于意识水平从非常低的程度到达某种非常高的程度，而这里的某种非常高的程度，这里可以指代的是复合叠加态的一种程度，又或者说是无限化的一种程度。

随着意识水平不断的靠近无限层面，可以看到意识体不断的在打破更多的局限性，或者说意识更加的拓展，更加的进化。可以看到一些这样的景象，随着意识体不断的靠近无限，意识体的结构或者意识体的载体也好，或者意识体的面向也好，将会越来越多，意识体的存在形式将越来越不再受到局限，就是意识的存在形式可以是任意的，越来越无限化的。

意识体可以分身，可以分很多身，或者意识体可以不使用物理身体作为载体也可以，不使用其他的一些身体载体，甚至可以不需要特定形态，可以任意的形态，没有特定的形态也是可以的。意识的存在形式越来越无限化，意识的运作方式

也越来越无限化，只要是意识能够想得到的，都可以操作的了。

在这个过程当中就相当于一直在不断的朝向无限化或者密度在不断的提升，所能够操作的事情就会越来越多，或者说相对的受到的局限性越来越少。当然这里的所谓的受到的局限性是有一个比喻在当中的，因为当我们说受到局限性的时候，意味着意识体还是受到很多的各种局限性，而还没有打破这些局限性，或者还没有发现这些局限性，或者说自身的意识还没有看到这些局限性。而这里主要描述的大部分都是属于有限层面的意识体，就是对于有限层面的意识体而言，这里可以大致划分为 3~6 密度，当然也可以描述为 1~6 密度，就是离无限层面还有着“距离”，还处于“距离”当中的有限层面的意识体。

对于 3~6 密度意识体而言，在所在这个宇宙球当中有这样一段描述，就这个宇宙的进化道路的选择或者选项当中，描述了一个正负极性的进化道路，正极性或者负极性，而这个正负极性道路的开始是在第三密度做一个正负选择，在第四密度，第五密度进一步的极化已经选择的极性道路，当达到第六密度的时候，两种极性合一或者两种极性合并，(目前已经变更，换成了更为综合的进化方式与有着无尽路径)。而这一段的描述只

描述到了第六密度，并没有描述到第七密度，第八密度以及更高密度的情景，当意识体达到七八密度的朝向的时候，就可以看到或者已经知道有关复合叠加态的一些描述，也就是说越靠近分源头的特点，或者说越更接近于分源头的某些程度，或者百分比越来越高，复合叠加态的百分比越来越高。

所以在第六密度的时候，不仅仅是极性会合并，再次往上的时候就会成为更合并的存在，也就是第七密度。第七密度是我们通常用来比喻为无限的一个层级或者一个层面，无限层面的起始。再往上就是越来越无限化意识体，不论任何意识体越靠近第七密度的时候，或者在第七密度再往上的时候，无限化的程度也就会越来越高，而这种无限化的程度实际上也是可以由意识/思想决定上限，或者说思想能够想得到的就能操作与实现存在，可以进行无限无局限的操作，或者意识能够承载得了的，它就可以进行操作。

也可以出现意识体在多个宇宙球同时进行活动，因为这个时候意识体非常接近无限，或者已经达到无限层面以上的时候，数量将不再成为这个意识体的限制，也就是说意识体它不仅仅可以在这个宇宙球的不同维度，不同层面可以拥有大量的意识分身或者意识化身，甚至可以在大量的

宇宙，不同的宇宙，不同的完整的宇宙，各种音阶的宇宙，各种机制设计的宇宙，（宇宙球），各种道路设计，各种结构程度的宇宙当中也可以存在多个意识化身或者多个意识分身。

当然这里是一个描述，当意识体在不同的各种宇宙进一步的拓展大量的数据存在的时候，或者继续在被意识体所吸收，意识体越来越变得更加的复合叠加化，无限化的程度也在拓展，也在朝向着更拓展化的道路当中。或者这是一个描述，此时在无限层面已经超越时间了，或者说时间已经不再成为局限了，时间已经开始被属于一种运用化的存在了。而所谓的局限性也成为一种被运用的存在，或者说局限性更多的是被运用或者主动使用局限性，使用局限性组合或者产生局限性，而并非说是被动的受限于一些机制设计等等的一些局限性。

当意识体在同时在多个宇宙球进行拓展的时候，由于不同的宇宙所在的数据和体验有可能是差异很大的，那么这个意识体的面向拓展或者面向朝向将会进展的非常之快。当然这里的非常之快，它仍然是个时间上的描述或者是一个比喻上的描述，而实际上对于无限层面的意识体，我们要知道数量的增加已经无法属于提升有关的了，也就是对于无限化的意识体而言，再多的数据，

再多的数量都不一定能够有多少的提升。因为我们要看到无限层面的意识体，不同层级差异的意识体等都是无限往上的。

而无限化程度非常高的存在，或者说复合叠加程度非常高的存在，复合叠加态非常高的意识等等，它们不是靠的数据或者广阔程度或者时间等等，是无法依靠时间来进行意识水平的层面跳跃的，或者在描述上依靠任何一个存在都会使得效能逐渐变得非常低，依靠任何一个单一的面向存在效能都会越来越低。例如靠数量，依靠数量这个面向，但数量再多也无法让无限化的意识体产生质变。同样的依靠时间也是如此，我们可以复制无尽的时间线，复制无尽多的不同的时间版本，然后可以任意倒退或前进，暂停或像弹琴一样的节奏跳跃等等，但是这些也远远不足以让无限化的意识体产生更进一步的无限化的质变，因此依靠任何一个单一面向或者几个面向，效能都是很低的或者远远不够的，或者在描述上是相对很难达成的。

无限化的意识体，即使它已经达到无限无局限了，但是它想要做出质变程度层面上的突破，所需要的一种跳跃方式，或者想要产生跳跃的出现，仍然是有描述上的难度的，相对相当大的难度，或者说描述上的一种相当的难度潜在。例如

假设两个意识体都是无限化的存在，它们在描述上，在能力上，在它们的灵感上，创造能力上，其实能所能操作的都是一样的，或者说潜在的可以操作的都是一样的。然而想要更加的一个质变，就如同复合叠加态三层之间的差异一般，需要产生更加显著的差异，(无限无限似无差，无限无限无差似)。

前面我们描述的复合叠加态三层，每一层都有着巨大的差异,第一层可以是任意百分比的“兼容”，“浮动”与“吞噬”，第二层是“无尽绽放/无尽组合”。第三层是“无尽极化”或者说是“无尽面向方向极化”。这三层的差异无法用数量来描述，无法用任何“程度”等相关来描述，因为这里面的差异都是无限化的，每差一层都差很多程度的无限。

反过来，即使是复合叠加态第一层对比有限层面的意识体，或者对比有限层面 3~6 密度状态的意识而言，也是差异非常大的。就比如一个兼容率极高的意识体，对比一个兼容率只有 50%的意识体而言,这个差异实际上也是近乎无限大的，或者说几乎又差了某种无限，当然这个“差某种无限”它是一种概念比喻。同样的，浮动率的差异也会导致差异变得非常之大,“吞噬”的一个情况也会导致差异非常大。就比如两个意识体它都

可以学习，都可以“吞噬”，但是一个“吞噬”的层面和程度都非常低，而另一个“吞噬”的百分比层面程度都完全不一样，那这产生的差异是非常之大的，随着时间或者所进展的的运作，差距会越来越大。

对于无限化的意识体而言也是如此，无限化的意识体想要朝向达到分源头层级，或者想要让自身达到可以构建维持宇宙的程度，所差异的就不是任何有限化的面向描述了，而是无限层面里面的更多层面差异。或者在达到无限以上之后，更多的层面差异，要达到类似于极致复合叠加态的一种程度，由于超越时间，这样的意识体，几乎它的学习都是瞬间的或者都是“即刻”的。也就是由这个意识体的思维决定和影响它的学习速度，或者决定它的当前的一个学习状态，或者当前的一些层面状态。因为对于无限化的意识体而言，任何的思想想法或灵感都可以立马的实现并刷数据或者产生大量的数据并吞噬掉。也就是相当于无限化的意识体的学习几乎没有时间可言，几乎没有速度可言。

当然对于我们现在所在的密度维度而言，在描述上是可以这样描述的，没有巨大的质变或者一个根本性的变化的话，再长的时间，意识思维思想也不太能够发生质变或者变化。因为这个时

候思维思想的变化它无法靠时间，或者说时间不是主要的关键。也就是对于这一类的意识体的进化，或者对于无限层面意识体的进化而言，时间的描述是非常狭窄的，时间不再成为局限和依赖。这个依赖指的是无限化的意识体无法依靠继续在这个宇宙当中待个 10 亿年，或者在不同宇宙当中进行学习，学习个 10 亿年、百亿年来进行一个跳跃式的进化。而是只有这个意识体自身的思维意识，思维思想层面的跳跃，一种质的变化来实现它的无限化的质变层面变化。因为无限化的意识体我们在描述上是无限无局限的，只要它能够想得到的，它就可以拓展，就可以去刷数据，但是在描述上它永远拓展不到它没有想到的那些存在或范围。

对于分源头而言也是如此，分源头也一样“受限于”这个，“受限于”要打双引号，它并不是说被动的受限于，而是分源头的进化方式，分源头想要产生一个跳跃，它仍然需要意识思维思想上有关的一个跳跃，也就是意识上的质变与跳跃，无法依靠时间进行跳跃，或者说无法依赖时间面向，依靠和依赖有一些描述上的差异。分源头的进化是不靠时间的，或者说不仅仅靠时间这个窄面向的，是可能是以任何的一种面向达成进化，如同复合叠加态的球加入了一个全新的面向，而

这个全新的面向就有可能直接改变整个复合叠加态的球。

任何达到无限化层面的意识体，或者分源头，它们的进化方式，或者所产生的一个新的视角出现，或新面向出现等，这一个新的视角或面向可能可以直接刷新整个复合叠加态，如同一个第三密度人类的信念体系被某一些信息或视角全部改变等，整个人的思维思想发生了巨大的颠覆式变化。

前面我们举例过，往复合叠加态扔一个苹果进去，复合叠加态是可能因为这个苹果而产生全面质变的，因为任何一个视角，任何一个数据，任何一个潜在的面向碰到这个复合叠加态的球，或者碰到这个复合叠加态，都有可能会瞬间刷新整个复合叠加态的状态，或者让复合叠加态瞬间产生完全不一样的变化，甚至质变。这里苹果的举例也是无限化层面的意识体的一种进化方式，或者属于分源头的一种进化方式，也就是说分源头或者无限化的意识体的进化无法依靠任何一个面向，也无法依赖某一个单独的面向。而所产生的质变或者变化也无法 100%固定在某一个面向，或者确定有哪一个面向所产生的变化，因为对于无限化的意识体而言，面向无尽非常之多。（注意这里的无限化的意识体也可以理解为复合叠加态

的意识体都是可以的，这个是不同的描述视角。）

想要让复合叠加态当中这么多面向产生极大的一个质变，或者产生层面变化，新的数据，新的视角，新的面向的加入，就有这种潜在，就有这种可能的潜能。当然旧的面向当中的极化程度，极化到某一定程度的时候也可能产生潜在的质变，或者整体的突破或者状态跳跃。就比如一个人或者一个意识体它有可能因为某一个认知直接改变了它整个人，因为某一个道理直接改变它整个人，因为某一个经历直接改变这一整个人，或者因为接触了某一些资料，接触了某一些信息，直接改变了一整个人，或者因为某一些视角而改变一整个人。这里的这一些比喻也适用于分源头和无限化的意识体，以及也可以是有限层面的意识体。

当我们把这个改变的方式把它提取出来，并把它以小化大。就好比如一个视角可以改变一整个人，就相当于这一个视角给一个复合叠加态的人，给这个低百分比复合叠加的人带来了完全的刷新或者全面的大量的新的数据或认知，使得这一个人对整个世界的认知以及对自我的了解发生很大变化，以及它的复合叠加的数据很多都可以产生新的数据或者质变，或者影响等等，这里是一些不同的描述与比喻。

分源头或无限化的意识体而也可以通过新的视角，新的体验，新的面向，或者新的极化，新的层面等等任何的有关来突破自身，或者来变化自身，使得整个无限化的意识体变得更加的无限化，或者使得分源头的造物能力或者分源头的任何一项能力瞬间突破或者瞬间跳跃很多，瞬间拓展很多。

超越极致复合叠加态。当一个无限化的意识体无限化程度越来越高的时候，已经可以突破或者已经突破了好几次的层面，已经跳跃了好多次的时候，它的复合叠加程度越来越高，已经突破复合叠加第一层，第二层，第三层的时候，(这里是以我们这个宇宙作为举例，当然也可以别的宇宙作为举例。)这个意识体已经达到如此庞大的一个程度，这一个极致复合叠加态的意识体，它已经具备达到分源头的一个潜在的或者该有的一些面向都有了，该具备的能力也都极化到足够程度了，所探索的方向的量也已经有一定程度了。

而这一个意识体可以是来自在各种宇宙体验的分身当中，或者在各种宇宙所探索，所创造的大量的经验，大量的学习，大量的思想突破，大量的意识突破所综合累积而成的。那么这个时候这个意识体它就可以去选择再次尝试更进一步的突破，也就是说突破超越掉复合叠加态第三层的

瓶颈，因为复合叠加态的第三层几乎已经吞噬掉大量的面向，或者使得大量的面向、大量的两端全都被超越掉了，例如，多少，大小，远近，难易，简单复杂，收放，美丑，有无，动静，生死，真假等等。也无法依靠继续保持复合叠加态第三层来改变这个第三层。因为复合叠加态在第三层在描述上它也是没有上限的，没有上限也就意味着这个极致复合叠加态的意识体，即使它的复合叠加程度达到 99%，那再往后呢？99.9%吗？那再往后呢，99.9999%吗？那再往后呢，99.999999%吗？在描述上它可以永远都达不到 100%。

那怎么办呢？模式也好，运作也好，它能够想得到的任何层面也好，基本都无法改变复合叠加态第三层的这种描述或者这种状态与局面，甚至也可以描述为一种瓶颈，这个也是相当于属于初阶分源头的瓶颈。在《无限维创之匙》当中我们举例过三阶分源头，而每一阶分源头，初阶中阶高阶对应的仍然是无限化层面的差异，或者对应的仍然是对于无限的层面差异。但是在无限层面当中每一点点的差异都是无尽之大的，或者说每一层所差异的无限是包含着无限的无限的无限等等的，（无限无限似无差，无限无限无差似）。

当复合叠加态达到某种极致或者无尽极化下去，在百分比的描述当中已经接近无穷百分比，

或者接近 100%，或者说它的状态变化其实差异并不显著，也就是我们说的 98%的复合叠加态和 99.999999%的复合叠加态的差异其实既大又小。而对于真正达到这种程度复合叠加态的意识体而言，这种差异根本称不上有多么的层面差异，甚至都可以归为同一个层面。而复合叠加态要达到这种程度，复合叠加态的意识或者意识体所要的并非是百分比上的无尽增加，因为百分比无尽增加在描述上要么就是无法达到 100%，就算达到 100%了，那也只是描述上达到 100%。

而如果将自身认为复合叠加态它已经达到 100%了，已经不需要再进一步了的时候，那也是一种固化，当然实际情况并不会描述为 100%。即使描述为 99.99%，这也只是比喻的描述。因为这些百分比仅仅只是便于我们去理解，既然 95%，97%，99.99%，这些都可以归类为同一个层面，或者说它的极致复合叠加态的第三层的状态并没有发生太大的改变，而想要做出更具备层面跳跃的一种转变而言，就要超越掉所谓的复合叠加态，或者这个百分比就是要能够做到无法被百分比来形容了。

这里也只是个比喻，就是说用任何百分比形容都不对，都是扭曲的，要做到这种程度，那如何去探索这样的存在呢？就好比如 1%描述这个

极致复合叠加态的存在也不对，99%描述这个极致复合的态度存在也不对，999%来描述这个复合叠加态的存在也不对，就算超出 100%那也不行。或者说我们描述上对于想要更进一步超越掉这个极致复合叠加态的存在而言，就可以通过超越掉这个百分比，就是说用百分比形容是非常狭窄的了，或者说已经是非常扭曲的了，要达到这种程度，或者说在层面上跳脱出这个层面，进入到更深的层面，或者进入到全新的层面。

这个便是极致复合叠加态的极致，或者无尽极化下所面临的一个瓶颈。也就是当任何的复合叠加态都可以被百分比所描述的时候，也就意味着它还是可以在某种程度上被衡量的，那它还是没有脱离复合叠加态有关的层面，因此这个瓶颈还是非常之“大”的，这里的“大”是要打上双引号。也就是说即使 80%复合叠加态的意识体跟 99%复合叠加态的意识体差距极大，但是也可以归类为是复合叠加态层面，它并没有跳脱出这个层面。在描述上它是超越掉 999%复合叠加态的。

这里使用的比喻描述，使用的是超越掉 999%的复合叠加态，也就意味着我们使用百分比复合叠加态对分源头进行描述是扭曲的。这个只是便于理解，只有达到这样的一种描述，它才相当于是属于超越掉这个层面，因为它不再属于百分比

的描述了，因此这个百分比可以随便填，怎么填都可以。填几亿，几万，填百分之多少都可以，百分比的数据已经不重要了，相当于我们在描述的分源头，它已经进入到下一个层面了，或者说这样才是达到属于分源头层级的程度。当然也有一些不同的描述，我们既可以描述为只有超越掉复合叠加态的极致，才能够达到分源头层级或者说才具备更高百分比达到分源头所具备的一个状态。

这里提供了一些描述，就是意识体是可以通过拓展达到极高复合叠加态程度的层级的，甚至也可以达到分源头层级的，成为一个新的分源头，也就是成为下一个新的宇宙球的源头。前面提到过极致复合叠加态它是可以不需要空间的，一个点就够了，甚至都不需要一个点，那么达到这种程度的意识体，也就是说复合叠加程度达到99.9999%再往上的意识体的时候，那它就可以选择像分源头一样，或者可以考虑创造一个全新的宇宙了。

但是这个意识我们前面也描述了，它是在之前就已经在各个宇宙，在很多个宇宙进行了大量的体验创造与数据收集等等，那么这个新的意识体它想要成为分源头，或者说它想要创造宇宙，那它能否依靠旧数据来创造一个宇宙呢？肯定也

是可以的，但是旧数据创造的宇宙它所处的层面仍然没有发生任何的变化，就是即使这个意识体它来到一个新的地方，它自己找一个点或者找一个球，然后它在这个球或者这个点当中进行宇宙构建。构建的宇宙如果是使用旧数据，那所构建出来的宇宙其实跟前面的那些宇宙都差不多，或者都大差不差，自身的层面也并没有进展，那即使创造了宇宙，创造了很多年，创造个几万亿年，几万亿亿亿年能否让自身产生突变呢？能否让自身产生一个跳跃与蜕变呢？

使用旧数据并不太能够，或者依靠旧数据创造宇宙来试图让自身突破，也会产生前面我们所描述的状态一样。依赖旧数据，就如同依赖某一个特定的面向，一般仍然是潜在的缺乏效能的，或者说效能不是很高的，甚至是非常非常之低的。那么这类意识体想要让自身产生蜕变，想要超越掉复合叠加态的描述层面，突破瓶颈，就几乎无法依靠旧数据。因为旧数据随便都可以获得，可以去任何一个宇宙去收集，可以去模仿任意的其他的宇宙，各种宇宙的设计，各种的存在，模仿各种宇宙的机制，模仿各种其他的意识体的存在。但是呢这种模仿它仍然只是模仿，它并不能让意识体产生蜕变，因为复合叠加态去模仿复合叠加态还是复合叠加态。在描述上即使它们有很大的

数据量差异，但也是属于同一个层面，即使是模仿更高阶宇宙的设计，也不会本质提升自身的设计能力，创造能力，灵感能力等，并且所看到的也只是呈现出来的，其精妙的设计不仅很难看出来也很难理解多少，至于还能在原有宇宙机制设计上看出更多的存在，以及更进一步的精妙化，是有着更精妙的要求的。

想要让自身达到某种层面的蜕变，想要超越掉复合叠加态，有再多的数据参考，有再多的别的宇宙的设计摆在面前可以借鉴，仍然无法让意识体产生蜕变和突破，无法让这个极致复合叠加态的意识体它的自身的层面跳脱或者层面蜕变。

因为其他的设计是其他宇宙所设计的，有可能也只是模仿的其他复合叠加态的设计，或者如果模仿也只是模仿一些数据而已，即使是新数据，但是这些数据是他人创造的，或者说是其他意识，其他宇宙所创造构建的，并非是自身所突破进展的所得到的。而且一旦面对自身去创造宇宙，去设计宇宙，去设计机制的时候又会面临一样的情况，我们的一切能力都并没有根本式的变化和层面变化。如果用旧的机制设计或者用旧的模式，那相当于还是在旧的里面打转，或者还是在同一个层面当中在遨游，因此仍然还是远远不够的。

对于这样的极致复合叠加态的意识体，或者

对于这样的潜在的意识存在，可以使用一种完全不依赖任何旧数据的方式进行拓展与探索。也就是这个极致复合叠加态的意识体，在创造宇宙的时候，完全可以不使用任何自身所学到的，所模仿到的，所看到的任何数据，而是完全可以打碎掉，可以打乱掉所有的一切数据，从混沌从零开始来创造一个宇宙。也就是说即使这一个极致复合态的意识体它有着大量的数据，大量的存在，它仍然可以将这些数据和存在全部打碎或者全部暂时不用，让自身这个复合叠加态的点或者这个球，在这个球当中全部数据化为混沌。这里的“混沌”是个比喻描述，因为这里的“混沌”它是有序的混沌，就是说它是朝向混沌而产生的混沌，因此混沌跟有序实际上是同一个存在，也就是说极致的混沌其实也是极致的有序，这两者是同一个存在。

要注意极致复合叠加的意识体，它可以随便挑一处空间，或者不需要占用空间的地方创造一个宇宙球，或者创造一个复合叠加态的球，然后将自身的所有数据混沌打乱或者打碎为混沌，当然了数据是有无尽份的，不只一份。那么整个复合叠加态的球或者整个宇宙球就全都充斥着这些混沌的数据。而这些数据，这些混沌可能会怎么创造，可能会怎么组合，可能会产生什么，这就

是相当于不借用任何的旧数据，从零开始创造宇宙。当然也可以是借鉴机制设计来创造宇宙都是可以的，不同的分源头都可以选择不同的模式。

当然这里说的分源头实际上就已经是我们这里所描述的极致复合叠加态的意识体的存在，这个极致复合叠加态的意识体去创造一个独属于自身的宇宙的时候，或者说去从零开始创造一个宇宙的时候，那么这个极致复合叠加态的意识体它就是这个宇宙的源头，在描述上是分源头，在能力上也是相当于分源头层级，初阶的分源头，(目前源头层级已经加入了位阶描述，从 0.1 阶新手初阶分源头，到 0.3 阶，0.9 阶，以及 1.1 阶，2.1 阶，3.1 阶，3.9 阶等，按照数字位阶划分，大数字意味着跨大阶了，且分源头最高位阶数是 3.9999...,不过这里暂时不具体介绍衡量方法与算法)。初阶分源头创造宇宙选择一种全然的混沌的状态的时候，就更有可能产生出完全不一样的数据，或创造完全颠覆性的可能。是自身所从未遇见过，或者是从未产生过的某些创造等等。

而一整个宇宙演化下来或者运转下来，所诞生的大量的完全不同的新数据，即使这些新数据当中只有少量的数据是非常具有潜在跳跃的，那对于这个意识体/这个分源头而言也也将有可能进行层面跳跃或者突破。也就是说这个极致复合

叠加态的意识体，或者说这个新宇宙的分源头就更有可能让自身产生层面蜕变。而这个层面蜕变就来自于全新创造过程当中所产生的可能的异常，可能的数据，可能的变异，可能的突变，可能的潜在的创造等等的有关的存在来使得宇宙进化，或者说是来使得分源头进化，（人工异常与视角新增，零之意境）。

这一个模式低密度意识体也是可以用的，就好比如意识体或者说人类想要让自身产生蜕变或者突破，也是可以通过接触某一些全新的领域，全新的存在，全新的方式来让自身的意识重塑或者蜕变或者跳跃的，也就是让第三密度人类的意识产生某种突破或者层面跳跃。虽然在模式上有一些类似或者在描述上有一些类似，但是分源头跟第三密度有限的意识体差异还是非常大的。因为对于分源头而言，它所涵盖的数据与层面，以及复合叠加的程度都远不是第三密度可以比的。因此在层面跳跃或者突破上面还是会有极大的差异，就好比如一个人在一生当中可能只需要一些简单的事件或者一些简单的经历体验，或者一些相对比较巨大的经历，就足以产生让一个人蜕变好几次，或者让一个人层面突破好几次，但是分源头它的描述上因为庞大程度和极致化程度非常之高，在描述上想要跳跃一层或者想要突破到下

一层，它的跨度是相当之大的，极大极大，（在扑克牌位阶系列章节当中，有详细提到位阶与突破有关）。

即使分源头创造了一整个宇宙，想要进行跳跃突破也仍然是一个潜在的概率，而且概率极低，且浮动，从某种描述上来说在微量概率且非常靠近零的概率浮动，也就是即使分源头创造了一个宇宙，即使漏洞非常之多，并且运转了很久很久，运转了相当多年，这个概率仍然是极低极低的。当然了，对于分源头而言，时间可以是超越的或者不存在的，或者说时间只是体验者所描述的，只是我们第三密度人类所描述的，数千亿年对于分源头而言只需要转瞬之间，或者只需要一小会儿。但是呢即使是这样分源头也不一定能够产生跳跃与进化。因为我们要知道产生足够的跳跃程度所需要的改变几乎是全面性的改变。

就好比如一个人它要层面跳跃或者要全面改变，它几乎是每一个面向每一个思维都变化，或者说大部分的面向大部分的思维，大部分的视角，大部分的意识全都被改变了。而分源头要进化，分源头的面向就更加的庞大，极化程度也更高，因此分源头的全面层面跳跃，它是跨度是“更大”的。这里的“更大”要打上双引号，因为这里的“更大”其实已经超越语言文字所能够描述的了。

对于第三密度而言，或者对于有限层面的意识体而言，哪怕是对于无限层面的意识体而言，分源头的层级已经是难以描述的存在了。

初阶分源头或者说极致复合叠加态的程度，极致复合叠加态的意识体都已经是非常夸张的存在了，而且夸张程度早就已经是无限的无限的无限倍了，那更别说分源头再次进化了，或者说分源头再次的层面跳跃了。这是相当夸张的。

对于极致复合叠加态的意识体而言，想要更进一步的突破跳跃极致复合叠加态，或者想要跳脱掉复合叠加态的百分比描述，被百分比描述的层面情况，就可以通过混沌创造新宇宙。这一个混沌可能是任意的混沌，是由意识体所主动的一种混沌所创造的新的宇宙。或者说衍生出来的新的宇宙存在是有相当多的潜在的新的未知数据的，并且所有的一切新的存在，或者这个宇宙当中所有的存在的潜在，其实仍将包含着这个极致复合叠加态意识体的所有的数据。也就是相当于任何一个宇宙当中的任何一个细小的存在或者任何一个细微的点都潜在的包含着整个分源头的所有数据。

举一个我们宇宙的例子来说，就是我们宇宙的苹果，石头，桌子等等里面，包括意识体，各种动物、植物，还有人类也好，都潜在的含有着

分源头的所有的数据。这是一个描述，对于分源头而言，它可以有更多的描述。因为刚刚的这个描述视角是站在旁观者或者站在观察者，或者是站在狭窄意识体的狭窄视角的描述。如果站在分源头的一些视角描述而言，那么假设我们现在就是一个全新宇宙的分源头，我们便是那个极致复合叠加态的意识体，我们使用混沌创造了整个宇宙，然后虽然是混沌，但是混沌当中却包含着之前的所有的数据在里面。

而当我们在创造这个宇宙的时候，我们所创造出来的存在，或者我们所影响与干扰这个宇宙当中的事物的存在，也可以是以另一种形式的方向引导，或者数据塑造等等，让所有的数据潜在都可以以无限化的方式去运作。也就是可以让石头自由的去成为任意的潜在的石头，让苹果去成为任意它想要成为的无限化的苹果，或者由苹果的概念所衍生而成，或者它所自由设计的自身，或者去探索的自身。也就是苹果去探索苹果有关的，或者这个无限化的意识，它可以坍缩成一个苹果或者去自由的去探索与创造。

但是就到目前为止的描述，我们仅仅也只是描述创造一个宇宙的初始，以及在创造宇宙之前所朝向达到成为分源头层级所需要的一些描述。对于一个宇宙更庞大的运作而言，我们可以无限

化的描述下去，对于分源头而言，既然没有时间，任意的运作的速度都是可以非常之快的。同样的，作为分源头的我们去干涉整个宇宙的运作，或者去影响着，或者去设计新的一些机制设计，也仍然是无限化的在进行的。我们的任何想法，任何灵感，任何的运作都可以瞬间的在这个宇宙当中所创造与实现出来。

这里的视角是分源头有关的视角，并非是体验者的时间体验视角。作为分源头的我们，我们既可以全盘的控制整个宇宙，干涉着宇宙当中的每一项事物，我们也可以一半干涉一半让它自由运作。也就是说有一半它是可以由混沌所任意创造而出的各种潜在，而另一些是由我们的机制设计或者方向朝向所影响的“塑造”。也就是分源头设计的任何机制设计都会“塑造”意识体，或者影响意识体。任何的机制设计，任何的所谓的规律，所谓的某种限制或者某种局限性，都可能会成为这个宇宙里面的“塑造”，这个“塑造”要打上双引号。

“塑造”意味着，意识体可能被这个所影响或者被一些机制设计与一些面向所影响。以当前所在的这个宇宙球为例，该宇宙球所设计出来的八度音阶意识进化道路，以及衡量标准都会影响每一个意识体的走向、选择以及事情的产生。就

好比如我们前面举的例子，如果设计人类要吃饭，那么就会产生大量的一些影响。如果设计人类只需要吃空气就行了，那么整个地球的地表的人类的运作都会发生巨大的一个变化。

当然所有的这些设计都是可以同时运作的，因为可以任意的复制不同版本，或者想复制不同的就复制不同的。对于分源头而言，极致化的意识体而言，不仅仅是整个星球可以复制无数份，甚至连意识体都可以由无数个无限去坍缩而成，或者由无数个无限化的意识体去伪装而成，伪装成有限化的意识体去体验，去扮演，去感受这个进化的道路，或者去感受一些机制设计，去体验一些机制设计。这些都是分源头有关的视角，与个体化的有限视角有些不同。

对于极致复合叠加态的意识体而言，由于意识已经达到非常夸张的一种程度层级了，因此这种探索伪装以及数量上完全就不受影响，或者说早就已经不再是局限性了。就好比如如果把我们这个八度音阶宇宙当中所有意识体加起来，每一个平行维度，每一个不同维度，每一个不同的平行版本的存在全部加起来，也都是可以由完整的一个意识存在或者由单个极致复合叠加态的存在所坍缩而成，或者所支持运作而成。注意这里的一个支持运作的意思是指的极致复合叠加态的意

识，它可以任意的复制大量的不同的意识体分布在整个宇宙去运作，或者去体验不同的机制设计与密度层面、维度层面等等。相当于整个宇宙当中的所有的意识体或意识存在，都“可以”是来自与同一个极致复合叠加态的意识存在。当然以上这些都是描述的不同视角。

即使到了现在，即使到了这里，我们也仅仅只是在描述复合叠加态有关的层面，或者我们所描述的仍然只是初阶分源头有关的层面，并没有进一步的拓展到二阶分源头，三阶分源头，也就是中阶分源头和高阶分源头有关的一些描述，或者说是总源头有关的描述等等。注意总源头跟初中高阶分源头们仍然是有差异的，在《无限维创之匙》当中有对初中高阶分源头进行更多的一个描述。宇宙当中有无尽之多的初中高阶分源头，总源头相当于是各类的初阶分源头，加上中阶分源头，高阶分源头等等所全部聚合而成。或者说总源头是由所有初中高阶分源头所聚合所投影而成的集合，（现在由无尽嵌套体所“担任”，不过这是个比喻，欢迎来到三阶宇宙）。

在下一个系列当中，我们将会从意境有关的视角描述到更多二阶分源头到总源头有关的大量视角描述。也不用担心自身的意识无法理解意境有关的内容，因为内容是所有密度的意识都可以

进行探索与拓展视角的。我们这里都是属于文字描述，文字可以拓展更大量的一些视角，这些视角就有可能对任何一个意识体产生出完全层面式的变化。探索宇宙，探索初中高阶分源头，探索总源头，甚至成为分源头，成为初中高阶分源头，并探索自身作为分源头有关的视角与创造也是无尽之广的。

而我们书籍所描述的内容或者所选取的面向，仍然只是选取部分的一些窄面向作为描述，还有无尽多的面向并没有在书里面进行描述。我们所展示的是，探索方式，拓展方式，潜在的方向朝向，以及各种的运作模式等等。就好比如无尽绽放的运用，是可以以任意的方式去拓展这种无尽绽放的方式，也就是说有限程度拓展的方式也可以去朝向无尽化的拓展，无尽化的绽放。并且对于任何的视角描述，对于任何的面向，对于任何的存在，对于任何的方向，对于任何的潜在等都可以去有限绽放或者去无尽绽放。即使是我们书里面所描述的，也并没有将绽放的极致所描述出来，因为再多的文字也是不够极致的，或者说再多的描述也都是一些窄面向或者窄视角描述。虽然这里的描述是在面向展示，但是我们在拓展上仍然是永无止境的，先暂时描述到这些视角，下面我们将开始意境系列了。

一些前言：本书一共划分了五个大系列，无限无局限系列，复合叠加态系列，意境系列，时位系列，无尽嵌套体系列。到这里我们已经花了一些篇幅呈现了前两个系列，从无限无局限的面向逐步递进到复合叠加态的面向，前半部分尽量使用的是单片单面的一些举例或描述，接下来的章节在某些描述上还会再次进行递进，进入几乎都是复合的存在，意境系列，时位系列，其描述都是属于综合存在，或者复合存在，涉及多个存在，多个复合存在。不过也不用担心意识会难以理解接下来的内容，在描述上，有限的意识容量无法装下无尽的存在，无限才能装下无限。从无限开始，所谓的层面高低，大小，也会演变成高低/低高，大小/小大的复合，也就是虽然描述上后面的系列章节比前面似乎更递进，但是在另一种视角描述上，前面的章节，是反过来的递进。第一个系列无限无局限系列是以无限作为起始，从无限到更加极化的无限，但是更加极化的无限并非说是继续探索和拓展更高层面的东西，而忽略了看似更低层面的东西，高层面低层面在无限当中是可以不分高低的，也就是即使是对有限层面的理解与拓展，对看似普通的无限基础层面的理解与拓展，其相对重要性也是相当的。

第十三章、意境产生与意境化

欢迎来到意境系列，意境系列相当于是从复合叠加态当中所衍生而成的，从复合当中衍生而成，这一个系列会有 6 个章节，6 个章节将围绕着意境进行主要的描述。第一个章节，也就是这个章节会简单的描述意境的概念，定义以及如何去理解，和各种的简单举例，以及我们将会谈论到一些较为简单的意境或者单一的意境，接下来的第二和第三个章节我们将开始对一些更大的意境进行复杂的拆解，或者说描述与介绍，属于更为复杂的意境，这当中涉及到意境的层面，也就是意境分层，意境系列六个章节的最后三个章节将描述三个源头层级的意境，同时也是极致复合落差的意境，有时候也可以简称复合意境。（属于初版，暂时未增加解注内容，如有“机会”，后续可能会看到注解版。1-6 章含注解，可以大幅提升理解效能）。

“意境”，这里使用意境一词不仅仅只是在描述意境，而是我们在选择用词的时候，使用意境一词来“承接”或者来表述与呈现所要描述的内容，意境可以简单理解为情境带来的感受，可以简单称为情境感受，也可以描述为是一种感觉一种感受，那这种感觉和感受哪里来的呢？由情景或者环境或者物体所带来的感受与意境，或者

复合存在的整体，综合的场景所给人带来的一些感受或者感觉，或者感想或者体悟等。我们这里对意境的定义并非是有特定标准或者局限性范围的，使用“意境”一词的时候，仅仅只是便于多一个视角去描述和让读者去理解，意境可以有非常多不同的“境”，也可以有不同的层次和细节。

例如当我们看到或者想象一棵参天巨树，我们可能会产生哪些感觉，哪些感受与想法呢例如，我们可能会感觉得到参天大树非一日长成，参天巨树饱经风霜岁月，感受到庞大，毅力，坚韧等。而如果让我们体悟自身，那么也能够看到一个强大的自身并非一日锻炼而成，而是长久，持续，不断。对于狂风暴雨而言脆弱的小树一刮就倒，参天巨树纹丝不动如同我们在面对人生当中的风暴，坎坷挑战的时候我们所处的心态，状态。而这，便是意境(简单的，表层的)，虽然这种意境描述这里举例的比较简单。

对于意境而言，我们可以去投入与感受，感受场景，情景，可以去代入可以去模拟想象，带入进环境，大树，小树等，也可以主动创造，或者深刻体验，思考与感悟，挖掘更深更极致的感受与感悟，挖掘探索意境深层/意境三层。意境的产生可以是来自被动的，也可以是主动的，主

动的去探索感悟与创造意境，或者将各种存在“意境化”(动词)，读者也可以用上面的这些方式，来加强意境的领悟与了解，并深刻体验书籍当中的各种内容与描述，情景的感受用文字去描述的时候，是给读者能够以代入，与深刻代入体会的呈现，除了书当中所举例与描述的，读者可以自行在任何地方与方面去拓展领悟各种意境，书只会部分举例适合放入书当中的内容,(意境本身就是复合叠加态的存在，也就是意味着意识体主要的朝向之一，就是感悟意境，发展意境)。

再继续举例，例如花丛，当我们看到花丛，看到花朵的美丽，花朵的鲜艳，但是这种美丽与鲜艳是由旁边的绿叶绿草所衬托而出现的，并且如果花丛当中有一株花，只有它是最不一样的，我们可以感受到它的独特，它在各种花坛中是最奇特的存在，如果我们所看到的花丛，所有的花都是同一个种类的，那么所看与感受到的则是与一大片有关的，反过来对于我们自身而言，我们是感受到我们的独特，还是感受到我们在群体当中属于其中的一员，独特是因什么而独特？“普通常见”又是因为什么？例如我们如果是跟绿叶绿草相对相比，而凸显我们的独特，那是因为跟绿叶绿草相比，如果我们对比的是另一些更为艳丽美妙静香的花朵，那么也将失去独特性。而这

也是意境，也就是我们从情境情景当中所产生的感受，感觉与体悟。虽然这里并没有描述更深层领悟的内容，但是这也是意境　，(描述的意境层次与深度会逐步增加)。

再例如泡茶，在泡茶的过程当中我们会有很多的操作体验，也会有很多心情心境上的体验，泡茶可以让我们产生专注产生等待，产生品味，也可以产生一种放松，一种安静，一种自然的流水之声，一种茶香等“境感”，给人带来的各种视觉，味觉，触觉等的综合的感受与感觉，这也是情景感受，是综合的/复合的。当我们把它意境化并“用于”所谓的第三密度人生的时候，我们可以看到人生是有很多元素的，也会经历和体验各种各样的面向与存在，每一个元素都如同品味不同的茶那样值得细细品味，而不是只专注在某些特定的元素上面，并且这是一个过程，一个连续的过程当中也有着各种不同的变化与转变，很多东西都值得品味，都值得细细品味，这里不使用值得一词，用“可以”一词，都可以去品味都可以细细品味，值得一词要打双引号因为每一个人对于“值得”的概念和理解都是不同的。而这也可以称之为意境。但是意境是可以分层的，上面的这些举例并没有深入的描述与拓展，也没有描述很深很深的一些体悟与领悟，那么上面的这

些意境相当于只是表层。

意境也可以描述为由复合叠加态所衍生而成的一些存在。可以从其他一些视角去理解，我们通过复合的视角以及复合叠加态有关的视角来看待各种的事物，也能够将其意境化，从而看到更多其意境当中的各种事物，存在，感悟。也可以描述为从嵌入/被嵌入的过程去理解。将任何事物嵌入进一个更加复合的综合存在当中。例如前面的三个例子，也可以描述为三种嵌入/被嵌入。将自身品质嵌入参天巨树，化为参天巨树意境，将自身与周围的人嵌入花丛中，化为花丛意境，或者将享茶的过程嵌入人生，化为茶之意境。

嵌入/被嵌入不仅仅是可以用于自身，其他任何事物都是可以的，例如我们将苹果嵌入进更大的复合叠加的一种存在当中，这里的更大是一个相对的描述，例如把苹果嵌入进造物设计当中，就可以从苹果身上展开出很多的设计内容出来，例如苹果被设计的形状，颜色，材质，轻重等，（在前面的章节当中，有详细的介绍过苹果/橘子的造物设计）。

如果我们把苹果嵌入进多面向的存在当中，例如把苹果嵌入进水果这种类型概念当中，就能看到大量的各种其他水果，橘子，桃子，葡萄等，与苹果特点的对比，对比出无尽多相同点，无尽

多不同点。再例如把苹果嵌入进人类的食物当中，那么情况又会有很大的不同，人类可以吃水果，饮品，肉类，蔬菜等，而人类吃苹果，则涉及到人类的口味选择，对待苹果的态度，心情，感受等。也就是从苹果身上可以拓展出大量的各种宇宙的面向，（意境三层极为庞大）。

如果我们将苹果嵌入进整个环境或者某种整体运作当中来看，例如植物生态系统，地球环境生态系统等，那么就可以从苹果身上展开出大量的运作的情况，与运作的特点以及运作的各种效能，潜能以及各种衍生等等有关的存在与描述。例如苹果的物种繁殖模式，共生与竞争特点，进化特点与方向等，（这里只做部分举例）。

当我们将苹果嵌入进整个宇宙当中，那么我们就可以从苹果的各种描述当中，“以小化大”看到整个宇宙，“苹果微宇宙”，也可以当做一个意境，称为苹果意境。苹果意境里面可以描述出哪一些呢？例如从苹果的繁殖模式上可以看到，苹果的果肉在外面，种子在里面，苹果先以服务他人作为起始，鲜美的果肉给其他生物食用，然后种子被吃苹果的生物所传递或者所种植，在这个过程中服务着他人又服务着自身，相当于苹果借由服务他人而服务了自身，也就是繁衍。意识体便可以借由苹果领悟，或者意境化/领悟其意

境，而这只是意境当中的一点点内容，（一个意境三层可领悟的量是无尽之多的，单纯讨论苹果身上的智慧，就能把人类人生的各种智慧都破解出来，极高百分比。意境的威能可穿透宇宙）。

再例如苹果的果肉是清甜的，而种子是苦涩难吃的，种子不能被吃掉，因此即使是苹果，也需要考虑到食用者不能将种子也吃掉，而所做的调整。对于一些生物的口味来说，甜为顺，苦为逆，有顺有逆，对于意识体的领悟而言，也可以如此，意识体也是以“顺/逆”的组合去运作，以及不断的调整与浮动，纯顺与纯逆则可能产生负效能。也可以从中拓展自己的领悟与感受。

意境，可以理解为感受/感觉，而感受/感觉可以从“互动对象”当中产生，给人带来感受/感觉，或者说主体主动去感受其中的各种，并产生意境，或者领悟意境，或者使其意境化。意境有无尽之多，任何事物或者概念都可以意境化，化为意境。例如颠倒意境，风之意境，四季意境，月之意境，躺平意境，牛马意境，碾压意境，围棋意境，狂喜意境，寒冬意境，五百岁意境等，后面我们还会更深入的描述。例如读者可以试着盯着燃烧的蜡烛一直盯着到燃烧殆尽，并感受其意境，或者摘九片树叶，尽可能完全相同的树叶摆放在一起并观察与感受，感受其中的意境。

回到嵌入/被嵌入的举例，我们可以将一个第三密度意识体嵌入进整个进化体系当中，可以看到不同密度层面的进化过程与程度，与描述情况等等。仅仅从人身上就能看到宇宙的很多结构与模式，可以简单称为“人之意境”，而人体的结构与运作模式，可以“以小化大”看到整个宇宙的很多结构与运作模式，人的静态化特点和动态化特点，以及人的各种面向与方向潜在，意识潜在各种状态，就是无限层面很多状态的缩小版，例如无尽拓展，兼容，浮动，吞噬等，人实际上所有的模式，可操作，都是来自于无限，且与无限完全相同，但是是某种缩小版，仅仅只是对自身无尽挖掘，可以做到完全不需要外部就能够不断学习拓展领悟，人的每一处面向都是无限化的潜在等。而这，也是意境。

再例如人体各种细胞的种类，位置，特点，组合，与干细胞的填补，宇宙或者星球的各种不同意识体也是如此，都是潜在的无限，可以任意塑造与变化成任意的独特存在，如同干细胞拥有整个身体的信息，而任何意识体都是潜在拥有整个宇宙与无限当中所有的信息。人的思维可以变化，可以表达，呈现，创造，破坏，而无限和宇宙很多方面也包含如此，在各个不论大小的地方都能看到等，这里不做更多展开举例。而这，也

是意境。但这远远不只是“人之意境”的全部，只是一点点皮毛，这里只是举例到表层的意境，人是极为复合的存在，而且动态化程度很高，意境程度是非常多层的。

意境也可以衍生与组合等，例如人之意境，可以衍生出“人之不能意境”，人之不能，人不能做到的各种事情,例如人不能使地球反向旋转，人不能把太阳复制一个并压缩放到手上，人不能吃沙子越吃长得越高等，其局限性之极，局限性之极之聚合，会是什么样的存在呢？不仅大量包含着各种局限性的潜在，当中也有无限层面的状态。除此之外，人之不能意境还可以涉及到情感感受，人之不能当中，可以有哪些感受感觉呢？耐心，再次尝试，烦躁，难受，愤恨，渴求，恨不得，急躁，放弃，摆烂，接受，拼搏，坚持，逃避，想方设法，绞尽脑汁等等的情感感受，而这些感受，可以极化，强化，极度烦躁，极度耐心，极度渴望，极度拼搏，极度坚持，极度摆烂，极度无感等，这也是意境，而这些都是同一个意境当中，且都是复合/聚合存在，人之不能意境仅仅是表层就已经涵盖了大量情感感受集合，其能够累积与爆发的威能与落差是非常之高的，如果意识体能够将其转化为力量，或者转化成特定方向朝向的威能，其效能潜能将会极高，(意境本身

也是复合叠加态的，意境三层，可以贯穿宇宙球）。并且从此意境的深入体会当中，意识体可以直接理解与感悟到大量的人类迷惑行为是怎么回事，人类的大量不同种类的痛苦与难受又是为何，人类的各种运作情况中的一些行为与感受的原因等，（如同复合叠加态的爆发，因此意境是意识拓展的一个主要之一）。这些我们会再后面继续描述到。

意境也可以分层，如同对复合叠加态分为三层一样，任何意境也都可以分三层，或者描述为都有都存在三层意境，三层以后不再划分，三层即以上都算第三层，第三层时就已经是非常深的层面了，且可以无限无上限，意境三层的划分只是便于理解意境与挖掘意境，第三层一般不会达到，或者不会使用，也就是一般情况下意境只会挖掘/被挖掘到第一层，第二层，（每层也可以分初，中，后，三阶，类似于三阶分源头的划分模式）。

上面所举例的意境感悟例子都只能算第一层当中的。层面划分没有标准，不是特别强的意境层面一般不会划分到第三层，而是保留，象征意义为拓展挖掘永无止境，任何一个意境都是探索不完挖掘不完的，且可以无尽深入下去。也就是可以有非常多层，但是简单划分为共三层，每一

层意境里面可以包含的感悟都可以是无尽之多，每层都含有无尽多的可感悟的存在，也就是每层，甚至每小层也都是无限化的。

意境也可以划分为简单的意境，复合的意境，和极致复合落差意境。简单的意境可以是单一的，物体的，切片的，单面向的等，例如苹果意境，树叶意境，火之意境，胆小意境，流水意境，空瓶意境等。复合意境往往包含多个存在，或者多个概念，多种状态，可能是浮动的，或者组合的等，例如人之意境，人之不能意境，人类迷惑行为意境，老之意境，生死意境，赌之意境，魔方意境，磨损意境，趣味意境，奇迹意境，惊喜意境，许愿意境，“逆负意境”等(逆负意境作为一个公开的超级意境彩蛋，自行探索)。极致复合落差意境的话，涉及到极致落差，其程度与强度都远超过前面那些意境全部加起来，任何一个极致复合落差意境都是源头层级的强度，或者涉及到源头有关，这类意境即使理论上来说有无尽之多，但是依然非常难发现与挖掘，这类意境往往一个意境就包含或者可以衍生出非常多其他各种意境，在后面章节书当中会展示举例三个意境，都是总源头层级的，无时意境，源头之心意境，零之意境。

对于意境化而言，任何存在也都可以被意境化，变成一种意境并去探索，或者说从该存在当中去领悟意境。例如“人类迷惑行为”也可以意境化，化为人类迷惑行为意境，该意境也是复合的，且强度也是很高的，人类迷惑行为并没有特定的实体存在物，不像苹果，树木，等存在，人类迷惑行为没有特定的范围，规定，举动，要求，特点表现，实际上这个意境甚至都不完全是指的人类有关的，其概念范围已经超出可以看到或者可以定义的各种人的迷惑行为了。把所有人的各种迷惑行为加起来并不会等于人类迷惑行为意境，这是一个意境，不会局限于实际看到的具体行为，就如同苹果意境不会局限于苹果本身。人类迷惑行为意境已经超出具体行为，甚至没法定义，超出定义，没法划定范围，超出任何范围。

更奇特的是，甚至都没法具体概念化人类迷惑行为到底是什么，有什么，因为人类迷惑行为本身就是指我们所不能理解的各种迷惑行为，各种迷惑事情，各种迷惑的无厘头等，那么这个意境，也会变成我们所不能完全理解的存在，也就是这个人类迷惑行为意境本身就是一个不太能被多少理解的意境，其中包含的人类迷惑行为也是一样不太能被多少的理解。但是，不能完全理解

却又不等于不能够理解，还是可以理解，人类迷惑行为意境不能直接等于模糊意境，也不能直接等于不理解意境。人类迷惑行为，捉摸不透，把握不来，令人不解，出人意料，迷惑无比，大跌眼镜，无理无由，莫名其妙等，而这些，有的小伙伴可能会感觉这些看不懂的理解不了的又有啥用呢？不是可以算的到，理解的了等更合适吗？而这当中就蕴含着人类迷惑行为意境当中的巧妙之用。

例如该意境当中可以包含这些，往往是无法被预测的，无法被计算的，无法被衡量等的那些存在，使得我们可以做到无法被理解，也就无法被针对，无法被克制或者拿捏。而反过来，往往那些可以被理解的部分，说不定只是我们故意表现与展示出来的，让人专门去理解我们希望被人理解的部分，而不能被人理解的部分，实际上是我们不需要别人去理解的。出其不意，妙里藏招，多重后手，卧虎藏龙，等这些地球上常见的策略运用。再例如，人类迷惑行为如果是连高密度，很高密度的意识体都不能理解的存在，那么在描述上这是可以超越或者强于高密度意识体潜在的意境或存在，并且如果我们能够理解，高密度不能理解，那么又再次在这些面向上超过了高密度意识体。

当然了，人类迷惑行为意境还有很多的描述，人类迷惑行为意境也可以涉及到混沌，随机，体验等，上面也只是描述到了第一层意境。

意境，从情境情景当中所可以产生的感受感觉与感悟，所有的意识体，包括人类，在所有的各种生活与场景当中以及对于所有的事物，所有的物体都会有感受感觉，那么其实这些也都可以属于意境，又或者可以描述为意识体其实无时无刻不在感受感觉当中，也就是意识体无时无刻都在意境当中，将所谓的生活意境化变成生活意境，那么意识体就在生活意境当中。而意识体对于所有的事物，每一种事物都可以产生意境，也就是都可以产生感受，感觉，感悟。包括所谓的石头，桌子，笔，杯子，树叶等看似简单的物体也可以产生意境感受。例如我们可以从石头上面感受到坚韧厚实实在等的感受，而这一些也可以化作我们的品质特质，我们可以从石头上面去深深的感受去感受自身也可以朝向坚韧，厚实，有实，而不是空洞或者软虚等，而是要有实打实的存在，如果描述为我们的认知，知识，精神，思维那么便也可以去朝向更加的细化，更加的坚韧。

桌子，可以从中感受到承载，承载力，承载不够或者过于脆弱，就可能崩塌，而对于我们所谓的修炼或者自身的意识而言，也需要更大的承

载力来承载更高的意识密度，或层面，而所有的我们的面向，我们的品质特质，我们的极化，都会影响着我们的承载力。要想承载越高的意识密度层面，就需要有越高的意识综合状态，拓展更多的视角，更多的理解事物的方式，各种不同的思维模式层面模式，意识的复合程度，面向数量，数据数量，聚合的能力综合等，都可以成为综合承载力的基础。

笔，一只“普通”的笔，我们能够去感受到，有限的墨水却可以创造出无尽多灵感，故事，描述，与可能，笔的用途看似单一或少量，但是却可以在这局限性范围内有着无尽多种操作与创造的方式。而任何一个意识体的任何一个面向，不论是语言，文字，解读，分析，感受，观察，书写，提问，回答，描述，读书方式，学习方式，锻炼方式等各种的面向与能力，也都是可以不断的精炼化，包括读者此时的代入程度，细致化理解能力，剖析词字意思等的能力，都是可以锻炼的非常拓展，具备更高百分比的程度的，并可以去无尽化的发挥运用与创造，也可以变得非常的无限化，使得我们的各种面向与能力变得更加的细致，多样，灵动，深入，拓展，无限化等。这里暂时不做具体的举例。

杯子，容器，有空余才能继续装下更多的水，

满了就装不进去了，而不同的杯子，容量不同，极致的杯子，就是无限，可以无尽的装，也不需要空，没有空杯，而是无尽拓展化，再多的存在都能装下，再多的存在都可以同时存在，无限无需装，一种没有边界没有任何限制与局限的意识容器，甚至超越容器的范围。无限化的意识容器还可以有很多的特点，兼容，浮动，吞噬等。

而这一些存在，都可以称为意境，而各种造物存在都可以产生各种不同的意境，以及各种不同层次的意境，树叶的生长凋落与替换，身体的细胞更换，感悟思想也需要的动态浮动与迭代拓展，火的摧毁一切来实现创造，感悟用破坏来实现创造，破坏也是一种创造。书的有限空间与位置却可承载宇宙宏伟景象，感悟即使是人类这般存在，却可以容纳与承载无数存在集于一身，且有无尽潜能。

同一个记忆却可以被再次重新看待获得新的理解与领悟，感悟思想可以不断用各种不同的视角去看待同一事物，拓展出更多的视角，与无尽迭代与刷新对事物的全新认知，且知晓所有一切认知都还可以再迭代,所有的视角都是狭窄视角。被摧毁蜘蛛网的蜘蛛一而再再而三的重新构筑，感悟与此时或者任何的处境融合，再强大的蜘蛛网也都可以被摧毁，拥有不断再造的能力。靠天

与气候的庄稼可以被环境与气候所摧毁，感悟依靠什么就可能毁于什么。武功高强者死于武功，感悟锋芒尖锐与突出之处，所面临的打击与挑战越大，强者败于更强者。善于登山者胜山无数败山无尽，感悟挑战是永无止境的，总有更高的存在，胜败不在于一次几次，不在于一时几时。宗教修行者受限于宗教，灵性修行者受限于灵性，感悟任何所学都既可能成为助力，也可能成为阻碍，自身对于自身既是助力也是阻碍，任何存在都可以成为局限。赌场庄家的极致碾压通杀，感悟输赢不在于表面，可能是在别的地方，在庄家抽水与数学概率上等。被视为不可能之事却发生了可能，感悟所谓的不可能，大部分都是自己欺骗自己，或者自己说服自己，大量的各种自我认知等其实都是经不起推敲等等，有着无尽之多，这些都可以描述为从意境当中拓展而出，每一项都可以产生出不同的感悟，产生出很多的感悟。

苦之意境，甜之意境，乐之意境，无情意境，狠之意境，悲之意境，碾压意境，困惑意境，看之意境，听之意境，追逐意境，怒之意境，谦之意境，演之意境，寻之意境，碎之意境，无聊意境，趣味意境，善之意境，恶之意境，防之意境，攻之意境，救之意境，灭之意境。等等任何存在

都可以意境化，任何意识体都可以从中领悟感悟。当然也有很多意识体在各种体验，很多感受体验当中，并没有从意境当中去拓展领悟。

任何一个意境都是非常丰富的，里面有无尽多可以拓展与挖掘的内容，且意境没有特定或者固定的理解与感悟，怎么拓展都行。 例如老之意境，老，衰老，衰败，磨损，遗忘，功能下降，而老之后呢？老又是为了什么呢？为了朝向什么呢？老可以是为了死，死又是为了什么呢？死是为了生，生是为了拓展，那么如果老可以直接生，直接拓展与更新，那么是否就无需等待老了呢？老是身体老又或者思想老，思想老又是如何老呢？思想衰老，思想衰败，思想遗忘等，生可以是思想的生，思想的拓展，思想的变化，而不是身体上的再生。老是一个过程，这个过程并不需要我们直接参与或者亲自达到老的阶段再来体会老，我们可以在还没有老的时候直接探索该意境，探索老之意境，并深刻体会，与感悟。老之意境不一定需要处于老来感悟，且领悟老之意境的极佳领悟状态也不是在老，而是在“长”的状态下领悟，老的相对反面来领悟老。同样的领悟死之意境其实不是处于死的状态下去领悟 。老也可以是为了换地方长，或者使旧的存在衰败，旧消，新长。那么这个过程的感悟可以是“修一个扔一

个”，　所修所学所领悟的任何存在，也都可以直接扔掉，朝向拓展新的存在，即使是意识修行也都可以是如此。

老之意境可以衍生出忘，忘之意境，忘什么呢？怎么运用忘呢？将固化的思想所忘，将自身的状态所忘，将自身的信念认知所忘，忘而空，空白状态下对待，看待，感受，而产生新，产生可能的不同等。忘也可以忘过去，忘招，忘得失等，忘可以是为了记，记住需要用于的，忘记暂时不用的。忘可以是为了练，忘可以是为了改，忘可以是为了变，遗忘帷幕下忘记前世与所有知识的忘，也是一种忘。忘可以是亡，忘记，消亡，亡可以带来忘，亡也可以带来不忘，亡而不忘，以记忆的形式存在于人的记忆当中，亡但是却存，但忘便使存化为了亡，忘便是亡。忘于物，物便亡，忘于事，事便亡，忘于人，人便亡，而一个人的世界便是其所不忘之构成，忘则消亡，不忘则永存，不忘其过去，过去永存，不忘其伤痕，伤痕永存，不忘其梦幻，梦幻永存，不忘其朝向，朝向永存。也就是过去以及各种事情不会随着时间或者事物变化而亡，反过来梦幻也不会因为没有在物理世界显现而不存在，对于每个人而言，每个人的世界，当前时刻，是由所不忘的集合构成，如果所不忘达到极致，那么该意识体的世界

将极为庞大。而意识体修行之所忘，无尽之多，忘其情绪，忘其各类面向，忘其各类人格，等，便是忘其世界的各种存在，世界是变得缩窄缩小的。也就是我们多次描述的意识是拓展面向，而非缩窄面向，这是两种朝向。

一边是忘，一边是不忘，忘则缩窄，不忘则固化无变，不忘不会随着时间或者事情变化而变化自身的意识，自身的意识状态才是主要的变化存在，又忘，又不忘，既浮动，又叠加，可时时浮动忘与不忘，而不是念念不忘一些总是重复出现的思想认知，念念不忘一些总是重复冒出来的信念观念，念念不忘一些总是重复使用的方式方法等，也不是总是忘记一些灵活多变的招式或应对，总是忘记一些更多的视角与信息，总是忘记一些事物存在与提醒等。这便是忘之意境有关。

老之意境也可以衍生出磨损意境，磨损可以有哪些？例如身体磨损，物品使用的磨损，记忆的磨损，精神思想棱角的磨损，书本翻阅的磨损，信念斗志的磨损，耐心的磨损，热情的磨损，用户信任的磨损，载具的磨损等，什么是磨损？磨损是怎么来的？磨损可以描述为在不断的互动当中所产生的互动变化，磨损并不意味着只有磨损，事物可以不互动，而不产生什么变化，磨损代表

着背后的互动，或大量的互动或大量的被运用，而产生的变化。

例如载具汽车的磨损，背后也许经历很多地区环境，到处穿行等。例如手机的磨损，背后可能被各种程度的大量时间使用，而一个人身体的磨损，可能是经历了各种的波折，体验，经历等。信念斗志的磨损，也许是经历重重坎坷关卡，斗志被外界暂时摧毁或者需要去重新审视其信念等。记忆的磨损，可能是重新经历的事物的冲击力不断的在刷新旧的过往记忆等。磨损背后代表着大量的运用，体验，拓展，变化，强度等，磨损是由于大量互动产生，而大量互动拓展变化，千锤百炼，不断挖掘或运用等产生，事物可以不用，不用而可以不磨损，用则可以损。但是，事物皆可以用于磨损，皆可以磨损之，都可以允许损，允许磨损，也能够去磨损，以用为磨损，用主动磨损来换大量的体验，换大量的拓展，换大量的革新等，工具可以主动磨损之，载具可以主动磨损之，身体可以主动磨损之。

会发现这里描述的磨损意境与地球上的很多描述是不同的，和相反的，不是爱惜与保护身体，也不是养生和滋养身体。反而是主动去磨损身体，不仅仅是磨损身体，还可以磨损我们的资源，载具，工具，任何面向等。用磨损或者通过主动接

受与允许磨损的情况下，去拓展大量的互动，大量的体验，大量的挑战，大量的关卡，大量的创造，大量的蜕变等。这里所描述的蜕变，是用大量一词，而不是指一两次或者几次，相当于用身体，资源，载具，工具，面向等换取大幅的意识拓展，或者意识层面的提升。而这也是可行的，也是可以朝向的，每个意识体都是无限的潜在，也都具备无限潜在的意识。实际上不仅仅如此，在磨损意境当中，连整个星球都可以主动去磨损，整个宇宙都可以主动去磨损，我们所在的这个宇宙的各种实验，各种探索，其实在描述上也都是在磨损着很多的事物与东西。而这便是磨损意境，但这不只是磨损意境，由于写于书当中的内容会有一定筛选考量，很多举例与细节不会出现在书中，例如用磨损意境来换取极高的修为，用磨损意境来进行各种极化，落差的体验与意境感悟等，敢于挑战，敢于“赌”，敢于创造等这些都只是少量的描述。

意境，不同的意境可以产生不同的交织，衍生，对冲等，不同的意境可以产生与感悟出不同的存在，磨损意境下的主动磨损与珍惜保护是相对的，可以拓展出各种不同的领悟，胆小意境与勇敢意境也可以领悟和感悟出很多的对冲存在。愚蠢意境也可以拓展感悟出智慧意境没有的存

在，很多方面甚至超于智慧意境，能够产生出各种精妙的交织组合和相互加强等。

一境一世界，一境一无限，欢迎来到意境世界。

死之意境

死之意境三层，同样的，我们可以对不同的意境使用分成三层的方式来进行划分或探索。当我们探索第一层，然后通过不断的极化去探索更拓展的第二层，以及当第二层都被超脱，被超越，被进一步极化与拓展的时候到达第三层。各种意境的第三层可能会超出通常理解，或者超出意境本身的概念，定义，范围等。接下来我们开始对死之意境三层，逐步展开探索与举例。

对于死而言，死所对应的是生。那么死之意境是要站在死来探索呢？或者说“生”时能否也能够探索死之意境呢？死和生在另一种描述当中是同一个存在，同时也是叠加的存在，相当于同一个存在的两端。我们如果从另一端来探索死之意境也就是从生来探索死之意境，其实会有着不一样的效能与潜能，也就是说对于死之意境的探索是需要用生的状态或者处于生的状态，也就是存活的状态去探索。当然这里仍然是分层面的，当我们处于生的状态去探索死之意境时，能够探索到的层面与深度将会更高。不仅仅是死之意境，

还有各种的意境都可以如此，例如有和无也是同一个存在，真和假也是同一个存在，混沌和有序也是同一个存在。更精准一些的描述则是极致的死对应极致的生，极致的有对应极致的无，极致的真对应极致的假，极致的混沌对应极致的有序，不过这些也都是属于无限当中的一些窄面向。

如果是处于死的状态来探索死之意境，那么可以探索到哪一些呢？例如我们常见的各种死法，孤独的老死，意外的死亡，以及被其他意识体所伤害而亡，又或者是被病痛所驱使致死，当然这里所描述的死亡更多的指第三密度遗忘帷幕下意识体的身体或者说肉身躯体的死亡，体验或经历到的对于第三密度人类而言的死亡的概念。也就是各种不同的死法都是有非常多的，甚至可以是无尽之多的。例如还可以在极度兴奋当中兴奋到猝死，可以在极度悲伤之中而离世，也可以是平平淡淡的老死，又或者说经历非常多的坎坷波澜，最后回归平淡的离世，所有的不同死法也都拥有着潜在的无限性或者说可以无限化。也就是对于意境三层而言，每一层意境都可以探索出无尽多的内容。这些不同的死的体验，或者感受中可能会有孤独，悲凉，放下，疼痛，遗憾，释怀，平静，喜悦等，也可以是疑惑不解，愤恨，不甘等，而这些死的状态都可以描述为是死之意

境当中的第一层或者说只是浅层表层。

意境可以从感受中诞生，也可以使用意境去感受各种事物。那么死之感受，我们感受到的近乎于死亡的感受，却不一定需要经历实质的死亡，肉身的死亡，身体的离世等。例如我们还可以看到一些这样的成语或者描述，置之死地而后生，生不如死，死而不得，极致冤死，哀莫大于心死，极致痛苦而不能死等。在这些描述当中，我们看到在没有死的情况下却能够体验到比死还强烈感受，这些都是需要在生的情况下才能够感受与体验拓展到的。

置之死地而后生，这里的死并非是真的死，但却也是一种死，死掉的不再是身体，也不全是特定的存在，这种死带来了一种生，在特殊情况下所经历巨大波折并最后蜕变了自身。在该蜕变的情况下死掉的是旧有的自身，死掉的是旧的信念，旧的思想或者过往，自身或者某一种复合状态的自身。这里出现了生，生也是从旧的自身身上蜕变而生，“生”出来全新的自身，也就是蜕变后的全新自身。置之死地而后生当中的生死转化，生死经历与感受程度是非常高的，如果程度不高，就达不到置之死地而后生，只是变成普通的挫折、困难、遭遇，因为这里的死伴随着生。

再例如，死而不得。当一个人在活着的时候

保持着非常大的渴望，非常大的想法等待着被完成或者即将完成，但是却被一些突如其来等的情况打断而无法再完成，但是人却还没有死，还活着。于是在内心会有强烈的感受，伴随着强烈的渴望，强烈的愿望，强烈的想法，强烈的想要去完成，强烈的想要去实现。但是整个人不论是身体还是整体的情况，都处于某种不得的状态，这种情况下所体验到的感受是不亚于死亡的。这种死死的不是过去的自身，死的也不是肉身，死的也不是信念，思想，而是由一种强烈状态的生所对照，对应，伴随着强烈的感受而体验到的堪比死的感受，甚至超过死的感受。

再例如，极致冤死，相当于第三密度人类被冤枉而死。在这种死法当中，一个人被非常极化的冤枉或者被冤枉的程度非常之高，已经达到所有的亲戚朋友家人都已经不信任他，甚至都排挤他，攻击他，谩骂他。所有的正义之人或者所有的所谓的正义客观的那些人也不相信他，也都一同攻击与谩骂他。同样的，即使是事情过去很久之后的后人和人们也一样的排挤他，攻击他，谩骂他，在历史上都要骂他，甚至被冤枉几百年。在这种情况下，被冤枉的这个人会体验到非常极化的绝望，非常极化的孤独，非常极化的悲凉，非常极化的比死还难受的情况。当然这里描述的

是比较极化的一些情况，伴随着这些强烈的感受状态，被活生生持续冤枉很多年，最后也没有沉冤得雪。即使很久后真相被大众知道了也没有得到人们的理解，在这种状态下这个人所处的情境感受是非常之极化的，而这种的极致冤死的情景与感受比前面的举例情况更加复杂，这是部分的一些举例。

再例如，极致痛苦而不能死，如同一个人为家庭和很多的兄弟姐妹付出了很多，带来了很大的支持与帮助，但是这个人后面却只能躺在病床上，什么都做不了，说不了话，身体也都动弹不得。所有的人都非常的爱他，所有的人都非常的关心他，不舍得他离开人世间，于是就持续为他治疗，并一直照顾与陪伴着。但是也正因为所有人都努力付出持续为他治疗，他一直躺在病床上，直到他拖垮了所有人，把所有人都拖到非常糟糕的状态。他其实非常痛苦，他不希望因为自身而使得整个家庭、所有兄弟姐妹受到非常大的影响，但是他极度渴望自身死去，但是他却无法开口说话，只能眼睁睁的看着所有人因为他，在所有人都非常爱他的情况下，全部被拖垮，全部被拖入非常糟糕的境地，产生了非常多的痛苦，矛盾，甚至是长达十几年，几十年的痛苦和糟糕的境地。

他却只能躺着，眼睁睁地看着，持续地看着，

持续很多年甚至十几年。他的内心非常之痛苦，非常之难受，因为他不希望这样，不希望因为他一个人拖累所有人，但是他却什么都做不到，什么都做不了，他非常的痛苦，这种痛苦累积几年，十几年。所有人都因为他而遭受磨难，遭受苦难，在这种情况下所产生出的极致痛苦而不能死。因为他自己无法掌控自身是否死去，也无法告诉家人他的想法。在这种特殊的情况下所产生出来的死之意境的程度是非常高的，这种感受程度是非常夸张的，而且是持续累积的，这便是死之意境第二层的一些举例。

这些例子当中我们可以看到在生的情况下反而体验到了死的感受，而且更为极化，意境程度更深。并且还能看到这样的情景，有的时候生跟死差不多，活着看似是活着，但是从某种程度与描述中却和死差不多。有的看似死了，其实还一直活着。再进一步的描述则是我们会看到生跟死，是可以同时存在的，可以用生来感受感悟死，用死来感受感悟生。而这里说的生的概念已经不再完全是活着，肉身活着或者存活在这个所谓的人世间。死也不完全说是离开人世间或者说是肉身的死亡，或者说与死亡有关的各种概念。越往深层的意境，概念就会越拓展，所涉及到的层面范围也会越来越广。

而意境可以使意识体的感受，拓展范围更加广阔，就如同我们的感知方式，我们探索宇宙的方式，我们感知感受宇宙的方式，可以从意境中去感受和探索或者说无限探索。也许这里的死之意境看起来蕴含着非常多的感受与体验，甚至是伴随着很多看似负面的状态，但是正面状态是需要用负面状态来对应的，因为正负也是同一个存在。

那么死之意境的第三层。又可以如何去探索或者在什么情景下可以体会感受的到呢？下面只简单介绍一小部分的状态描述，因为任何意境的第一层，第二层，第三层都是可以无限拓展和无限探索的。即便是死之意境第一层第二层或者任何意境的三层都蕴含着无尽广阔的探索和拓展的空间，但是越往深层探索，相对的难度将会层面跨增。而第三层意境，第三层死之意境能够探索到或者能够涉及到的情况相对是很少的，或者说目前被探索到的都是非常之少的，哪怕是宇宙当中的意识体加起来探索到的数量也都非常之少，因为任何意境第三层都会达到一种非常夸张的程度。意境第三层的夸张程度就如同复合叠加态当中的层面差异，不仅仅是感受感觉的无尽极化，如同前面意境第二层当中描述的可以出现的那些感受与感觉的极化，实际的第三层情况会更加的

复杂化和多样化。

举个比较靠近第三层意境状态的例子。例如在一场地震当中，一位带小孩的母亲奋力守护小孩的过程中遭到重创，但是她却不能死，为了保护小孩她怀抱着坚强的意志，承受着非常大的痛苦与压力。在这种非常艰难的情况下，需要迸发出非常强力的力量和坚毅的意志。她为了守护小孩愿意牺牲自己，愿意奉献自己的生命，可是为了小孩却又不可以轻易死去，并且还需要一直坚持。在这种情况下，一方面她需要豁出去，需要有着赴死的决心，她在不断的奉献自身的生命和挑战自身生命的“全部”，但是她又怀抱着不能死的坚定意志与想法。此时就会进入到非常复合叠加的既“赴死”又不可以死的状态，这是一种特殊的情况场景，但是其意境程度和感受程度是非常之深的，甚至可以触及到第三层，第三层的死之意境，（修正为达到了死之意境第二层后期）。这是一个比喻举例。

当我们要去感受这种意境的时候，我们不再仅仅是旁观者或者观察者，而是要变成代入者，体验者，变成主体去感受其中的意境，去品味其中的意境，去体会与感悟其中的意境。死之意境第三层，举两个例子，一是“人之不能”所叠加着“源头之不能”所产生的死之意境第三层的感

受状态，第三层的“死”的感受与意境化层面。人之不能之极致，这里的“人”实际上已经觉醒为或者已经达到源头层级的状态，但是却被描述上还处于人的状态，就会产生一种源头之不能的极致，而这种“不能”之极致就诞生出来了死之意境第三层，(死之第三层中期)。这里“几乎”已经是超出语言文字可以描述表达的范围，当然我们这只是简单举例，不细致介绍。

另一个是当意识状态能够达到感受产生出无数个要被动的活着的理由，以及无数个要主动去死的理由。注意这里的视角数量，理由的数量是无尽化的朝向或者说是非常极致化的，也就是同时有无尽的理由要活着，但是又有无尽的理由要去死，然后就会产生出那种叠加的状态。既要活着又要死，那么也会诞生出一种特殊的死之意境第三层，(死之意境第三层初期)，第三层的情境与感受这里只简单举例，我们不是一一展开。更多的意境感受与描述是留给是每个意识体去无尽探索的，每一层意境都有无尽的内容在里面。

意境程度越深，越难被探索到，越难被发现，或者越难被意境化到足够程度而产生出来，当然这里的难度是相对的。意境作为探索宇宙的一种工具，一种视角，也可以描述为是在复合的情况下诞生出来的。当我们借由意境而感受各种不同

状态存在的时候，随着我们对宇宙不同的拓展与了解，会发现如同意境的每层都有着无限广阔的可拓展空间，宇宙也一样可以被以无尽种不同方式，无尽种不同意境，再加之以不同分层，每一层又加之以无尽感受的方式去探索。死之意境，暂时先描述到这里，下面我们进入到美之意境三层。

美之意境

美之意境三层。美这个词，我们可以想到美丽、漂亮、精美、美好、美妙等一些词汇。如果我们要探索美之意境三层。那么首先美，我们可以看到哪些地方存在美或美丽呢？或者能够让我们产生美有关的感受。例如，我们看到天空上随机出现的云朵，感觉非常的美丽，产生了一种美感，那这便是美之意境当中的。我们还可以看到一个流通商品的玻璃杯，也能够产生美的意境或者美的感受、感觉。我们也可以看到各种花鸟鱼虫、山水环境、自然风景等给人带来的美感。这些美相当于美之意境第一层当中的感受，状态，情况等。

当我们拥有所谓的一颗善于发现美的心或者善于观察美的眼睛时，我们其实还能够在各种地方看到美。例如，哪怕是很“普通常见”的一棵绿色的树叶，树叶细致的各种颜色与形状，树叶

的脉络分布也可以产生出美感。一道闪电，一道随机和短暂的闪电也可以产生美感和美之意境。美不仅仅出现在我们生活当中的这些元素和事物上面，美也不仅仅是一种静态的存在，它也可以是一种动态的存在。例如我们甚至可以从发黑的香蕉皮上面看到一种“特殊”的美，我们也可以看到随机长成的苹果，哪怕它看起来不是那么的均匀分布，其实这当中也还有着很多的美。一只爬动的蚂蚁，一只蠕动的毛毛虫，天空落下的雨滴，甚至是墙角的灰尘，其实都可以从中感受到美，或者产生美感，都可以从美之意境当中感受到。任何事物，不论是远远的看，又或是非常细致的观察它的一部分，都能看到其中的美。这些也相当于是美之意境第一层。

而美不仅仅是这些实际实物上的一个美。当我们的观察力或者我们的感受方式与程度再次延展，我们甚至可以开始感受到文字的优美，声音的优美，流水的优美，一种创造过程当中的美，一个故事给人带来的感觉上的美，一种惊喜，一种礼物，一种与人交谈的美感，一种看到植物坚韧生长的美，一种看到树叶自然飘落与化为尘埃消散的美，一种言语表达互动的美。这些美感是没有特定形态的，也就是没有物质形态，是从非实质形态当中的事物上面所感受到的美。

当这种美感继续延伸，我们可以看到更多奇特的景象。例如，蚂蚁的迷路转圈，也可以是一种美，一只迷路的蚂蚁，随机到处乱爬。当然这是一个描述。又或者蜘蛛网被摧毁之后再次编织，再摧毁，再编织。能够一而再，再而三地继续编织它的蜘蛛网。那么这种状态下也能够给人带来美感，或者也能够体会到美之意境。

同样的，我们也能够从各种的互动和事物当中看到和感受到各种美之意境。例如，鳄鱼跟小鸟之间的共生关系，这种关系美。又或者是一种软件程序，甚至是一个生物病毒，它的结构和运作也能够产生美感。这种美之意境不仅仅是一种被动式的感觉或者感受，也可以变成一种主动式的运用。当我们用美之意境去观察所有事物，所有细节当中更极致化的细节当中的各种美都存在，那么这些是主动运用。

这种意境不仅仅是主动去感受各种美的感觉，或者去探索更多美的感受和各种新发现的能够让我们感受美之意境的存在。美之意境可以运用在所有事物上面，并且它可以被不断的拓展，不断的拓宽，当我们用美之意境能够发掘更多、更大量、更多层面、更深层面、更细致层面等各种美的存在的时候，当我们把美之意境运用在创造上面的时候，或者运用在互动或服务当中的时

候，或者运用在设计与体验当中的时候，那么便是再次的衍生。

看到美之意境，我们有时候也许会想到丑之意境，丑之意境也是存在的。并且丑之意境跟美之意境也是一样的存在。“可以”并没有所谓的高低大小之分。丑之意境，同样，当我们使用丑的视角与感觉去看待所有事物的时候，也能够拓展和创造出大量的视角与感受。并且，丑也不完全说是有形的存在，也可以是像人性、人心、操作、故事等当中所能够产生的丑陋的感觉感受，与美之意境相对。因为同一个事物，可以被不同的意识体去感受和看到，当中的美和丑也是一种偏向的视角，偏向意境，会在下一章节当中详细描述。这种有偏向也可以比喻描述为一种分离，美或丑等都可以相当于是一种分离视角。

这种美丑的两端也是可以极化的，就如同我们现在所展示描述的美之意境，我们在不断的极化这个美之意境，并不断极化拓展朝向第三层，我们从第一层慢慢的不断极化到第二层，第二层开始超出我们的眼睛，耳朵，嘴巴等，超出我们的身体感官。因为我们很多的描述都是基于眼睛的，基于耳朵的，基于发挥头脑感受的。而美之意境它是可以超越感官的，例如数学，数据上的美。也就是如果用手去摸摸不到，用眼睛去看，

只能看到一堆数据和一堆乱七八糟的数字。因此这个我们所感受到的美，不仅仅是我们现在所使用的一些感官，它甚至是我们可以创造出来的新的感知方式。甚至我们用意境去探索宇宙，我们用视角去探索宇宙，其实也是属于用新的感知方式来看待整个宇宙，那么所探索和挖掘出来的东西里面就包含着大量的美的感受，美的感觉。而这些也都属于美之意境，可以列为第二层。

第二层美之意境当中对美的概念也开始进行拓展。当我们在描述美的感受，美的感觉的时候，更多的比喻是基于个体体验或个体感觉。当我们把视角拓展到各种不同的意识体时，我们会看到每个意识体在美的感觉，美的感受上产生的不同。例如在颜色上，有的意识体会感觉绿色，蓝色非常的美，不喜欢黑色，灰色，杂色。但是有的意识体它就喜欢黑色，灰色等颜色。有的意识体喜欢混乱、混沌和随机，而有的意识体则喜欢有序、规则规律。也就是说，不论是混沌还是规律里面都有美，不论是黑色还是白色，都可以有美，不论是随机还是全然的算法，精准的制造，也都可以有很多的美。有的美是欣赏自然的风雨，有的美是主动创造和影响风雨，按照自己的想法去显现。有的美是顺应自然，感受自然，有的美逆势而为，改造自然。当我们描述这里的时候，会看

到这里面会有对冲的存在，各种不同的面向都可以产生出不同的美感。这是各种不同意识体以它们各自独特的视角去感受，去探索，去创造，去挖掘的存在。

所谓的美不完全是局限在艺术、画作、雕塑、音乐，数学等中，也可以包括概念美、操作当中的操作美、创造当中的创造美、体验当中的体验美、品质当中的品质美、方向当中的方向美、理解当中的理解美等。此时这里对美的概念的拓展本身也是一种美，也是一种美之意境，我们扩大了对美的定义。对一个意识体而言，浅色才美，深色不美。有序规律才美，混沌杂乱不美，这些都是属于不同的定义。或者属于意识个体的视角去看待或描述的所谓美的事物。或者对美进行划分、定义、分类等，这些是属于概念上的。

当我们把这个概念打开，把美的概念无限化，把各种局限性的定义打开，那么我们就能够看到宇宙当中的所有一切事物可以是美的，或者都可以给人带来美的感受、感觉、美之意境。甚至可以包括人性的复杂也是一种美，人性的丑陋邪恶也是一种美，甚至战争和各种人类迷惑行为也可以是一种美。但是描述到这里肯定有很多意识体会在视角上有冲突，会有冲击的。美之意境，它是一个意境。丑之意境也是一个意境。同一个事

情我们可以使用各种不同的视角去看待，就如同我们既可以描述人性是非常丑陋，丑恶的，人心是非常复杂多变和令人厌恶的。我们也可以认为或者看待人性的复杂它是非常有趣、有意思的，也包含着很多的美或者设计在里面。我们也可以认为战争是非常丑陋的，也可以认为战争是有美感的。再例如，在一盘棋当中，有两方主要玩家，其中一个玩家所认为的美是要赢棋，要胜利，赢对方。另一个玩家所认为的美是坚持更多的回合，能够挺住更多的回合，这当中也有很多的美，这是他认为的美的感受。当然也可以是下棋的过程，运作每个棋子的过程和跟对手在互动和竞争的一个过程当中的美。这是一种对过程和目标之间的不同的看待，也可以含有棋子之间规则的组合的美感。也许一盘棋或者一种棋，它的规则非常的简单，但是它组合起来却是非常之美的。而这些就相当于是美之意境第二层。

那么美之意境第三层要如何去极化和挖掘拓展呢？下面我们继续极化美之意境第二层，我们能够看到任何一个事物都有非常多面向，有着无尽的视角可以去描述和看待，并且能够看到每个视角都非常之美，每个描述都非常之美。例如，所谓的胡说八道的美，如果我们能够从所有胡说八道的视角中看到这些描述视角的美。那么这也

属于美之意境。当我们去创造，我们把胡说八道创造出一种美来，创造出一种胡说八道的美来。我们可以用任意的视角，随意的描述，构建出一幅庞大的宇宙场景，那这是否也是一种美呢？所有的扭曲，全部拼凑起来，叠加起来，组合起来，构成对某一个事物的间接描述。所有的一切视角都是扭曲描述，都是间接描述，但是却把这个事物给呈现出来了，这是否也是一种美呢？这是一种“看”不见的美。

文字背后，文字是一种扭曲，语言沟通，也是一种信息压缩式的交流方式，正因为它的承载力有限，它经常扭曲，甚至每个人所理解的概念都不一样。把每一个词拼起来，它所构成的句子的意思又不一样，而每个人看到了所产生的反应又不一样，这也是一种文字美。文字美可以有很多的方向，不仅仅是有由精美精妙的文字构成的诗集或者故事，引人入胜、栩栩如生、使人激荡起伏的描述，也可以是很普通的描述传达，但是却组合构成一幅庞大的景象。这当中都有着非常多种不同面向的美。文字，它也涉及到非常多的面向，非常多的存在，正因为扭曲，所以才能够用扭曲的表达来呈现出一种独特的美。在人与人之间的互动当中，信息交流当中可能会产生误解扭曲、沟通、谎言、欺骗，而这些其实也都可以

用美之意境来看待，而不仅仅是精确到位简练的美。误会也可以是一种美，扭曲沟通也可以是一种美，巧妙的沟通传达的艺术也可以是一种美，甚至谎言欺骗的艺术也可以是一种美，或者说精妙的谎言欺骗有时候也会呈现出美的感受与体会。

而花朵正因为不会说话，只能用眼睛才能看到，而产生一种特殊的美，不完美之美。石头正因为不会走路移动，只能固定不动，而产生出石头的美，一种不完美的美，所有的事物正因为都有着其局限性，而独特美，有局限性的美，有局限性的不完美的美，任何造物存在都可以因不完美而美，而所谓的“完美”就是“不完美”，“真正”的“完美”是可以变化成任意的不完美，因“不完美”而“完美”，当然，极致的完美等于极致的不完美，这些都可以是美之意境当中的，（美之意境第二层后期）。

再例如，虚幻的电子游戏，虚拟世界这些当中也都可以构成非常多的美，或者构成非常多美的组合，也可以创造和衍生出各种美的感受。

当我们对宇宙万事万物都能够用美之意境去看待的时候，即我们能够从各种面向存在，各种方向存在，都能够发现其中的美，感受其中的美。包括刚刚提到的各种举例，当我们把所有这一切

都结合起来的时候，尽管这里的举例比较有限，我们没办法把所有的一切，所有存在都呈现出来。这时候其实意境已经来到了第三层的边缘了，美的意境已经越来越不局限在美本身了，或者美的概念逐步无限化，快要“不存在了”，因为美会开始逐渐变成别的概念。就如同勇敢也是一种美，诚实也是一种美，虚幻也是一种美，虚假也是一种美。那任何存在都开始转化成美的概念，或者美的概念开始拓展，衍生成其它概念的时候，此时宇宙的所有一切都将化为美。美，也不再局限于叫做美的名字，也可以不再称之为美了，相当于已经达到一种无限程度的美或者美的无限化。这是一种非常复合的视角，当我们能够用这种复合的视角去看待所有事物的时候，我们就不容易陷入单一的视角或者陷入单一的偏向中。我们会拓展很多对事物的全新理解。美之意境第三层，我们就先暂时只描述到这里了，只描述到一点点边缘，(美之意境第三层表面，没有达到美之意境第三层初期)，也就是说大家仍然可以无尽的去探索美之意境。不论是第一层还是第二层，又或者说是去探索更无限化层级，更极致层级。美之意境虽然有很多的视角非常独特，非常奇特，但是正因为这些视角很少描述或者很难被人理解，或跟与通常所认为的完全相反，这其实也是一种美。

那么此时意识体就能够感受到一些自身就是源头，我们是无限的一，当中的部分感觉或感受，整个宇宙就是一种美或者各种美的聚合体，这是复合叠加态当中的极致的美,(美之意境第三层初期)。

第十四章、偏向意境与真实之爱意境

偏向意境

这一个章节我们将主要介绍两个比较复合的意境，分别是偏向意境三层，真实之爱意境三层。

首先是偏向意境，偏向也可以叫做倾向，意为意识对某些事物或者某些选择当中偏向于某一方面或选择，例如两个食物，一个甜的，一个苦的，偏向于选甜的。一个简单的事情，一个困难的事情，偏向于选择简单的。高兴的感觉和悲伤的感觉，偏向于选择高兴的感觉等等，选择 A/选择 B 偏向某个选择等。

再例如理会/不理会偏向于理会，努力/懒惰偏向努力，新的/旧的偏向新的，得到/失去偏向得到，收益/损失偏向收益，真诚/虚伪偏向真诚等，这些都是属于各种的偏向，这便是偏向的基础描述。

偏向意境，偏向又可以分为有偏向和无偏向两种，灵性领域当中经常提到的分离与合一可以描述为来自于偏向意境当中的这两种，有偏向诞生或衍生出了分离，无偏向诞生或衍生出了合一。

先从分离开始介绍，分离可以简单比喻为有

偏向，分离有时候会被认为是思想意识上对事物产生差异化的认为，并且认可这种差异，例如认为与对待事物有大与小，有好与坏，有光明与黑暗，有善良与邪恶，有高与低，有优劣等。而实际的分离概念比这种描述要无限化的多，下面我们将开始举例和介绍无限层面的合一与无限层面的分离，如何理解与如何描述等。

地球上乃至整个有限层面宇宙所描述的合一的概念与分离的概念在描述上都是狭窄的，都是属于有限层面的描述。这里我们用偏向意境展示更为细致一些的描述。偏向不只是发生在这些常见的善恶好坏词汇当中，偏向的概念超出了这种相对的词汇，而是一种意识体处在全面向结构下产生的各种偏向。例如好坏偏好，这是一种分离，如果意识体说想要做个好人，想成为一个善良的人，那么这也是一种分离，善良与邪恶意识偏向善良也是一种分离。如果意识体只想要健康，那么也是一种分离，健康/不健康偏向健康。美丑偏美也是一种偏向与分离。如果意识体更喜欢和平而不喜欢战争，那么也是一种分离，和平/战争偏向和平。如果是和平/战争偏向战争，也一样的是分离。重要/不重要，简单/复杂，知道/不知道，简单/不简单，更/不更，喜欢/不喜欢，相同/不同，多/少，安静/嘈杂，等都可能产生各种不同

的偏向，也都是分离。

这类偏向几乎无处不在，实际上不论是第三密度的人类，又或者四五六密度层面的意识体，都一样有大量的偏向，幸福/悲伤偏向幸福，高效能低效能偏向高效能，也是分离，进步/退步偏向进步也是一种偏向，也是一种分离。慈悲/冷漠偏向慈悲也是一种偏向，也是一种分离。修行/不修行偏向修行也是一种分离与偏向。更喜欢这个/喜欢另一个，即使是这种看法上的偏向，其实也是属于一种分离，都是思想的偏向与分离，再例如，更喜欢诚实而不喜欢狡诈，也是一种偏向与分离，偏向是可以无处不在的。甚至连合一与分离偏向合一，本身都是一种偏向，本身就是一种分离。起床的早起与晚起偏向早起也是一种偏向与分离，觉得这个手机比另一个手机更漂亮，漂亮与丑陋更偏向漂亮也是一种分离，两个手机更偏向漂亮的手机也是一种分离。

有偏向不仅仅可以偏两个相对的，也可以不是相对的，甚至也可以偏向三个相互相对的，也可以是多种选择当中偏向某个选择，其实这也是分离。连活着和死亡偏向活着也是一种分离，且偏向还可以分不同的偏向极化程度，例如好坏非常偏向好，有一些偏向好，有一部分偏向好，有很多时候偏向好，有很大程度偏向好等等，可以

任何细化，任意极化，种类划之不尽。而无偏向的相对情况则少很多，也可以理解为种类很少，或者只有“无偏向”这一种情况，无偏向相当于是以上的所有各种面向之间没有偏向，善/恶，好/坏，大/小等对那些都没有偏向，也相当于混乱程度的“熵”值很低，更为有序，而有偏向的情况混乱程度相对更大的多，“有偏向”的“熵”值可以不断增加下去。

偏向意境当中无偏向/有偏向，下面来描述无偏向，首先问，对任何存在都可以无偏向，这就是全然的“合”吗？全然的“一”吗？并不是，如果把无偏向是当做合一，有偏向当做分离，那么把有偏向的分离排除在外这会是全然的“合”吗？会是全然的“一”吗？并不是，那么无偏向如何才能够把有偏向也包含进去呢？其实就是对于“无偏向/有偏向”两者本身都“无偏向”，相当于多套了一层。

也就是对于偏向意境当中分出来的两种偏向情况，一种无偏向，一种有偏向，对于这两种都没有偏向，且既可以无偏向，也可以有偏向。正因为对于这两者实际上都是同时无偏向，才出现了“无偏向/有偏向”，便衍生出了合一/分离，并且“合一/分离”实际上是同一存在，两者并在一起才开始朝向“合”，或者“一”，这是怎么回

事呢？

由于无偏向，所以才能同时出现无偏向与有偏向都可以存在，而又因为有了有偏向，才使得“有偏向”能够对着两者进行偏向，既可以偏向于无偏向，也可以偏向于有偏向。在这种可以允许“有偏向”存在的情况才能去偏向无偏向，也只有有了去偏向“无偏向”的存在，偏向的那个“无偏向”才能对于“有偏向”进行没有偏向，只有有了没有偏向才能允许有偏向诞生，反过来只有有了有偏向才能允许无偏向的诞生。这里是一种如同循环套娃一样的结构存在模式，更准确的描述则是一种“同步性互相嵌套”的结构模式，如果没有无偏向，那么也就没有了有偏向，反过来如果没有了有偏向，那么无偏向也就不复存在，是相互依存的。

偏向意境诞生了合一/分离，有偏向诞生了有限层面的分离，无偏向诞生了有限层面的合一，而无限层面的合一，需要站在二层无偏向来看待，和多层无偏向来看待。一层无偏向相当于是对于善恶好坏美丑等各种元素可以没有偏向，而二层无偏向是对于“无偏向/有偏向”两者也没有偏向。而三层无偏向，也是对于第二层当中的“对于”模式，对于任意种“对于”，也都没有偏向，第三层此时就已经朝向跳脱个体与有限层面了。

当无尽这样嵌套叠层下去时，达到无尽层次套叠时，就会看到整个宇宙只有一个存在，只有一个意识存在，达到这种感受程度，才算是踏入/触及了所谓的全然的“合”，全然“一”。为了区分理解，实际上并不能叫做合一，因为“认为存在合一和存在分离”，本身这个认为就是一种分离，因为存在/不存在偏向了存在。而使用“合一”一词进行描述，也是一种分离与偏向，用词方面的偏向，用词偏向了使用文字“合一”。

我们所常看到的各种对于合一的描述，实际上都只是对于偏向意境当中的无偏向的拙劣的模仿，首先有限层面的意识体的意识本身还没有达到无限，很多的描述都只是在描述第一层当中的无偏向，试图进行模仿，而这种模仿其实也是一种分离，也是一种偏向。而很多意识体的害怕分离，抵触分离，担忧分离也是一种分离，也是一种偏向。实际上朝向修炼合一本身也是一种偏向，也是一种分离。

认为有的事物是合一，有的事物是不是合一，这种认为也是一种偏向，也是分离。认为有的状态是分离，有的状态不属于分离，而这也是一种偏向，也是分离。

不希望分离和不想要分离也是一种分离，在这种情况下，似乎意识体无论如何都逃不出分离，

然而实际情况并非如此，在描述上，没有透彻与极高百分比领悟分离，就无法透彻和极高百分比领悟合一。反过来也是一样，没有透彻与极高百分比领悟合一，就无法透彻和极高百分比领悟分离。

如同偏向意境是一个意境，分离与合一都是出来自偏向意境里面，偏向意境本身是可以不分分离或合一的，如同整个宇宙实际上只有一个意识存在，合一是基于分离而存在的，所谓的“我们是一体”，实际上也是基于分离而存在的，合一与分离相当于是一种不同的描述视角，有合一有关的视角，也有分离有关的视角，也就是无偏向的视角，有偏向的视角。

而实际如果宇宙只有一个存在，只有一个意识存在，(实际上“你”就是整个这个意识存在)，是可以不需要使用合一或分离的视角的,合一/分离实际上也是一个存在，从合一与分离去理解“合一/分离”是同一个存在只是一种理解的方式或方向，效能不一定高。意识体可以直接从偏向意境去理解，去理解所有的场景，情景，思想，视角，当中的偏向，当中的偏向意境，会更加容易体会感悟更多的“合一/分离”(同一存在),例如意识体可以看到整个宇宙的所有造物存在，实际上都是由有偏向所诞生或创造的，如同前面章节

讲到的“分之用”，“分”可以认为就是一种分离，就是产生偏向。反过来说，也可以看到如果意识体处于几乎所谓的极高百分比的无偏向，实际上意识体是不会做任何事情，也不会有任何互动和变化的，意识体也不会有去体验，去学习，去拓展，去探索，去创造等，意识体将不会有这些想法与感受，达到一种“类似”无限层面的“合”/“一”状态(相当于极高程度模仿无偏向)。

但是偏向意境不只是只有无偏向，还存在有偏向，模仿无偏向相当于只是模仿一半，那么如果意识体去模仿完整的偏向意境,且还能够多层，会出现什么呢？会可以看到这样的场景，例如如果模仿第一层情况下的偏向意境，意识体做着有偏向的事情或选择，但是思想意识状态却是能够无偏向的，也就是说无偏向是主要与思想意识有关，而不是呈现的形式，操作与选择的方式。例如服务他人的形式和方式，并不是局限于善良，慈悲，或者直接的帮助，这些也都是各种偏向之一，直接/间接也可以存在偏向，帮助/不帮助如果偏向帮助，那么也是一种偏向，也是一种分离。但是如果没有偏向，也还是需要选择直接或者间接，选择帮助或者不帮助，而实际上因为思想意识可以没有偏向，选什么都行，选择了帮助也不

一定需要觉得帮助了才是对的，觉得对/不对也可能产生偏向。也不一定需要觉得还好帮助了，或者觉得帮助了就感觉很开心很美妙，这些也都可能含有偏向，思想意识的偏向几乎是无处不在的。

反过来，也不用感觉因为没有帮助而感到后悔，自责等，用/不用，也可以变成偏向，后悔自责也是偏向，为什么不是因为没有帮助而感到庆幸和自夸呢，也就是说后悔/庆幸也可以产生偏向，自责/自夸也可以产生偏向。

如果是能够嵌套第二层的无偏向模仿，那么会出现意识体对自身所有的操作，选择，和偏向，都可以无偏向的看待，可以无偏向的状态去主动运用偏向，例如主动使用好坏，高低，优劣等的视角，主动的防御，反击，同情，冷漠等。操作与运用都是可以任意的，但是思想意识却可以对所有一切，和对所有自身所操作的一切，所有无偏向的一切，都可以无偏向。这种状态和思想意识，已经相当于是跳脱了个体视角层面，也更靠近无限无局限的状态，没有任何局限，可以做任何选择，所有选择不论好坏，正负，创造与破坏，都可以无偏向，也同时是无局限。且在运用偏向和运作偏向与无偏向方面，也是兼容的，浮动的，可叠加态的存在状态。

所有的有限层面的合一，和有限层面的分离，都相当于是对偏向意境的不同程度的模仿。例如所谓的服务他人，服务自我，或者说各种各样的操作，行动，选择等。在第二层的偏向意境当中，由于嵌套与同步着二层的无偏向/有偏向，注意这两层实际情况是重叠在一起的，属于叠加在一块，就会出现既可以无偏向着两者，又可以有偏向着两者，相互交叉叠加。在这种层面状态情况下的意识体，是可以去探索任何面向，任何方向朝向，任何存在的，且任何事情和情况下都含有着“无偏向”在里面，也就是都含有着所谓的合一(不同程度的)，或者都是可以处于合一状态下的。

如同上一章节出现的大量的意境，和各种的举例，看似可以被观察者描述为是各种的偏向，各种的分离，例如人类迷惑行为意境，悲之意境等。实际上是因为这是观察者的方向描述视角，而不是主体的存在状态，主体依然是可以处于二层无偏向状态下的，处于很高程度合一状态下的，(二层无偏向状态程度也可以用百分比划分)。而观察者描述为的有偏向，有分离，也是可以的，意识体可以任意探索，遨游于任何面向，不论合一/分离，有些更少的局限性，在描述上处于更高层面合一状态下探索和遨游着所谓的偏向与所谓的分离。这对于其他意识体来说，可能会相对很

难去理解与体会。
当达到第三层的偏向意境时，相当于嵌套同步交叉叠加了三层或三层以上的“无偏向/有偏向”，能够达到第三层且程度超过97%以上时，就会达到很高程度无限层面当中的“超圣超魔”的状态,超圣超魔不是有限层面概念当中的无圣无魔，所谓的无圣无魔概念很多时候其实也是属于偏向，有/无的偏向。达到超圣超魔的状态以上时，就已经很靠近源头层级的部分状态了，此时早已经超出穿过八度音阶宇宙了。这里暂时不会细致描述，在后续章节“时位系列”当中会看到更多的描述。

偏向意境当中的无偏向，和有偏向，在第一层的状态下，诞生了八度音阶宇宙当中有限层面意识进化的两种主要方向，也就是正极性，服务他人，合一的朝向。和负极性，服务自我，分离的朝向，从第三密度到第六密度之间的两种主要进化方向，也可以比喻为三四五密度层面范围其实只是在偏向意境的第一层状态。
当开始达到第二层偏向意境的范围时，那么正负极性将合并或者“消散”，“没有极性”，也就是合一分离开始被更多的理解，与整合，状态开始更靠近无限层面，同时也是进入了第六密度层面范围，第六密度便是极性合一，没有极性，超

越极性等状态，可以从第二层的偏向意境去理解感受与拓展。

（小节描述达到了偏向意境第三层中期）

真实之爱意境

真实之爱意境的名称，真实之爱一词，只是用词，一种代表，指代，读者可以通过真实之爱意境去更多的了解真实之爱，文字背后，而不是文字本身，“真实”一词是一种比喻描述，在真实/虚假当中也是属于有偏向词。也可以叫做爱之意境，都可以，不过下面采用真实之爱意境作为描述。

真实之爱意境也可以划分为三层，　第一层意境可以简单比喻描述为包含定义，包含理解，包含概念，包含描述等在内。例如我们经常所能够看到的一些描述，不同程度的无条件的爱，不同程度的有条件的爱，无私的爱，自私的爱，爱他人，爱自己，扭曲的爱，狭窄的爱等。

第二层真实之爱意境可以比喻理解为更多描述的是运作，运用，发挥，在各种互动当中的，动态化状态当中含有的爱的情况，涉及到实际的操作，选择，方式，效能等各种考量，后面会细致举例描述。

第三层的真实之爱意境已经超出通常的描述

与理解的概念范围，任何有限化的描述都描述不到这个层面，也达不到这种层面，第三层涉及更高的无限层面状态。例如，简单比喻描述为“大爱者不局于爱，局于爱者无大爱”，这是一个通俗描述，“局”是局限性的局。再例如，这种层面下爱是处于“伴随于”的状态，而不是强调于，这种状态在这个宇宙有限层面当中基本是没有的，这个宇宙暂时还在强调爱，昭示爱，彰显爱等，属于初阶宇宙还存在很多落后的地方的体现。

真实之爱意境第一层的情况描述，我们会看到扭曲的爱，有条件的爱也被划入了第一层，并没有将其忽略或剔除在外，因为意境是具有无限层面的状态特点的，和复合叠加态的特点的。扭曲的爱和有条件的爱当中都含有部分或所谓的“真实之爱”在里面的，并且其中其实也包含的爱自己的成分，或百分比，只是当中的爱自己的方式不同，以及对于爱他人的理解与操作方式不同，而变成了所谓的扭曲的爱，有条件的爱，或者自私的爱。

所谓的自私的爱，很多时候是观察者用来描述他人的，而不是描述自己，描述他人是自私的或他人的爱是自私的爱，这种描述本身就是有要求的，有条件的。因为这当中观察者已经对他人

产生了要求，要求他人要无私，或者希望他人是无私的，于是才会描述别人是自私的爱，而不是站在能够允许他人自私，理解他人自私的视角上，无偏向的接纳他人的任何选择与状态，也就是包括对他人的自私无私没有歧视上的偏向，要求上的偏向，认可上的偏向等。对自身也同样可以如此，无偏向的接纳自身的各种面向，性格，品质，选择，状态，正负情绪，无私自私，善良邪恶等，这也是一种可以无偏向的地方，当然也就代表着很多人其实对其他人有着很多的有偏向的要求，也对自己有着有偏向的接纳，有偏向的要求等，例如要求自己一定要善良，诚实，努力，等的偏向，这些也都是分离，也同时是对自己的局限性束缚，反过来对他人则是对他人的束缚与局限他人。不过要注意，这些视角都是站在个体视角上的狭窄描述。

我们继续描述，如果用偏向意境来看，在第二层当中，会出现一种对于“有偏向/无偏向”也无偏向的状态与存在，于是对于自身与他人的“各种偏向”也能够无偏向的理解和接受/接纳，如果能够达到这种程度，那么也会靠近或者达到第二层的真实之爱意境。

那么如果没有达到，会是什么情况呢？对于真实之爱的定义，状态描述，其实都是第一层的

意境，无论怎么定义，怎么描述范围，和如何表现，其实都是扭曲的，因为任何的定义都是有限的，都是有限有局限的，有特定范围的，任何的定义都是狭窄的。举个例子，如果真实之爱被定义成无条件的爱，无条件的接纳，如果意识体认为只要自己做到了无条件的，接纳的，就认为达到了，其实远没有，因为这样是达不到偏向意境第二层的。而且在运作当中，缺乏更多考量，缺乏智慧，会容易让服务他人的操作与整体情况变得一塌糊涂/一败涂地，甚至害人害己，伤人伤己，例如助纣为虐，以为在做“好事”，其实是被他人利用干“坏事”等，高效能的操作与服务很少，例如既帮助了他人也拓展了自己，再例如帮助指引别人自我解开束缚并自我解决问题，再例如不仅帮助别人解惑了，同时也挖掘了对方的潜能等，这些是属于很高效能的情况。这也就是为什么所谓的真实之爱的概念，定义，理解，这些都只是第一层的意境。无论意识体认为自己有多么了解真实之爱，有多么达到真实之爱，实际情况是都只是摸到真实之爱的边，一旦涉及运用，涉及互动，涉及服务他人，涉及服务自我，涉及爱他人，爱自己，等的综合运作时，会有很多的混乱，操作方式方法的选择，场景情况的变化，水平能力与时位的差异，于是整体的服务效能可能忽高忽

低，忽正忽负，也就是正负高低效能。例如常常要求自己善良，结果被人利用了被人坑骗了，或者被长期欺负，或者被诈骗了等。地球上发生过很多这里不再细致举例。

并且所谓的自我要求自我善良，本身就是一种偏向，一种分离。要想解决这个困扰，可以用到偏向意境第二层，首先我们能够对自身无偏向的对待自身的“无偏向/有偏向”，相当于也是能够无偏向的允许自身有偏向，这种允许有偏向不是指固定的偏向，或者固化的偏向。而是浮动的偏向，那么局限性就会解除，自我束缚也会崩解，因为此时不会再要求自己被打了一定不能还手，或者一定要求自己要诚实。而是自身既可以善良也可以邪恶，自身既可以说谎也可以诚实，自身既可以躲避也可以还手。没有了自我局限性束缚，同时所有的操作都变得可选，于是智慧的服务模式开始体现，在不同的场景可以选择不同的服务操作，效能可以随时根据情况调整，而不是一股脑的帮助他人，奉献爱心，或者昭显善良。例如间接的引导方向而不是实际行动与替代他人，例如无形之中或者在不给对方制造麻烦与阻碍的情况下四两拨千斤的服务或帮助，再例如巧妙的借助更多面向与考量，使得服务双赢且放大等。

并且在偏向意境第二层的情况下，不仅对自

身是如此，对自身的理解也会提高，同时对他人的理解也会提高，因为他人也可能欺骗，可能攻击，可能得到好处还反咬一口，可能得了便宜还卖乖，可能恶人先告状，都有可能，也都可以，这是他人的各种不同偏向模式，他人不一定会偏向于要善良，要尊重，要感恩等。这是他人的操作与选择。而我们自身也同样如此，没有人要求我们，也没有人要求我们就一定要如何，不论在服务他人的过程，或者服务自我的过程，又或者说是爱他人的过程，爱自己的过程，都涉及大量的操作与选择，涉及大量的场景与变化，需要考量大量的面向存在，例如时间，时机，情况，能力，程度，位置，方式，调整等。

要体会感悟第二层真实之爱的意境，就在各种的互动当中，第二层真实之爱意境并非说是第一层意境当中的某些感觉的强化放大版，而是一种无局限拓展版本。意识体实际上能够看到一些有条件的服务，有条件的有要求，有互换的等的服务他人，爱他人，表现出极高的效能，而一些无所求无要求的服务他人，被当成了一坨，成了助长和滋养他人欲望的养料，或者成了祸害他人的事情。

还能看到一些既服务了自我，又服务了他人的高效能的事情，还能看到一些锋芒产生的高效

能服务他人，还能看到一些高效能的服务他人表面上被他人看来也并不是常见的“善良”模式，或者并不见得有多么值得“夸赞”，甚至是让很多人不理解，但是却是很高效能的服务他人。还能看到一些不选择对他人进行服务，也变成了一种极高效能的“服务”等，甚至给他人提供服务我们的机会也是一种服务他人。

这些都是在第二层真实之爱意境下可以看到的各种景象，虽然很多并没有举例，因为达到第二层时，没有特定的操作，如果意识体试图用第一层真实之爱意境的状态或者用单一模式去服务他人，那么效能会正负高低都有。在第二层意境当中，还能看到一种这种情况，因为意识体所想进行服务他人时,会发现服务他人是无尽之多的，服务不完，有无尽的其他各种意识体都在等着被服务，或者提供了可以服务的机会。但是对于任何单个意识体而言，即使在意识永恒的情况下，无尽去服务，也没有尽头，不论是哪个密度的意识体，第三，第四，第五，第六密度，总是有些无尽之多的服务在等着。于是意识体就可能出现对服务的对象进行筛选,对服务的事情进行筛选，例如专门剔除那些没什么服务效能的事情，或者描述为服务下来可能没什么效能的一些事情。而是专门选择有足够服务效能的人或事进行适当的

服务，适当的服务他人，也就是有选择性的，如果要再进一步，那么就再次筛选，从一大堆都很高效能的服务可选当中再次筛选某些特定衡量的事情进行服务。这便是意识体在服务他人时进行的各种的筛选，那么反过来，我们自身也可以成为被服务者，被他人所服务，那么如何调整我们自身，使得我们能够提高我们被他人服务时的效能，在被其他意识体衡量的情况下有着很高的效能，甚至很高的潜能，这也是第二层真实之爱意境当中的衍生。

我们如何衡量一件服务的事情的效能，以及筛选的方式，也同样是其他意识体对我们进行衡量与筛选的方式，这是双向的，爱/被爱，服务/被服务。同样的我们可以从偏向意境第二层去理解这个运作过程，例如如果我们衡量或者看到某个人某个事情的服务，进行该服务整体下来是负效能的，那么我们就可能不会选择服务，或者根据情况适当进行属于高效能范围内的适当服务，如果过度服务此时会变负效能，或者很多操作选择都会变成负效能的话，会有非常多的考量。同样的，如果我们希望得到他人的帮助和服务，那么他人也会用类似的方式衡量我们，不论是在宇宙哪个密度。如果我们局限性很大，很多服务进不来，很多服务也会变成负效能。如果我们对自

我有很多束缚，那么很多服务进不来，很多服务会变成负效能。例如我们嚣张跋扈，傲慢自大，那么很多的他人劝告，指点，帮忙，可能都进不来，就算进来了，对于服务我们的那个人而言也可能是低效能负效能的。再例如我们如果固执己见，刚愎自用，那么即使我们希望得到他人的帮助，他人想帮助也可能都没办法，因为此时服务我们没有效能。再例如如果我们谦虚尊重，敢于接纳臣服等，那么很多的服务将不会变成阻碍，某些服务的效能也可能变得更高。再例如如果我们能够跳脱自我，有着更多不同层面的视角与理解，能够随时反驳自身的一切认为与视角与敢于调整自身，那么很多的服务也都将能够进来，某些服务的效能也会提升很多的效能。注意这里并不是说嚣张跋扈和傲慢自大这些状态不好，如果意识体认为不好，那么也是一种偏向，也是一种分离，反过来如果认为谦虚更高，也一样是一种偏向和分离。嚣张跋扈，谦虚等都是无限当中的面向存在，或者是无限当中的一种状态之一，如果意识体做不到嚣张跋扈，那么也是有局限性的，做不到谦虚也是一样，嚣张跋扈和谦虚在不同场景范围下都各有正负效能的时候，例如如果要理解或者体验成为一个古代战争时期的武将，那么做不到嚣张跋扈就做不好一些武将角色，谦虚也

可能出现负效能，也可能导致体验不到或者理解不了“不打不相识”等事情了。反过来想要体验和理解“军师”角色，此时嚣张跋扈就不太有正效能，谦虚是正效能。当然上面这些指特定的一些服务比喻，读者需要自行体会。

这当中有很多都是自我造成的阻碍，或者自我局限性，使得很多服务的事情会变成低效能负效能，反过来也就是自身局限性越少，越多的可能的服务便能够进来，能够实现，能够高效能等，并且，我们还能够知道我们自身的各种综合情况，以及在各种可能的服务当中，我们如何跟进变化动态调整能够更好的使我们想得到的服务更加高效能化，这些都是属于第二层真实之爱意境当中。从偏向意境第二层来看，如果我们只能运作在第一层当中的无偏向，也就是对于好坏对错大小高低快慢等无偏向，那么很多的可能的服务也进不来，一些服务我们的事情的效能也提高不起来。为什么呢，因为我们只能或者只想着无偏向，却不能够像第二层那样允许自己有偏向，允许自己追求，挑战，攀登，努力，极化，拼搏，战斗，反击，冲破，破坏，等偏向，那么我们的潜能也会丧失很多，很多的潜能存在于偏向当中，偏向也涉及到极化，极化意境我们在前面章节提过极致通无限，提到过一部分。因此在偏向意境第二

层当中，服务他人/被他人服务的潜能也能够局限性被打开来很多。

服务自我/被自我服务也会存在，在服务自我当中，由于意识体的偏向情况不同，也会出现利用他人来服务自我，或者借由他人来实现服务自我等，方式种类多种多样，例如专门利用善良的人，专门利用单纯的人，其他人的诚实，思想固化的认知，蛮横，柔弱，退让，无知，弱小，暴力，恐惧，担忧，欲望，害怕，深情，感动，善良，慈悲等的各种面向与事物都可以被这类意识体视为弱点，都是可以被利用的存在，而上面说的这些，也是广大意识体们的各种较为固化的偏向，这些固化的偏向，都可能会被利用。这类意识体也是存在的，也是常见的，只是偏向不同，例如人情/利益可能偏向利益，是否双赢/自己得利了再说偏向后者，再例如在某些情况下的帮助别人/趁机捞好处当中偏向后者，再例如顺手帮他人/乘机要好处偏向后者，再例如随手帮助/借机实现目的偏向后者，再例如专注自己的提升与幸福/让别人不好过当中偏向后者，再例如在意他人/他人不值得在意而偏向后者等，注意这些都是属于偏向，从偏向意境来说，偏向也无所谓正常/不正常，读者可以深入从偏向意境去理解这类意识体，从而可以反向看到自身，自身身上的各种

偏向，各种固化的偏向可能导致的局限性，这些局限性不仅仅是被不同偏向的意识视为优点，也可以被视为弱点。意识体可以领悟感悟各种的偏向，打破各种的局限性。

而服务自我/被自我服务当中的“被自我服务”也可以认为是一种从真实之爱意境当中出来的衍生，被自我服务，表面上看起来是一种很奇怪的描述，但是自我服务自我也是一个很大的存在，自我服务自我也可以认为来自源头层面的状态模仿，即自我应该如何服务自我，在这种意境当中，会看到很多人为了锻炼自己，给自己负重，或者给自己创造一些玩法，并研究，体验，探索，游玩。也有的一些意识体给自己设定一些挑战，从而锻炼自身的某些能力与理解，拓展自己等。

而这些都相当于各种的自己服务自己，或者被自己服务，如果要实现在这方面的服务效能，效能取决于描述的方向或者所想要达成的方向。以源头或者无限的一举例，无限的一自己创造一些机制设计玩法，并自己亲自去体验，实验，研究，和改良。那么对于意识体而言，其实也存在为了自身的某些方面的体验，拓展，而进行一些操作或者可选，例如锻炼自身的坚韧能力，幽默能力，抗压能力，灵感能力，等，而主动进行的

一些操作，这些操作也许涉及其他人，也许涉及对身体的磨损，前面提到的磨损意境，也许是对自身的心力打磨，对思维意识的雕琢，探索更加高效能的互动模式，双赢与服务等，都是可以的，这些很多时候都是主动的朝向，且存在偏向运用，例如运用暂时偏向探索高效能而不是低效能，暂时偏向更强而不是怎么都行，暂时偏向努力追逐而不是放松享受等。而意识体主动自找麻烦并乐在其中/探索其中，主动自讨苦吃并乐在/探索其中，是来自于对源头或者无限的模仿，源头或无限在描述上也存在着主动自找麻烦并乐在/探索其中，主动自讨苦吃并乐在/探索其中。注意这里的自找麻烦和自讨苦吃只是中性的描述词，是种比喻。

这些都是不同的运用，相当于怎么高效能服务他人也有讲究，怎么高效能服务自我也有讲究，服务他人也会共存于服务自我，服务自我也会共存于服务他人，取决于不同的描述视角方向，主体，还是对象，还是旁观者，但是全都服务着整体，描述是描述，需要考量到的面向，方向等是非常之多的，而这里我们从意境三层去拓展理解。

而真实之爱意境第三层，是非常高程度无限层面及以上的，“大爱者不局于爱，局于爱者无

大爱”，这个描述看似是个体化的视角，其实是非个体的，这个描述包含了一二三层真实之爱意境当中的情况。这是一句比喻，也可以认为这是在模仿分源头的部分状态描述，这个状态所衍生出的另一种描述可以比喻为“伴随于”，“伴随于”是种更广的描述，这不是一个完整句式，如果要变完整，则是 XX 伴随于 XX，什么什么总是伴随于什么。

如同所有的一切事情，事物，互动，体验，创造，都伴随于爱，这会使得基本很少会谈论到爱，甚至完全忽略其存在，这种状态这个宇宙基本没有多少，这便是第三层意境下的狭窄描述。下面先描述“伴随于”。

个体可能会产生很多的疑惑，真实之爱竟然不谈爱吗？在这个宇宙当中，反复强调爱，不断提到爱,其实是机制设计比较落后和原始导致的，越是强调，其实很多地方和事情就越缺乏，越是完全不缺，哪都有，那么越很少被注意和提到，这不仅仅适用于爱，任何一个面向与存在都是如此。这里举例具体事物的话，会有时效性，读者可以自行按所在阶段去探索这类例子，不论是科技，潜在，设计，面向，等。平时那些很少被记住和提起,却又无时无刻都被在使用运用的存在。

“伴随于”，一个先进的宇宙或者当宇宙先进到意识体几乎可以做任何事情，做任何选择，探索任何的方向朝向的程度的时候，所有的意识体都会潜在的不断的无尽化探索，任何方向朝向和面向都可能会被去探索，并且创造出大量的各种不同的面向，方向朝向，路径，等，意识体的面向非常之广，真实之爱只是这些意识体的很窄的一个面向存在，而不是大部分的存在或者全部的存在，但是又在精妙的机制设计下真实之爱无处不在，就会导致真实之爱变得非常常见，甚至不会被意识体注意到，意识体甚至不需要刻意去学，在所有的各种探索，体验，创造中便已经浑然不觉悄无声息的拓展到很高的意境领悟程度了，那么真实之爱就会很少被谈论，因为有着无尽之多的各种面向可以讨论，探索，这便是“伴随于”的背后的状态描述，这个宇宙当中各密度的意识体会相对很难理解那当中的描述状态，虽然这是个间接描述，是为了便于理解一部分，但是远不止如此，这个宇宙的有限层面存在相当多局限性，和设计落后的地方，不只是描述的三维，第三密度，而是各个密度各个维度。注意，这个宇宙的机制设计还没有达到让所有一切都伴随于爱且爱已经成为一种很常见且不会被特意留意的存在的程度，这种“伴随于”的意境状态相当于

属于超出这个宇宙的当前范围了，超出这个八度音阶八个密度层面宇宙的存在。

“大爱者不局于爱，局于爱者无大爱”，这个描述也可以认为是来自于模仿偏向意境第三层当中描述的“超圣超魔”，实际上这个句式也可以改动，大___者不局于___，局于___者无大___，填任何词，状态也都是可以的。因为我们这里谈论的是真实之爱意境，因此会出现这类情况，也可以认为真实之爱意境可以从偏向意境当中衍生出来，偏向意境是更复合的意境。

并且“大爱者不局于爱，局于爱者无大爱”这个描述不只是描述，因为到这种程度时已经没法描述了，背后的意识体的状态是非常复合，非常复合叠加态的，怎么描述都是狭窄的，都是冰山一角，都是无限分之一。就如同“伴随于”，虽然能够描述伴随于，但是却不太能描述的完拥有无尽多面向的意识体，除了爱以外的其他各种面向存在等。

我们可以用更多的视角去描述真实之爱意境第三层当中的一些状态，但是也都是只描述到很窄一部分，例如这种状态下是能够看到所有造物存在和一切意识体的各种差异，并尊重所有的差异性，这些差异性也是其独特之处，每个存在都是独特的，可以同时差异化对待所有的意识体或

造物存在，也就是按照每个意识体的独特性，每个造物存在的独特性，进行单独对待，没有一样的对待方式，因为每个意识体与每个造物存在都是独特的，独特的存在用独特的方式对待，才相对更具效能，于是乎能够做到一种极致状态的真实之爱的对待，这种真实之爱是如同极致的“因材施教”“因地制宜”，而非同等，平等，实际上是这种基于独特，差异，的“不平等”对待，才是极致上的“平等”，才是极致化的“真实之爱”，实际上这也是源头的部分状态，看到与理解所有一切存在的极致区别，并在极致区别对待方面极致无区别，这才是极致化的无区别。极致区别等于极致无区别，极致不平等等于极致的平等。而真实之爱意境第一层当中的所谓的无条件的爱，无要求的爱，接纳一切的爱，其实只是拙劣的模仿第三层当中的，或者说拙劣的模仿源头当中的状态，并且还产生了固化与局限，或者理解与描述的非常狭窄。才会出现精妙的有条件或者有要求的爱有的时候是高效能的，而模仿的无条件的爱完全无私的爱有的时候是负效能，等各类的情况，因为没有根据情况专门对待，任何情况都是特殊的，任何一件服务其实都是独特的，尊重其独特性，并有专门的针对化去服务，效能才能更高化。所有的一切都有其无尽多相同点，

也有其无尽多不同点，都是可以考量的。

第三层的意境状态是无限化的，我们更多的是进行比喻和部分视角描述。其实看到这里，意识体会发现这个章节没有对真实之爱进行直接的定义，直接的描述，甚至根本没有对其进行描述，都是在比喻，但是其实已经描述出非常多了，取决于意识体的间接领悟，也可以从意境三层当中去领悟。并可以感受宇宙的无限性，无限层面的一些状态等，真实之爱更多的是个体与个体之间的描述，或者个体视角下的描述，其实是来自于对无限层面状态的模仿，也是拙劣的模仿，在无限层面，可以超越个体/群体，超越主/次，超越服务他人/服务自我，超越直接/间接，意识体需要从无限层面视角体会，真实之爱其实并不叫真实之爱，而是背后的那个存在状态，所拙劣模仿的那个存在状态，那个状态没有名字，也并非是固定的状态，也是无限当中的状态。

真实之爱只是有限的个体的描述与取名，或者所看到的坍缩产物，或者是有限层面意识体所体验到的一部分感受,或者说是一种拙劣的模仿。不过意识体仍然可以从意境当中体会感悟到。

（小节描述达到了真实之爱意境第三层后期）

第十五章、意境与落差

落差驱动

这一章节，我们接着描述几个带有落差以及落差感受的意境，“知道的越多，知道的越少”落差意境，和极致沉睡清醒落差意境。“落差”一词，是一个形容，也是一种比喻，代表着意境当中会给人产生落差或者会出现落差感受。这种落差不完全是物理距离上的落差，或者预期和实际有关的落差，以及概念与状态当中的落差，也可以是情绪感受上的落差，以及包括复合叠加态当中的相对极化方向的落差等。例如从开心掉到悲伤之间的落差，如同一个小朋友，通过努力被奖励了一个冰淇淋，结果刚吃没一口就掉在地上，非常之心疼，立马就产生了巨大的情绪或感受落差。

再例如，对某个概念，或者事物已经了解了一些了，认为这个概念或事物应该是自身所认为的那种，如同对合一与分离的理解，然后当看到打破原本认知范围的描述与解释时，产生的对思想认知的冲击的一种落差，这当中的感受会有不同程度的落差，这是一种简略的举例，还可以更加细化。

落差可以分为向上和向下。向下的落差相当于是从上往下的冲击势能，向上的落差则是从下

往上的势能冲击，两种方向是相对的，也是一种比喻，用于便于理解。就如同我们在操作某件事件上准备十足、信心满满、胸有成竹，怀抱着很高的期待，而且之前已经操作过很多次，已成功重复了好多次。这一次的操作我们在感觉上是十拿十稳，心中想着“绝对没问题”，然后在全力以赴的操作情况下，失败了。结果没有达到所想要的预期，而且差距很大。于是一下子就会感受到一种巨大的落差，一种感受上的落差，是一种向下的落差。这里也是一个比喻。

向上的落差在感受上相反，或者可以描述为相当于相反，举个例子，例如我们在投篮球，随手一投，但从感觉上或者感受上并没有太多的去考虑能不能投进去，只是随手一投，没有任何期待。咦！结果以意想不到的方式投中了！然后我们心中会又惊又喜，会感觉有那么一点点小意外，这也是一种向上的落差感受，也可以比喻为感受感觉往上浮动。再例如，在一场考试当中，特别的用心去考、去答题，或者去做准备。非常认真的参与考试，特别的上心，对考试成绩和结果预期在 75 分左右。而结果最后考出来，成绩非常好，是 85 分，结果非常不错，感受到欣喜若狂，惊讶等。于是就会产生一种向上的感受落差，是超出预期的，而非低于预期导致的向下的落差。

我们可能会感受到的各种感受，或者遇到的各种情景，各种事物的变化都可以用落差去描述，都可以产生落差。对于感受落差而言，不论是悲伤，难过，有趣，开心，惊喜、意外，突如其然，意料之中，大跌眼镜，因祸得福等各种的感受，都可以从各种落差当中产生。

落差也可以分程度，强度，差值，势能，威能，等更进一步细化与极化描述，上面举例的例子是落差程度不算特别高的。当落差程度达到非常高的程度的时候，极高程度的落差，极化程度极高的落差，再不断极化就会产生极致落差。有的时候我们也会用极度落差一词来进行描述。“极度”和“极致”在用词上是有差异的。极度其实远远不够极致，极致这个词其实是一个比喻，极致是一种朝向，而不是达到，当描述或者使用极致一词时，所代表着是在极化方向上非常之大，这种非常之大是超出、远超出我们所设想的范围或者任何意识体所设想的任意范围，和所能够想象到的范围与程度，注意是连想象都无法想象到的程度，因为极致是远穿透有限层面和一些无限层面意识体的自身的认知和理解的范围的，是远远穿过。

落差也可以描述为从复合存在当中所产生，或者说从复合叠加态当中产生，复合叠加态随着

更加的极化，所有的方向朝向都在不断极化，也存在相对的方向和相反的方向的不断极化，例如极化勇敢，极化胆小，极化有情，极化无情，极化的创造更“美味”的苹果，也极化的创造更“难吃”的苹果，极化更高效能的阅读方式，极化更加费劲的阅读方式，极化顺势而为，极化主动造势，等的各种方向朝向的两端。且随着两端都被极化的程度越高，那么落差也会越大，并且无尽的极化着这种落差差值下去，或者说落差势能，落差感受等。

在极致复合叠加态当中，存在着大量的落差，无尽之多各种落差，以及各种的极致化的落差。这些落差的存在，既可以是比较单片化的落差，也可以是比较复合式的落差。且因为是极致复合叠加态，各种不同的落差，不同程度的落差都有，例如，两千年前的科技与当前的科技之间的落差，一个第三密度的人类与第二密度的植物之间的差异，或落差，一个未优化的系统与一个精妙化设计的系统之间的落差，一个锻炼过非常久且深的某项能力的人与没有锻炼的过人之间的落差，效果非常高百分比的工具与效果很低百分比工具之间的落差，同一个礼物送给不同的两个人之间感受上的落差，50 岁的人和 500 岁的人之间的各种综合落差等。

而这些复合叠加态的各种落差，也衍生出来了时位落差，时位落差也是综合的时位差，可以通过不同的视角方向分高低，或者主体/对象之间的描述方向不同的时位差，综合时位差不仅仅包含着资源落差，感受落差，时间落差，机会落差，选择落差，状态落差，能力落差，朝向落差，可能性落差等各种的落差都包含在内，可以统称为时位差，时位差也是相对的，也是综合的，也可以看不同的面向和方面。时位系列将是我们下一个介绍的系列。

500 岁意境

下面先从 500 岁意境，来简单理解各种不同的落差。

500 岁意境，虽然名字叫 500 岁意境，里面有 500 岁一词，但是不代表就是 500 岁，500 岁是一种比喻，一种相对的比喻，对于第三密度遗忘帷幕下人类几十岁时的岁数情况对比，500 岁也可以换成 5000 岁，5 万岁，500 万岁 5 亿岁等，都可以。由于不同密度的意识体的寿命情况不同，可以几千岁，几万岁，或者永恒等。500 岁意境，之所以称之为意境，当中也包含着落差与对比，例如 20 岁与 500 岁对比，30 岁与 500 岁对比，50 岁与 500 岁对比，这种对比之下会产生出各种面向的差异，以及综合的变化。

这里的 50 岁，500 岁，更多的是意境的象征，而非完全指实际的岁数。也可以指遗忘帷幕下的第三密度人类的 30 岁，50 岁等。而 500 岁是一种模糊比喻，比喻如果自身达到 500 岁会怎么样？一个 500 岁或者 5 万岁的自身与一个 30 岁或 50 岁或者当前岁数的自身的差异可以在哪里？变化可以在哪里？各种面向与方向朝向又都可能和可以产生哪些变化？

这些问题并不在于如何去回答，或者具体是什么样的，因为这是一种想象，一种带有方向朝向的想象，500 岁的自身可能会有哪些面向变化呢？又可以有哪些面向变化呢？“可以”一词不是指的固定，而是一种朝向的探索与拓展。

一旦描述出 500 岁可以如何时，例如 500 岁的自身“可以”见过非常多各种大事小事，面对再离谱或者巨大的事情都可以泰然自若等，可以在很多技术或能力上投入很多时间，一些能力的发展可能达到很高的程度。再例如，对于情绪的把控，和各种能力的运用与度的掌控更为熟练，对很多品质特质与状态都有着更多更深的体会与理解。再例如对事物的整体化分析，时机，概率等有着更多的拓展，看待利弊福祸等多种概念的理解更加拓展化等。

而以上举例的这些，对比几十岁的自身，都

会产生出落差，但是这种落差并非是一种向下的感受，或者向下的，而是一种向上的落差，或者感受。这种落差会带来一种向上的势能，或者一种牵引，向上的牵引。势能，牵引，这些是描述上的潜在，是一种比喻，由意境所产生，可以借由这种势能与牵引，而转化成“力量”或者化为威能，也是由意境产生的，也可以描述为意识产生的势能。

这并非是一个目标，需要去达成，相反，这是一个“虚的”，没有“存在/不存在”，没有“完成/不完成”，没有“路径/非路径”，但是通过该意境，意识可以将其转成“实的”，可以产生与诞生出路径。但是，这并不是目标，是意境，因为即使达到了 500 岁，那么就会变成 5000 岁意境，该意境可以一直存在在那里，似乎永远达不到，其实也不完全需要达到，而是借助意境当中的势能，牵引，威能等。

而且该意境是可以模糊的，浮动的，没有特定的描述，可以由意识所随时变化。这当中有“虚影与模糊”的威能，有可以朝向和被牵引的威能，有从无路径诞生出路径的威能等。路径是一个比喻，也是来自于源头，比喻为本来没有任何方向朝向，也没有任何潜在的存在，而当在远处或者某个地方放置了一个“存在”，这个存在可以是任

意的存在，该存在的“放置”产生了落差，且产生了落差势能，和该“存在”会产生对于“意识视线”的“有意无意的被动牵引”，以及出现了意识可选的朝向诞生，也就是如何朝向那个存在，如何走到那个存在那里，那么就会从无路径的状态诞生出路径，甚至是很多种不同的路径，这些描述都是比喻，其落差势能创造的威能无限。

注意这并不是设置某个目标或达成某个目标，不存在目标，该存在也并非存在，只是想象或者一种意境，该存在也没有具体细节，而是模糊的可浮动的，也没有“达到”或者“完成”等概念，以上这些以及各种概念都只能算是该意境当中可以衍生的存在。

该意境当中有很多可以转化成势能威能的存在，例如静转动，模糊转清晰，一转二，无落差转有落差，无朝向转有朝向，无路径转多路径，不过这些都是比喻描述，意境需要意识体去深入体会感受，细致探索，意识进入意境状态去体悟感悟。500 岁意境，如同其名字，代表更多时候是给意识体所运用的，而没有用其他的名字比喻称呼。(此小节举例描述到了 500 岁意境第一层初期)。

知道的越多，知道的越少意境

首先我们来介绍第一个落差意境，意境的名

字是“知道的越多，知道的越少”落差意境，也是一个复合的意境。这里会出现看似冲突的描述，例如，为什么知道的越多反而描述成知道的越少呢？而不是用“知道的越多就知道的真的越多”来描述呢？这当中的一些差异和落差又在哪些方面呢？这里我们可以先从总源头开始描述。总源头，它是知道的多？还是知道的少呢？站在有限个体意识体的角度来说,“总源头那肯定是知道的非常之多的，知道的是全宇宙最多的，是最全知全能的”，也许意识体会有这样感觉。但是这些只是意识个体的描述，是意识体基于自身理解的视角描述，而并非总源头自身对自身的描述，或者总源头它自身的感受。

那么总源头它的感受到底是什么呢？我们可以比喻描述为“它知道自己知道的是全宇宙当中相对最多的，但是它也知道，它不知道的东西更是无尽无尽之多的”。因为所有的宇宙都是在不断拓展新数据的，而总源头所谓的“知道”是旧数据，旧数据对比新数据永远都是无尽分之一，旧数据是非常之少的。因此总源头它知道自身还有非常多，非常多，非常多不知道的。再加上总源头它了解自身的状态，它能够看到自身、分析自身，也能够体验自身、经验自身，它的感受落差是相对“最大”的一个。虽然我们这里用“最”

字，“最字”在书里面很少用，一般不会用“最”字。当然在总源头这里可以暂时用一下“最”字。要注意，这里的“最”并不是一个固定的词和概念。这种极致落差出现在总源头身上，总源头会出现“极致的知道的多，也极致的知道的少”。把它细化一下，就是“知道自己知道的多，但是知道自己不知道的更极致之多”。对应落差意境的名字，“知道的越多，知道的越少”，“多”和“少”感觉上的落差，极致多和极致少的落差感受。

而意境的名字当中是包含着“越”字的，然后剔除掉了主体的，也就是这个意境可以被任何意识体所适用或者所套用。在这个意境当中会划分出很多不同的细微层面。例如“知道的很少，但是认为自己知道的多”。再例如“知道的很少，但是知道自己知道的少”。再例如“知道的少，但是不知道自己知道的少”。再例如“知道的多，但是认为自己知道的多”（注意，这里有“认为”两个字）。再例如“知道的多，但是不知道自己知道的多”，再例如“知道的多，但是知道自己知道的少”，再例如“知道的非常多，但是却感觉自己知道的非常少”，再例如“知道的非常非常之多，但是却越发感觉自己和知道自己知道的非常非常少”，于是落差开始越来越放大，便产生出来了落差意境。随着落差不断的极致扩大，最终扩大到

总源头的落差程度。但是即使达到了总源头的落差程度，这个落差也在不断的增加、不断的扩大、不断的极化。

在这些举例当中，我们可以细致去拆解每一个细微的描述，首先“知道的越多，知道的越少”意境名称，里面的多和少是相对的，它是一种状态描述，一种感受描述。因为多和少它需要对比才能够描述，但是这里我们使用的多和少，很多时候是没有拆解出来的，是一种比喻描述。“知道的越多，知道的越少”，包含着多种状态叠加，也含有静动叠加，感受上的变化叠加，多少的落差变化叠加等。

且当中还诞生出来了非常多的新的面向，或者各种的方向朝向。例如“知道的很少，但是认为自己知道的很多”。那么这种情况的意识体就可能会产生出很多的一些状态，例如傲慢、无知、骄傲自大、显摆、盲目自信、自以为是、自以为能、认为别人知道的少，感觉自己知道的才是对的，感觉自身很了不起，觉得别人不太行，在学习方面和吸收新视角方面也是非常的傲慢，以及对于新视角新观念等抱持着不屑、蔑视等的一些看法，等一些状态产生。当然，这里是一些比喻。

再例如“知道的很少，但是能够知道自己知道的少”。那么也会产生出很多的不同的状态、特

点、表现、运作。例如，可能会谦虚、谦卑、好学、不耻下问、敢于接受，同时能够赞赏他人、欣赏他人、认可他人、不太容易小看它人，更容易和更乐于接受新东西的进入，和新视角的到来等等的一些状态。

再例如“知道的较多，但是认为自己知道的很多，而不知道自己不知道的其实更多”。在这种情况状态下也会衍生出很多的面向存在。例如，嫉妒他人，贬低他人，高高在上、目中无人、喜欢被追捧、喜欢被赞扬、喜欢被人羡慕、会过于自信、很多事情会不在意、喜欢彰显、爱出风头等等的一些状态特点。

再例如“知道的很多，但是知道自己不知道的更多，也知道自己知道的其实很少”在这种状态下，会乐于探索、勇于承认不足，看到很多的自身的不足,也能够知道自身的一些相对的优势。对外部的各种事物都能够保持允许和接纳的状态，同时会不断的去学习各种的事物与存在，学会从各种的细微事物、事情当中去学习。不断的挖掘和拓展，容易看到和发现其它人不太容易发现的一些事物和存在，同时经常更新自身的状态和认知调整。这种状态下的“兼容程度”更高，“浮动程度”也更高,“吞噬程度”也更高，相对的更高，而这三个状态就是如同复合叠加态第一

层当中的三个主要状态（有着不同的百分比）。相当于在模仿复合叠加态当中的主要状态，或者在模仿无限层面的一些状态。

再例如“知道的非常多，但是却感觉自身知道的非常少。”这里会产生出很多的感叹或者意境。例如，自身能够知道自身知道的其实已经非常之多了，但是却深深的看到自身不知道的非常非常之多。而且可以直接看到自身不知道的有哪些。于是产生出一种落差感受，便产生出意境，诞生出对“知道的越多，知道的越少”的意境感受。注意，这里的描述是能够清晰的看到自己不知道的东西是多少，或者不知道的东西是哪些。很多的意识体其实连自己不知道什么都不知道，因此落差还没有形成，或者还没有达到足够之大。因为很多人只能知道自己少量的不知道的地方，而无法知道自己不知道的地方到底有哪些。当一个意识体能够清晰的看到自己不知道的东西有多么多么广阔，有无穷无尽之广阔的时候，这个时候意识体其实就代表着它能够去探索所有的这些不知道的东西。但是要达到这种状态，它自身首先就需要知道的非常之多，知道的很多极多，才能够看到非常之多不知道的东西。为什么呢？因为它从它知道的东西身上再一次看到了它所谓已经知道的东西，其实它根本就不知道多少，根本

就不了解它已经知道的这些东西，只不过是了解到了一点点皮毛。那么这个意识体它知道多少，它就不知道多少。当它知道的越多，它就知道自己不知道的越多。因为它所不知道的这些面向、这些东西是关联着或者是基于它已经知道的那些事物所延展出来的。

在无限层面的描述当中，任何事物都可以无限化的去拓展。即使是一个很普通的沙子概念、石头概念，还有快乐、悲伤、喜悦、走路、跑步、吃饭、喝水等，所有的这些普通的概念其实都是具备无限延展的潜在的。但是如果意识体它知道的东西不够多，还不足以看到自身所处于的相对框架位置的时候，其实是对已经知道的东西不了解，它就无法产生这种落差。因为，意识体会局限在它认为自己已经知道的这些东西上面，而忽略了其实它所知道的这些东西的各个面向其实都是知道的非常少的。

在“知道的极多，知道自己不知道的更极多”这种状态情况下，会产生一种渺小与宏伟的落差。同时渺小，同时宏伟的存在感受。当然这里的渺小和宏伟还可以再一次极化，也可以不同的分层。于是各种品质再次被极化或分裂拆解。例如谦虚品质、学习方式的极化，勇敢的极化，敢于跳脱自我，敢于突破自身认知局限，敢于接受新事物

等等。以及各种品质的极化、各种状态的极化。例如认知的方式、分析事物的方式、接触事物的方式、了解事物的方式、看待事物的方式、思考事物的方式、拓展事物的方式、领悟事物的方式等等，所有的各个面向都会开始不断地被极化。在这种“知道的越多，知道的越少”的意境感受中去极化。不仅仅是在无限层面当中描述，所有的拓展都是永无止境的。

当意识本身的状态已经开始朝向进入永无止境的很高的状态，当自身的这种状态如同烟花绽放，如同花朵绽放一般的呈现或者运作，那么意识体拓展速度和学习速度，都会不断的提升和扩展。这个部分的意境状态最终会朝向达到分源头层级，也就是分源头层级程度的“知道的越多，知道的越少”，分源头是非常高程度无限化的存在。那么在非常高无限化层面的状态下，拓展的事物越多，自身所了解的事物越来越无限化，自身所了解的每一个事物能够越发无限化的去理解和了解以及运用。即便如此，也只会朝向越发的看到自身，其实对所有的事物的理解和运用，还可以再无尽的拓展和探索下去。哪怕自身已经对所有这些事物都已经近乎无限化的了解和运用了，还是拥有着无尽的可挖掘、可拓展、可探索的潜能在，而且每知道一个视角面向，也就多出

一个知道自己还不知道的可以无尽挖掘的视角面向。那么已经知道这么多的视角，已经知道这么多的各种面向与存在了，那么不知道的只会越来越多。就会呈现出一种知道的越多，随着知道的越来越多，反而会知道的越少，知道的会越来越少，知道自己知道的其实越来越少。

这是一种很“奇特”的意境状态存在，当然用“奇特”一词是个比喻，也可以把“奇特”一词去掉。这种状态是非常高层面的状态，这种状态需要达到才能够更深的去体会和理解，因为它是属于落差意境里面的，也含有大量的落差，落差程度如果不够,所体验到的落差感受也都不同。这里所比喻描述的是分源头的一些部分的状态与描述。想要产生或者想要感受到这种意境，需要大量的“知道”，或者需要知道大量的存在。而这里的大量不是说对于某一个行业、某一个领域的大量。这里的“大量”一直是一个相对的，如果是相对于宇宙而言，是整个宇宙数据库而言的程度。对于人类来说一般达不到足够高的程度，一般会处于这种意境的缩小版。这种意境的缩小版会衍生出谦卑、谦虚、好学等通常的各种正负品质。但是却达不到“知道的越多，知道的越少”这种落差意境所诞生的或者在这种意境状态下所拥有的状态存在。这是一种非常复合和落差的意

境状态，并不是单一的品质，而是非常复合的品质与感受以及运用。对这个落差意境的描述与展示，我们也可以从下一个章节“无时意境”当中的部分内容上去理解，从另一个意境当中来理解这一个意境，或者用这个意境来间接理解另一个意境。

“知道的越多，知道的越少”落差意境，当中还有非常多可以拓展挖掘和可以感受到的存在，虽然这里没有用意境三层进行划分，但是这当中也有着叠加与落差所产生的势能，这些落差势能都能够被以不同方式运用，运用在不同的方向朝向，产生不同的效能等。这里暂时不作细致介绍。

（小节描述达到了该意境的第三层初期）。

极致沉睡清醒落差意境

下面开始介绍第二个意境，极致沉睡清醒落差意境。这个意境涉及到沉睡和清醒。沉睡跟清醒实际上也是同一个存在，取决于我们的不同描述视角，极致的沉睡也等于极致的清醒。这个是来自于源头的模式状态，也是由落差所产生或者所诞生。在描述上，总源头看似是极致清醒的但是又因为每一个意识体都是沉睡的总源头，不单是地球上的人类，任何意识体都可以比喻描述为

是沉睡的总源头，或者沉睡的分源头或者沉睡的无限。

总源头、分源头、无限这三个相当于是不同的落差程度层级，如果我们对标的是总源头，那么所对比的落差就会更大。在这个宇宙八度音阶宇宙的各个密度层面当中，所有的意识体都是不同的沉睡程度和不同的清醒程度，并且是同时存在的，也可以用百分比来划分描述。

例如，遗忘状态下的第三密度的意识状态也是属于沉睡的总源头，沉睡百分比极高，但是第三密度的意识状态似乎又“觉醒”了一部分，或者清醒了一部分，但清醒的百分比极低。而此时如果再清醒一部分变成第四密度的意识状态，相当于距离清醒为总源头的这个清醒差距会开始减小。

不过我们对标的是无限层面或者说对标第七密度及以上的层面，那么第三密度相对第四密度而言，更远离第七密度，差距更大，或者说落差更大。如果第四密度再次清醒一些，变到第五密度的意识状态，那么清醒的程度又会再次提高。如果是第六密度的意识状态，那么相对第七密度而言，也存在一定的清醒状态和沉睡状态，而此时清醒的程度相对就会很高，沉睡的程度相对降低。因为在描述上第六密度也是比喻描述为沉睡

的第七密度、或者沉睡的无限、沉睡的“无限的一”，这是一种描述的方向。

如果我们倒过来描述，描述无限的一通过沉睡清醒的落差来锻炼与拓展自身的无限化。“无限”开始逐渐加大沉睡的程度，通过沉睡变成第六密度，再继续加大沉睡的程度变成第五密度，以及还可以再变成第四密度，还可以到第三密度。当进入到第三密度的意识状态时，会处于极高的沉睡状态。在这种状态下重新开始去清醒或者去体验逐步清醒的过程。过程起步的阶段就已经出现了很大的落差与落差势能，就是来自第三密度与第七密度的清醒与沉睡程度的落差，也是极为有限层面与无限层面的各种落差。

这个落差的势能如同一个橡皮筋或者一个弹簧被拉伸的足够长，其势能或者说弹性威能就会变得非常之高。而且随着拉伸的程度越大，落差的势能和威能也会增加。从无限的意识状态层面作为起始，往下拉到非常低的极为有限和局限性的意识状态层面，向上的势能和威能就会很大，且落差方向是向上的，也就是说如同向上弹力拉扯起跳一般，“往下”拉的越大，势能与威能越强，如果借助这个势能往上跳，那么可跳起来的高度潜能也会越高，当然这里是一些比喻描述。如同无限借由更极致化的有限来间接拓展更极致化的

无限，这点后面会进一步描述。

如果换成所谓的修炼描述，也就是在第三密度修炼无限或者去拓展无限化的自身意识，其势能和威能是极大的。如果站在第四密度、第五密度、第六密度去修炼和拓展无限化的意识，那么势能和威能是非常小的，与三密度相比，小了非常之多。为什么呢？因为第三密度不仅跟第四密度“差距极大”，这里说的是“这个”宇宙，而且第三密度还设置了遗忘帷幕，而第四密度并没有遗忘帷幕，使得差距再一步拉大。使得第七密度与第三密度之间的落差，沉睡与清醒的落差势能变得非常之高，同时也是有限层面与无限层面之间的落差。因此如果意识体借由这种势能而修炼或者拓展自身的无限性，其效能远超过身处于四五六密度层面当中的修炼与拓展。这是来自于沉睡与清醒的落差势能或者说威能。

就如同一个负重锻炼的意识体，用身体负重锻炼比喻无限化的意识的负重锻炼，而沉睡就相当于意识锻炼当中的负重。随着这种借助负重锻炼的强度越来越高，越锻炼身体越强，并且还不断的加大负重，身体越强负重越发加大，并不断的再锻炼，再加强，身体再强化，负重再次不断的加大。并且还能够保持一种轻松状态或者适应状态，或者对很高落差程度的轻松适应。

当这种锻炼达到非常极度化的程度，同时身体负重也达到非常极度的程度，且还能够轻松自如，或者所表现出来的身体的力量或者能力也丝毫没有减弱。反过来描述就相当于更多的力量都被暂时压制了，被压制到和普通的身体力量与能力差不多的程度，但是实际上是因为有负重，而且是伴随着负重，一同活动，一同行动的，换成对意识的负重锻炼的也是如此，对意识的面向锻炼，能力锻炼，强度锻炼，极化锻炼，拓展锻炼，无限化锻炼等等。

这种锻炼方式也可以认为是无限当中的一种锻炼方式之一，也是“无限”锻炼或用于拓展的方式之一。无限层面的意识体通过沉睡负重暂时变成了极为有限的意识体，或者通过局限性狭窄为了极为有限有局限的状态，从而只能暂时表现或发挥出非常有限的存在状态，但是却可以借由这种负重去突破达到更加无限化的存在。

或者描述为“无限的一”通过“沉睡”负重和加非常多的局限性。将自身转变到了第三密度的意识局限性活动状态,但是这个无限的一，“无限的一”同时也是每一个第三密度的意识体，也可以是所有的我们，以及任何一个意识体，都是“无限的一”，“无限的一”借由这种“环境”去探索更加拓展与极致的无限化，把这种沉睡清

醒的落差势能运用在拓展无限化等方面。也可以比喻描述为借由局限性去拓展更加无局限，通过打破局限性拓展更加无限无局限的状态，通过对更为极致化局限性的理解，来拓展对更为极致化无局限的理解，通过极致的有限来领悟与拓展极致的无限等。

那么这种不断清醒的“沉睡的无限化的意识”，既深深的沉睡着，又同时清醒着，而且即使清醒程度很高，沉睡程度却可以不降低。例如有着很高的清醒状态，但是同时又保持着所谓的负重行动，看起来似乎也局限于和第三密度意识体差不多，当然这里是一个比喻。

对于我们第三密度当中的意识体的高强度修炼而言，也可以借由这种沉睡的负重，在沉睡负重的情况下去探索无限去拓展无限。在实际的情况当中，第三密度的意识体也是可以觉醒或者可以清醒到足够高密度的，清醒到更高密度。更高的清醒是可以通过落差势能带来的威能而达到的，或者比喻为负重的锻炼。

反过来描述的话，如果一个身体已经非常强大的人，它完全不使用负重进行锻炼，那么它再怎么锻炼，它的效果也是非常之微弱的，甚至原地踏步，甚至倒退也有可能，因为它本身体验着非常强大的力量。但是，它虽然表现出非常强大

的力量，它的威能潜能却没有被挖掘和拓展多少，它没有多少势能，它没有落差势能，想要更进一步则可能非常缓慢。换成修行的描述也可以是类似的情况，可能持续缓慢移动，又或者借助落差势能跳跃。

沉睡和清醒实际上是叠加存在的，看似沉睡，也潜在包含着清醒，看似清醒又潜在包含着沉睡。如果用百分比举例，我们可以从两个状态的叠加来理解，一个状态是无限化的意识体，一个是第三密度极为有限状态化的意识体，这两个意识体是同一个存在，处于不同的状态。无限化的可以比喻描述为 100%清醒 0%沉睡，如果变化成第六密度 80%清醒 20%沉睡，那么叠加起来的落差差度也是很少的。但是如果一个在第三密度层面的意识体，却有着直接的极大百分落差差异，例如 1%清醒 99%沉睡。即使是第四密度，其清醒与沉睡也只有 30%清醒 70%沉睡，注意这里的百分比是种比喻，用于便于理解。

沉睡和清醒也可以不完全是用 100%划分两个，而是可以超过 100%。同时沉睡和同时清醒，且百分比都非常高，例如 90%清醒又 90%沉睡。对于一个还在第三密度所处维度的层面当中，还处于非常高沉睡状态的意识体而言，如果其意识状态已经达到更高密度的清醒状态，达到较高百分

比的清醒状态，但是又还停留在第三密度的各种局限性状态的时候，那么这个落差开始叠加，清醒沉睡两者的百分比加起来越高。

并且随着在第三密度的体验状态当中的意识所清醒的程度越来越高，可能清醒至第四密度，清醒至第五密度，清醒至第六密度，清醒至第七密度等。那么如果能够使自身同时沉睡和同时清醒，那么就会出现一种沉睡清醒落差的意境。这个意境是既沉睡着又清醒着，沉睡相当于是被置入了第三密度，被加上了遗忘帷幕，同时被置入了各种的局限性当中，自身也受限于第三密度的各种机制设计。但是自身的意识又对很多事情是清醒的，对不同层面密度的状态又保持着清醒的状态，就会出现例如 40%清醒 75%沉睡，65%清醒 60%沉睡，75%清醒 40%沉睡，或 50%清醒 85%沉睡，80%清醒 95%沉睡，95%清醒 98%沉睡等百分比状态情况，当然了这里的百分比是对比无限入门而比喻的，下面我们进一步继续描述这些百分比是如何被运用与变化的。

如果我们借由“沉睡”这个负重，我们可以在第三密度的局限性负重情况下拓展意识密度。例如思想意识如果可以活动在第四密度的意识范围，相当于就是借由了部分落差势能小幅度拓展了一下，拓展到了第四密度意识状态。但是如果

止步于第四密度，我们仍然没有很高百分比的运用如此强大的负重，或者没有运用到多少程度。虽然如此强大的负重似乎压着我们更难的去拓展，但是如果我们再次进一步的往前探索，如果我们能够在如此负重和局限性的情况下去探索第五密度第六密度甚至第七密度及以上的意识密度状态，那此时这个沉睡清醒叠加起来的落差会再次增大，且还可以不断的再次更进一步。

因为我们可以同时带着这种沉睡的负重而表现出与无限化意识状态相当的程度。相当于我们在第三密度的存在状态当中，却也能够同时保持着第七密度的无限无局限的意识存在状态，也就是无限层面的存在状态。

并且当我们越往更高密度探索的时候，借由到或利用到的落差势能是越大的，这种落差借由和利用，甚至包括八九密度层面，甚至再往上的十几密度层面，因为相对最大的沉睡落差是每个意识体都是沉睡的总源头。

反过来说如果我们仅仅只是局限在第三密度的状态与理解，第三密度的思想与活动范围，那么我们并没有很好的借用这个负重。也不是说正因为有负重就把我们自身“当做”或者变成局限性的存在。或者把自身缩窄成了更为局限性或更为狭窄的存在。而很多的所谓的修炼都变成了缩

窄自身或者变成了更加面向窄化的存在，相当于是不仅没有借助这种落差，反而是避开这种落差或者单片化使力去了。

通过“借由”沉睡清醒的落差，把各种的局限性变成一种工具，把各种复杂的环境变成一种工具，把各种负重都变成一种工具。“借由”或者叫借这个势能来往上修炼，或者来拓展自己自身的无限性。如果我们稍稍拓展一下，我们就可以把这个势能方向转移到用于突破和拓展第四密度、第五密度等的意识状态。随着从第三密度突破和达到第五密度的意识状态,之间的落差变大，势能就如同一个箭头，第三密度到第五密度的箭头会比第三密度到第四密度的箭头要更大，相当于势能和威能也更大。

如果我们再将自身修炼到第六密度或者拓展到第六密度的意识活动范围。那么这个箭头会更大。落差的势能和威能会再次放大很多。这里就会出现一种这样的情况，再逐步清醒的过程中，依次来到第四密度，再次来到第五密度，并再次借着更大的势能朝向第六密度，再次用更高的势能冲向第七密度，甚至再冲向第八密度。于是就会使得这个落差变成一个如同“V”字形的结构存在，沉睡程度非常高，清醒程度也非常高的状态。沉睡程度是第三密度对比第七密度的落差，导致

清醒程度是已经拓展到了第七密度对比第三密度的落差，这里有不同的方向，两个方向同时存在。就如同一个绷紧了的弹簧，这个弹簧只是在不断的越拉越大，并没有松手，需要我们用足够的力量维持和承载这个不断拉大的弹簧，所需要的力也越来越大。同时我们会更加的习惯，这种负重的锻炼。

也就是我们在第三密度的负重环境当中可以轻松表现出第四密度的意识状态，可以轻松表现出第五密度、第六密度的意识状态，当我们能够轻松的表现出第七密度的意识状态的时候，就意味着我们身上捆绑了非常多的负重，却能够轻易的表现出好像没有负重一样，这个时候其实这种锻炼的势能威能已经发挥的效能已经非常之高了。就如同一般的意识体，它如果处于负重那么状态会往下掉，它的活动会变得更难，行动更缓慢等。但是如果经过锻炼，反而行动恢复如常，甚至比之前更灵活，但是它越来越灵活之后它再次增加负重，于是状态再掉，然后再锻炼，再恢复后又加强负重……重复并增进这样的一种锻炼状态，直到它的灵活程度极高、意识灵活程度极高，但是负重也极高，却可以表现出跟没有负重差不多。这便是一些比喻描述。

实际上在第三密度是更适合修炼，比五六密

度更适合修炼七密度及以上的层面。即便我们所在这个宇宙有很多落后的机制设计，很多的潜能没有被开发出来，而这一个意境所描述的就是这样一个潜能，我们可以借由第三密度来非常快速，非常高效能和高强度的拓展意识。一旦我们站在第六密度去修炼第七密度，那这个落差的势能就没了，这个落差就非常小了，所以第六密度的意识体想要修炼第七密度是非常非常困难的，所用的时间是难以描述的。如果不考虑周期收割的话，进展非常缓慢，拓展速度也非常慢。这也是这个宇宙、这个初阶宇宙较为落后的一些地方，很多考量和设计并没有被挖掘潜能、拓展潜能、拓展效能。

极致沉睡清醒落差意境不仅仅是上面的这些运用，它更是告诉我们，让所有的意识体能够知晓自身是沉睡的。只要自身还没有达到分源头层级就是沉睡的，既然是沉睡的，那就要知道自身所知道的是非常少的，自身的状态其实是非常落后的，是一种沉睡状态。哪怕现在第三密度的意识体在清醒着状态或者在日常活动的状态，其实也是在沉睡的，一种特殊的沉睡状态。即使已经“扬升”了的已经是很高密度的意识体了，也要知道自己还是沉睡状态、还是极致沉睡的分源头，还没有达到分源头层级就是沉睡的。

沉睡的程度，沉睡的状态是有非常多种的，因为每一个密度都是沉睡的。相当于每个密度当中的意识体，都是沉睡的分源头。那么我们就可以看到所有意识体它们的沉睡状态、它们的情况运作、它们的表达呈现、它们的特点特质，同样的我们自身也是如此，也要知道我们只是清醒了“一点点”，很多时候也是沉睡状态。能够感受得到我们自身的状态远远不够，我们很多/所有的拓展是永无止境的。同样的对于我们的所谓的清醒状态，我们清醒也是沉睡，日常活动状态也是沉睡，扬升了也一样是沉睡，虽然看起来好像都是清醒的，但其实还是沉睡。此时对于沉睡的概念定义其实要拓展，需要打开各种对沉睡的局限性认知与描述。

我们是沉睡的无限，但是我们却还没有恢复到极高程度的无限。沉睡清醒既可以作为两种不同描述方向的视角，还有着沉睡清醒对冲在里面，就是同时沉睡，也同时清醒。沉睡了哪些存在呢？沉睡着什么状态呢？沉睡可以做什么呢？清醒又是哪些存在与多少呢？清醒可以做什么呢？清醒的不同程度的区别在哪里呢？沉睡又会做什么呢？沉睡的不同程度的区别差异又在哪里呢？等这些都是描述的状态和可以探索的方向。

当越能深入感受这种状态的时候，实际上我

们就能够越发的了解什么叫做沉睡。对沉睡的各种面向，状态，朝向，运作，发挥等了解更多，就够对清醒这些面向了解更多。什么意思呢？清醒跟沉睡是同一个存在，也可以是相对的存在。我们进入沉睡、探索沉睡、理解沉睡、体验沉睡、运作沉睡等，同时我们看到其它意识体的各种沉睡，我们对沉睡越来越了解，对沉睡的认知视角越来越多，对沉睡有着更加无限化的了解的时候，其实我们就已经对清醒有着更加无限化的了解了，这也是一种落差。

并且因为第五六密度的意识体们没法很好的探索足够程度的沉睡，而我们在第三密度却正好能够多样化深入化探索沉睡，因为沉睡的表现和体现这么之多，无尽之多。随便一挑都是大把的沉睡，各种的沉睡状态呈现，各种的沉睡体现。沉睡与清醒是同一个存在的两端，借由其中一端领悟另一端，通过对沉睡的拓展与感悟提升对清醒的拓展与感悟，以达到突破更高密度状态的领悟。所以在这种沉睡清醒落差意境当中第三密度会更适合修炼第七密度，而第五密度、第六密度其实不太适合修炼第七密度，或者效能上不太适合修炼第七密度，因为第四五六密度的沉睡程度相对太低了，清醒的程度也难增加多少，做不到足够的落差，当然这是一些比喻描述。

就如同一个第六密度的意识体，它是没办法再次提高沉睡的百分比的，可探索的沉睡的百分比很低，以及清醒的百分比也没有多少的可提升范围。这里是超出 100%的。假设第三密度是沉睡程度 99.9%，那我们可以探索的沉睡程度百分比就是 99.9%。从探索沉睡来探索清醒。把这 99.9%都不断的探索的越细致、越清晰，那我们可探索与可拓展的清醒程度就也可以达到 99.9%，可以从极低的清醒百分比探索到很高的清醒百分比。在这种落差程度下是可以超出接近 200%的，而且还有着落差势能，其威能是非常之高的。因此在这当中去探索沉睡面向，去体验沉睡意境，去体验沉睡的感觉，体验沉睡的各种体现，各种表现。如同沉睡的人，它会有各种的情绪、各种的偏向、各种的人类迷惑行为、各种的人类奇怪思维、各种的稀奇古怪的存在等，这些都可以描述为是沉睡的状态体现，或者可以描述为沉睡意境当中各种情况，当然我们这里是沉睡清醒落差意境。

对于第六密度意识体而言，它更不太能去探索更高百分比的沉睡，它也不太能去探索更高百分比的清醒(处于有限层面状态,不太能直接探索很高程度的无限层面状态),因此它的沉睡和清醒百分比是很难再提高的。而我们在第三密度这里却达到了 99.9%的沉睡程度。不过这些远不是极

致沉睡清醒落差意境的全部，因为我们实际上是可以基于总源头的落差程度的。

当我们的视角站在我们是沉睡的总源头的时候，那么这个落差会远超过第七密度和第三密度之间的落差，在这种落差当中的威能可以无尽释放。因为此时任何一点点的势能其实都是非常之大的，因为任何一点总源头跟第三密度之间的这个落差,这个沉睡清醒落差都是势能非常之高的，随便一点点都可以穿透非常多的层面。就如同原来的弹簧长度瞬间被放大 N 亿倍，被拉长的程度放大了 N 亿倍。随便一点点回弹的力度都已经远超过之前的所有落差了，就如同我们随便站在总源头的视角,或者我们随便去模仿总源头的视角，或者随便去体验感受总源头的部分状态，随便一抛就是一个极致，随便一描述就是一种极致，例如极致喜悦、极致无聊、极致开心、极致狂喜、极致勇敢等，我们在总源头身上随便找一点点东西就直接可以打破掉我们大量的认知局限性。

因为我们是沉睡的总源头,我们随意的视角，也许看起来很奇特，但是对于一个沉睡的总源头来说，其实可以并不奇特，当我们任意的去描述、任意的去天马行空、去白日梦想象等，出来的各种可能性，其实对于总源头来说都是非常小的。总源头当中的随意一点点都是可以颠覆掉所有的

存在的。就如同任何一个极致，都可以随便打破大量的其它的各种存在。任何随意一个意境，意境三层就直接可以涵盖掉大量的存在。如同前面的一个描述，所有八度音阶有限层面下的意识体都是沉睡状态。我们就描述出四五六密度的意识体也是沉睡状态，四五六密度意识体跟我们三密度都是沉睡状态，那么四五六密度所描述的东西就是“准确”的吗？这些意识体们自身也都是沉睡状态，我们听它们的视角描述就是准确的吗？它们所描述的就是清醒的状态吗？其实并不太是/并不总是。因此这个描述就让我们多了一些视角来看待所有的所谓的灵性资料或者灵性信息等。

因为我们每个意识体都是沉睡的，沉睡的总源头，都是沉睡的分源头，都是沉睡的无限。而且从落差沉睡的角度来讲，第四密度，第五密度，第六密度的清醒程度并不比三密度高多少，从落差程度来讲都是差不多的。也就是通过落差的极致或极致的落差，使得三密度、四密度、五密度、六密度都被压缩成了差不多的范围，或者说清醒程度都可以被压缩成差不多的层面范围。在这种情况下，高密度也是可能向第三密度学习的，第三密度也是有可能超越高密度的拓展的。因为大家在描述上都是沉睡的，在总源头面前清醒程度也都差不多，这个是不同的对比。而且在这种视

角当中也可以进一步的衍生出，所有的意识体在这方面很多时候是差不多的，甚至是可以描述为都是一样的。这些都是不同的描述视角。

（本小节当中出现的密度均为“旧八度音阶密度”，目前已有所改动，小节描述达到了该意境的第三层初期）。

赌之意境

下面我们再来介绍一个意境，赌之意境。这个意境使用到赌这个词，这当中包含着对落差的运用，或者说对于各种不同情况的落差的把握，或者说把控与调控，或者说尝试与探索，或者说运作当中被落差所驱动等。

这里的赌我们可能会联想到赌博、赌场、打赌，还会联想到概率、机会、输赢等。而这里所描述的赌之意境出现的情景，不止是需要真正用到赌的时候，或者处在赌的状态的时候才算有赌之意境。这里的赌之意境是一种意境状态，也就是说不论日常生活当中我们有没有在赌，有没有参与概率性的事件，有没有使用赌的观念和想法，有没有对于赌的概念和对概率的概念，都在赌之意境当中。因为不赌也是一种赌，所谓的“求稳”也是一种赌，选择也是一种赌，不选择也是一种赌，放弃选择也是一种赌等。即使不是在赌场，

即使是宇宙当中任何意识体，即使任何意识体在做任何事情，做任何决定，做任何的选择，其实也都在赌之意境当中，也就是赌之意境可以运用在所有的事情和方面，不仅仅只是所谓的打赌或者赌场当中的赌，这个赌的概念，是意境化的概念。

赌涉及到概率，涉及到输赢，输赢就会有输赢之间的落差，潜在综合输赢之间的落差，这个落差在概率当中也存在，概率之间的落差，也就是说不同的概率之间也有落差，比如说输的概率和赢的概率的落差，又或者说如果输会输掉的东西和如果赢会赢到的东西之间的落差。而赌之意境的运用便是对这种不同的落差的精妙化运用，对正负落差的运作。

举个例子，例如赌场当中的赌也有一个落差，这个落差是负的，它是一种数学输赢概率上 50% 不到对比 50%，由于存在庄家抽成以及本金有限和小概率事件的存在，使得这种落差在赌场上不够大且是负落差，杠杆会在另一种程度上放大落差倍数，但是不算是增加落差差值，就如同不会影响概率，但是杠杆可能使得落差倍数增加的过大，甚至超出自身承受范围。

负落差的意思就是，如果我们永远在赌场中参与，那么实际上我们所参与进行的落差都是负

的。负不代表就一定会输，也不是说就十赌十输。这些概念与赌之意境是有些不同的，赌之意境所描述的是我们对于落差的精妙运用与把控与选择。例如在赌场以外，我们人生的所有的选择，所有的探索，所有的方向朝向，其实都包含着各种不同的正负落差在里面，也都是一种赌。也许赌这个词对于地球人而言，对于很多人类而言好像是一个负向的词,或者是一个不那么好听的词，但是词汇本身它是“可以”没有正负的，是“可以”无褒贬的。

在我们的人生中，我们可能经常会碰到这样的情况，在概率中的各种正负落差有小也有大。比如说在赌场当中的概率正负落差其实是很小的。例如赢的期望概率是 49%，输的期望概率是 51%等等。这些落差并没有浮动起来，并没有灵活起来，一直都是一个较为固定的落差差值。

在人生的各种事情当中各种概率浮动是很大的，有很多不同的事情，输的概率可能只有 20%，赢的概率有 80%，那么这个落差差值就挺大的，且单从概率来说是正落差比较高的情况。还可以再进一步细化举例。例如即使 30%的概率输，输掉的东西可能输了会有 60%的量，赢的概率 70%，赢的东西可能赢了只有 40%的量，但是综合下来的落差还是正向的。

这里的正落差和负落差指的是这个落差跟我们的输赢的综合收益差距，当然这些收益要打双引号，因为在人生中或者在综合的情况中，我们投入的东西跟我们所产出的东西，可能是不一样的，对于不同情况的拓展也是不一样的，而且同一种资源的投入对我们的投入百分比也是不一样的。例如对于我们资源多的面向，我们少量的多次的投入，对于我们自身的投入占比是偏小的，也就是在落差计算当中，会计算的更小一些，如果是对于某一些意识体而言非常稀有的资源面向投入，这个在落差考量当中的占比也会可以偏高。而产生或者说收获的不同资源面向，也是对照不同的参照而可以有所不同，再考量浮动的概率情况，综合下来去浮动的衡量不同方向朝向下的综合落差情况。

这里的“资源面向”，既可以是有形的，也可以无形的，单一的复合的，例如金钱，物质，时间，机会，选择，气力，次数，精力，关系，体验，生命力，思维，技能，工具，载体等所有的面向，任何的面向，都可以作为“投入”的“资源面向”，而产出的“资源面向”也同样如此，可以是一种可能性，概率的变化，机会次数，金钱，服务分，潜能，拓展，选择，变化，意识，环境等等所有各种面向，“赌”可以是用不同的“资源

面向”投入，去换取可能的另外的“资源面向”。而综合的换取，或者“赌”取，则涉及到综合的概率情况，与综合的正负落差差值情况，且可以随时浮动。这里的“换取/赌取”也同样可以受意识体的不同方向朝向而有所变化。

例如多次大量的去进行正落差很大的“赌取”,在综合情况下,每次的尝试都是正落差很大,那么不论输赢与否,都还是保持着较高的正落差,即使这种事情的“赢”的概率只有百分之个位数,但是落差为正，且不断的尝试与投入都不会减少多少的正落差，即使输了很多很多次，都是这些输，所对自身某些“资源面向”的投入占比都是保持在“某种范围”之内，因此一旦赢了一次，那么就直接“赢麻了”，因为一直保持着很大的正落差。注意如果需要“资源面向”投入过大的情况,投入的变化也是直接影响着正负落差差值的,如果需要投入过大，且只有很少量正落差，那么这并不是一个“很好”的“赌”的参与情况，那么就可以考虑如何去改变综合概率情况，或者改变正负落差差值情况，也可以一同去调整，或者去已经具备高正落差的方向上，都可以，在正落差方向朝向当中可以去“赢麻了”，不断去“赢麻了”。

所有的不同的产出，投入或者整体的落差计

算，是浮动的概念，不是具体的概念也不是对等的概念，因为不同的人的不同可用资源或面向、状态、程度都是不同的，而所收益的东西或者任何存在对于不同的人而言程度也都是不同的。因此这里的正负落差是一种相对的存在概念，对意识体个体而言是相对的而且这个落差的大小也是需要去细致考量的。

当然也不需要具体的值，并且输赢是同样的存在，输赢的视角与所涉及到的存在都是综合的，可以综合计算输赢的“资源面向”，有的时候输了也还是正向落差，而另一些情况则是即使赢了可能也还是负向落差，并且每个意识体自身所能够承载的负向落差范围也是不同的。人生当中也会出现很多负向落差的情况，例如赢的概率可能只有百分之二三十，输的概率有百分之七八十。而这里的人一旦赢了，其实也只能赢 50%，输也是输 50%。这里我们不能用百分比来衡量了，因为输赢之间的落差也不再是稳定的了，是浮动甚至可以浮动的很大，例如这里的赢 50%我们可以换成要么就是赢 40%到 60%的量，要么就是赢少量或者比少量多一点，但是一旦输可是输百分之六七十甚至是输很大量的。

这种情况非常之多，而很多人却去参与多次这类较高负落差的一种选择，虽然人们的意识当

中不会有赌的概念或者不会有赌的想法在里面，但是实际上人们的这种行为也是在赌一种落差。因为在赌之意境当中，所有的选择都可以用赌之意境去看待，当我们用赌之意境去看待的时候，我们会看到一种不同的事情视角，会看到不同的事情它的不同面向。在地球上旧社会的时候，有很多这样的存在，这里就不细致举例了，有兴趣的可以去考察历史。

除了这里举例的负落差以外，其实也存在正向落差的一些赌或者一些选择与决定。例如输的概率很高，高达百分之七八十甚至更高，但是输却输的很少，可能只输百分之个位数或者一点点，即使输很多次，也只是输很少量的。而赢的概率非常之低，可能只有百分之个位数，但是赢的量却可能非常之夸张，非常之大。这里比喻的正负落差综合下来，可以是一种正向落差，也可以是很高的正落差。再例如，即使是输也输不了多少，但是一旦赢就会赢非常之多，这个正向落差是非常之大的，输很多正向落差也减少不了多少，这些也是大量存在的情况。

然后还有一些情况，赢可以不一定说是获取到了实质性的存在，或者赢特定的“资源面向”，这种赢可能是为综合概率做了一些铺垫，或者让某些事情或方向产生出了某些概率，或者让某一

些落差当中综合概率进行调整，通过调整环境，时位，情况节点，整体状态，某些面向的变化等，来间接影响综合概率的变化，或者综合正负落差差值的变化，给更大的正落差的赢做概率或面向准备等。这种事情不仅在人生当中经常存在，其实不论是这个世界，这个维度，或者宇宙当中任何世界任何维度任何层面，在宇宙当中每个意识体都可以遇到，也都处于赌之意境当中。实际上我们这里描述的赌之意境所运用的范围是非常广的，它可以运用在体验上面，运用在修炼突破上面，运用在意识拓展上面，运用在灵感创造方面，等任意的方向朝向。

而关于赌之意境所在不同情景下的落差其实也是可以浮动的，可以调整的。当我们的不同选择，不同操作，对于不同状态，不同资源时机和各种情景调整时，都会影响着这个落差的程度，也会影响着这当中的各种细微概率。赌之意境我可以从概率去理解，可以认为是拼正向概率差，规避掉或者发现到更多的负向概率差，以及我们通过不断的提升概率和减少某些概率对综合概率的调整，从而使得更多大的正向落差能够出现，来实现各种的更高可能性的连续，这里出现连续一词代表的是连续的间断式的某种程度的赢，以实现连续跳跃，也可以简单比喻为去很多次的“赢

麻了”。

所谓的修行，意识高密度突破其实都可以用赌之意境去理解，用这一个概率去理解，也就是综合概率。当然我们也可以用落差去理解，这种对于正向落差的调整，让正向落差更大或者同时把综合概率调整，从而再次加大这个落差差值。那么最后我们在各种的，很大的正向落差当中不断的去赢，连续赢或者间断式的连续赢，然后就变成了地球上的一句话叫赢麻了。不仅可以用在修行领域，也可以用在人生当中的任何一个地方，任何一种方向朝向。对于宇宙当中的任何意识体也同样如此，这不仅仅是对一个意境的描述或者能够从意境当中所探索和了解到的存在，而是对意境进行运用。

关于赌之意境，我们实际上可以描述的非常细致，非常细节，甚至作为一个很大的章节举出大量的例子来。可以用落差或者正负落差去看待整个世界和宇宙，地球上所有的各种事情都存在不同程度的正负落差，且都会被各种的正负落差所驱动影响，例如有意无意的朝向正落差，更大的正落差，避开负落差等，并且由正负落差所驱动各种事情，不论任何行业内外，领域深浅，书籍内容，道理呈现，规则制定，模式运作，约定俗成，明暗规则，黑白灰等，都有着落差在当中。

地球的一些举例还是有一定时效性的，所以举例略过了。因此这里的描述对于这个意境的描述大部分都是概括性的描述，而读者需要深入去用各种案例来解构这个意境，才比较能够从中有更多的体会与领悟。

我们再来举一个例子，从赌之意境当中衍生出来的综合概率。这里的综合概率也可以叫做综合概率模型，也可以运用在不同的地方，可以运用在修行，体验，拓展，创造等各方面。对于高密度意识拓展而言，我们经常会看到书里会出现极高效能，潜能无尽拓展，面向与方向朝向的无尽拓展等。而综合概率计算着所有的一切的综合的情况，对于意识体的修行修炼而言，或者意识密度突破而言，所有的一切所学，所有的一切面向都可以影响着整个的综合概率。因此意识体的面向越多越极化，方向朝向越复合，越朝向无限无极限以及复合叠加态，其综合概率在各个方向朝向上，各种不同的事情与选择上都会变化。

同样的，对于意识密度的突破而言，如果从综合概率的角度去描述，我们仍然可以通过提高综合概率来影响意识密度的突破综合概率，在一些情境当中，特别是在有限的层面，会有着各种的不同的局限性，这些局限性也都会影响着整体的综合概率。这里的综合概率是一个概括式的描

述，没有提到运用也没有提到具体的方向朝向。例如人生当中的某些选择或者某些考量，这些就是产生的方向朝向。这些方向朝向当中就会有一个综合概率，可以描述一个大概的百分比，但是需要运用在实际的不同情景当中，也是实时浮动的。

如果我们用综合概率的概念去理解不同的密度突破，或者不同的密度突破所需要的要求以及我们自身在不同考量与拓展，那么我们就会看到更加广阔的各种存在。当然这里仍然是没有举例的，没有细致的举例如何用综合概率来突破第五密度，突破第六密度，突破第七密度，突破第八密度等等。如果我们细致去探索和举例的话，对于突破第五密度或突破第七密度而言，很显然这两者的综合概率是不一样的。而且不同的面向与极化程度对于这两者的综合概率变化的影响也是不一样的，这里的综合概率指的是突破第五密度和突破第七密度的综合概率。如果是换到人生当中的一些体验选择或者一些不同的方向考量，这个综合概率也是可以直接运用的，并且这当中我们并不需要实际知道综合概率到底是多少，只需要浮动的大致概率范围即可，因为我们只需要描述一种对比或者创造出一种相对的比较，我们就可以知道综合概率的改变情况和改变多少的情

况，也就是我们去改变概率的变化，增加或降低，当然这些也都不需要知道具体的数值变化，这里也是考验意识体对于这种非直接的数据的能力。

也就是说综合概率它是一种模糊的概念，甚至它还是浮动的，实时浮动，随着情景不同情况而变化，且还包含着可以不断的动态改变，调整，其中可以不需要具体的数值和具体的情况。但是却可以使用，可以被运用，可以被很高效能与潜能的运用，与前面提到的用赌之意境对落差，对正负落差的综合改变，综合影响，综合调整也是类似的。

例如在不同的输赢中或者在不同的操作选择中，我们综合累积的落差值是什么样的情况？如果我们综合累积的落差值在不断的增大，如果是负向落差就要考虑考量一下为什么会出现这样的情况？当然并不是不允许出现负向落差，因为负向落差也可以被体验，也可以出现。

如果我们的很多的不同的操作都不会特别的降低正向的落差或者降低正向落差的程度，那么我们的一些操作即使是输的概率很高，但是一旦赢，还是正向落差。这些都是不同的情况，而且这当中可以细化出非常多的不同的种类，可以涉及到灵感创造，涉及到非通解，涉及到资源面向的使用，涉及到体验和方向朝向的选择，涉及到

各种的互动模式，涉及到各种不同意识体之间的互动或者自身与外部环境的不同情景互动，也就是不同时位的互动。当我们身处不同的环境且变动的时候，各种的不同的落差也在变动，甚至还可以运用在不同的体验和具备挑战性的拓展体验当中。甚至对于没有接触过这个意境的意识体而言，专门深入钻研这个意境都是属于一种赌，而且这种赌输会输一些时间和精力或能量等等，但是一旦钻研出来了，或者领悟到很深，那么就会赢麻了，这种落差，正向落差是非常之大的。这个意境可以运用在整个宇宙的过程当中，运用在所有层面的状态意识，运用在所有的地方。

（小节描述达到了赌之意境第二层后期）。

第十六章、无时三境

1.记住无时三境

（注本章节内容非常多，且目前是一整阶段，可能存在错字，16-18 三个章节不同于前面三个意境章节，分别描述意境和意境的特点，而此处开始三个章节则专门介绍非常重要的堪比必学的意境，不是逐个罗列意境特点）。

这一章节，我们来介绍无时三境，不过这里先从无时意境开始介绍，无时三境出来自无时意境，两者有所不同，不过重点是无时三境。

无时两个字是有无的“无”和时刻的“时”，无时意境也是一个非常复合的总源头层级意境，并且从无时意境当中可以衍生出大量的各种意境，而我们这里将会主要介绍无时意境当中的三个意境，三个可以描述为宇宙始源或者创造宇宙的意境，极之意境，简称极境，复之意境，简称复境，指之意境，简称指境，统称为【无时三境】，这个是整个章节的核心。称之为无时三境，也是方便意识体们所记忆，交流，传递等，无时三境是“三对称”且同步化的存在，关于名字和描述，会在下面描述。

2. 岁月以极，极以岁月

先从无时意境开始，我们可以先从另外两个意境的组合来理解无时意境。首先是岁月意境，然后是极致意境，也可以叫极之意境或简称极境。岁月意境与极致意境的组合，形成了“岁月以极，极以岁月”的状态。极是极致的极，这是一个描述词或者描述句。岁月以极会形成什么呢？首先我们对于所谓的“岁月”都可以有任何不同的理解。岁月就如同我们所看到的，宇宙当前的各种事物随着岁月或时间的变化，树叶枯萎，种子发芽，各种生生死死，创造毁灭，消亡再现，等都会出现岁月以极，相当于是岁月的极致。在岁月以极的情况下，所有宇宙的所有事物，所有可能性都会存在，都可以出现。因为可以复现，可以重现，也可以以不同的形式去运转。当然需要加上极以岁月，极致加上岁月。

例如我们可以复制无数个平行宇宙，平行版本，平行可能性分裂，那么不仅仅是所有的一切事物都可以因为岁月以极而全部产生和出现。这里所描述的相当于我们让宇宙所有运转翻无数倍，或者产生出无数次。那么任何可能性，任何存在都会被衍生演变出来。而极以岁月的话，“极”相当于是探索极致或者方向朝向的极致探索。再加上任何事物都可以以极致化方向去探索的时

候，配合上无尽的岁月，包括时间压缩，事物流转速度翻无数倍等，在这种情况下，宇宙的所有可能性，所有存在事物，所有可能出现的潜在都会被演变出来。这便是部分的岁月以极，极以岁月的描述,同时也包含着一些对极之意境的描述。

在极致的加持下，配合岁月两者组合，产生出的一种奇特的景象。所有物质的、故事的、流转的、运作的事情，都可能被衍生出来或者已经被岁月所在某个节点所运转出来了。而任何的可能性，任何的极为细微的概率，都会因为在极致的加持下，再低概率的事情也被创造和衍生出来了，极致探索着每一个角落，每一个细微，每一个存在，每一个灵感，所有的想法，所有的可能，并加之以岁月便会来到一种意境的描述，来到一个极为庞大复合的意境，我们称之为无时意境。

（无时意境和无时三境都与后面章节提到的零步网格不同,意境不是基地框架,是意识产物）。

3.无时意境简介

因为极致的原因,岁月是可以无时刻切换的，100 亿年的光阴可以一刻就到了。想要退回 20 万年，演算一下就到了。想要看看 500 年后，一瞬间就到了。想要看看地球上出现不同的生物或者文明，一想就出现了。因为岁月早就已经把这种

可能性给衍生出来了。这种无时意境，我们可以站在我们的意识上去理解，当我们的意识想到什么，立马就瞬间实现，或者瞬间创造，因为岁月加极致。我们希望体验一下宇宙星际大战，现在立马就成为了宇宙星际大战，因为岁月以极，极以岁月早已把这些全都演绎过了。我们想看一下全宇宙的和谐精妙设计，其乐融融，每个意识体都是灵感大师，都是宇宙设计师，立马就实现了，立马我们眼前就会出现所看到的场景。我们想看看科技文明发展到极致会如何，想看 500 年、1000 年、10 万年瞬间就看到了。我们想看看如果历史发生改变会如何，我们瞬间就倒退回历史的节点，并移除某一个人物或者加上一些人物，甚至想体验一下如果现代人穿越到过去是什么景象瞬间实现，都可以立马出现。

无时意境，我们不仅可以站在个体意识视角去体验这个无时，我们也可以站在我们是无限化的存在，或者我们是源头层级的存在来看。我们所想象的所构想的景象瞬间实现或者说是瞬间切帧，相当于眼前的景象所看所构成的画面瞬间切换成另一帧的画面。就如切换照片一般，从一个景象直接切换到另一个世界照的景象一样，瞬间切换并来到那个景象。这便是无时或无时意境的初步理解，或者说部分的表层描述。无时意境将

衍生出大量的意境，我们这个章节只会描述部分延伸出来的意境。

如同我们同时“同步纠缠”着所有的过去和未来，我们可以瞬间显化过去未来和任意选择版本。选择不同的版本体验，这当中可以衍生出显化或显化意境。同样我们所有的思想所有的操作都可以瞬间切换，无时刻切换。那么我们的思想就如同魔法一般，可以衍生出魔法或魔法意境。但是我们这里不会讨论显化意境和魔法意境。我们可以去运用，通过思想的无时切换，这当中是没有过程的。所有的过程都“可以”已经被岁月以极和极以岁月演绎过了。因此我们并不需要使用所谓的顺序线性或者逻辑因果去理解。

无时意境，意识所想即所达，意识所想即显现，是源头的部分所处的状态。反过来，当中的演绎包含着无限所探索的所有潜在可能性。如同现在的第三密度意识体所处的体验环境一样，也是一种岁月以极极以岁月当中的某一些状态的演绎之一，不过这些都暂时不是无时意境在这里的描述关键。无时意境，我们在这里把它列为一个大章节，而无时意境是一种源头意境，我们现在只展示了部分。读者也可以更多的自行去探索这个无时还可以诞生出什么，还可以产生出什么意境。例如细化，切换，可能，创造，想象，灵感，

互动，过程，空间，时间，局限体验，运转等等的各种。

4. 无时意境生万境

从无时意境当中衍生出来了三个“非常大的意境”。极之意境，复之意境，指之意境，并且这三个意境是相互交织对称的或者相互嵌套对称的，是一种特殊相对称的结构，或者说是一种三角支撑的对称结构，当然这里是文字描述，或者这里是比喻描述。我们来看一下这三个意境是怎么相互对称的，同时这三个意境也构成我们的宇宙，宇宙一切创造也来源于这三个意境，又可以统称为无时三境。

这三个意境在名字描述上可以暂时称为【极之意境】,【复之意境】,【指之意境】，注意是暂时称为，也可以简称极境，复境，指境，统称为无时三境。由于特殊三对称的情况，就会有“极复，极指”，“复极，复指”，“指极，指复”等多种情况，【极复指】，下面我们逐一开始展开介绍。

（名字还有一个含义，均为便于被记住，和方便讨论，因此统称为【无时三境】）。

第三个意境，指之意境比较特殊，实际上它是不可以取名字的。它无法取任何名字，也无法用任何概念来给它取名或者定义，这个我们会在

介绍的时候讲到为什么会这样。

5. 无时三境之极境

极之意境在我们书籍讲无限系列的时候已经介绍过一部分，极致通无限，但是不仅仅是极致通无限。极，可以组词极化，极端，极致，无极，南极，北极，极难，极易等。极它也可以是一种永无止境。它是一种状态或者一种描述上的状态，或者状态的朝向，或朝向的状态。将任何描述，方向，状态，存在，可能，等去极化，去极致化，或者描述为使之极化。例如让手机的工具功能越来越丰富，越来越高效能，便捷。例如让种植苹果树的利润更高，让苹果的产量更大，口味更甜。再例如让游戏设计体验更佳，更为巧妙绝伦，玩法更为拓展等。

对于极之意境，我们只能用各种视角的大概来描述，因为它并非实质存在。极，极不是苹果，极也不是指效率，极也不是利润，极不是数量，极不是任何，极也不是指状态，当然我们这里用状态一词或者状态的描述来描述极之意境，来描述极。而极之意境，它需要配合其它事物而存在，例如前面举例的，从“苹果”作为起始，或者以“增加苹果的产量”这种方向作为起始，“起始”也是一种比喻。或者也可以说极之意境需要配合

另外两个意境才能存在或者才能够运作。单独拿出来极化极致的概念是非常模糊，非常抽象的，单独拿出来是无法用的，没有作用的，(没有作用是种比喻描述，便于理解)。

6. 无时三境之复境

第二个意境，复之意境也同样如此，它本身单独是没有作用的，它也必须依靠另外两个意境才可以用，才可以运转。极境，极，可以简单理解为极化，极致化，各种面向与方向朝向都不断极致化。复境，复，复本身没有实质存在，也是一种抽象的“状态”，或者只是一种“操作”，操作不仅需要操作员，也需要有操作的对象，和方向朝向，复，如同复制拓印，或者复读机，但是是可以 360 度式的复制拓印，可以以各种面向与方向朝向加入的情况下复，复本身不是存在，它需要有其他存在，对其他存在，对任何存在，事物，面向，朝向等进行“复”。无可以“复”出有，静可以“复”出“动”，“一”可以复出“多”，黑可以复出“白”，不循环可以复出“循环”，“看”可以复出来“看不见”，复出各种方式的“看”，“帮助他人”可以复出“欺负他人”，也可以复出“服务他人”，也可以复出“帮助自己”，苹果可以复出“另一种苹果”，也可以复出“橘子(也叫

另一个名字的苹果）”，甜可以复出“苦”，又可以复出“酸甜苦辣”等，但是没有指境，没有无尽可潜在细化拓展，就无法复，没有极境的极化推动，极复，就不会一直大量复下去。

7. 无时三境之指境

而第三个意境，指之意境也需要依靠前面两个意境才能够运作下去，因为这三个意境是相对交叉三对称的，相当于另外两个意境是对称另一个意境的。任意两个意境都对称着另一个意境。当然这里的三对称是个比喻。

指境，指，同样也不是实质存在，甚至也不是概念，也不是状态，也不是操作，也不是无限，也不是任何，不是指什么，也不是无可指，无法指，也不是指向，指着，指着描述，也不是指什么或者不指什么，也不同于创造，不同于无限等。这个意境其实是无法取名字的，因为意境本身的名字也会被那个，这里用指只是暂时称呼。举个例子，例如随意画一个圆，从描述上来说是可以画任何的，潜在的可以画任何，即便画了一个圆之后，还是存在无尽多潜在，可以继续画，也可以给圆取名，给圆涂色或者任何可能的操作，但是如果没有操作，不代表不存在潜在的可操作，

也不代表就永远不能操作，而这种永远潜在，就是指境的一些部分体现。画一个圆，涂上颜色，并命一个名，再旋转起来，变成一个球，再画一个小球围绕着转动，再加上其他颜色，给球体分层，放置更多的其他多面体，再给多面体分解，再加上各种运动……，一直到现在的各种星球，整个宇宙，无论任何一个阶段，任何一个操作，都永远存在无尽潜在，这便是指境(部分描述)，不论是宇宙早期，又或者宇宙发展的再丰富，永远都有无尽潜在可以继续下去无关时间，无关造物存在多少。概念也可以有无尽潜在可以继续拓展与细化，思想也可以无尽潜在可以继续拓展与细化，不论是理论，智慧，视角，信念，造物存在，事物，事故，道理等任何存在也都是有无尽潜在可以继续拓展与细化，这便是“指境”，指之意境(部分描述)。

有大量的复，就产生了大量的极，大量的极和复，又使得“指”大幅增加，大量的指又被大量的极拓展出大量的存在，大量的存在又被复出更大量的存在，并又再次暴增了“可极”，和“可指”的存在，三者无尽同步拓展下去。

无时三境，极境，复境，指境，三个意境必须同步出现，同步同时存在，三个要么都一起出现，要么一起不现，少了任何一个，都直接少三

个，出现一个就需要同时与同步出现三个。宇宙当中所有的一切事物都是由这三个意境所创造而来，举个简单的例子，就例如让种植苹果树的利润变得更高，这当中的极化描述，看似简单的一句话，其实里面的概念都是可以被无时三境所拆解或极化的。

到这里，以上是简略描述了一些三个意境的内容，一些简单的描述与存在状态，接下来带大家逐拓展，下面的内容较多，比较复杂，且主要以无时三境之复境,无时三境之指境为主要描述，无时三境之极境的话隐藏在当中，或者书籍第六章节已经有过详细描述。

8. 复之意境的取名

我们先从复之意境开始介绍。复这个词它是一个选取，因为这个描述实际上是不太好取名字的，特别是中文里，相对最为接近的词，便是复，复本身不是名字，取决于意识体如何去取名等。

这里来简单复习一下复之意境的描述,复境,复，复本身没有实质存在，也是一种抽象的“状态”，或者只是一种“操作”，操作不仅需要操作员，也需要有操作的对象，和方向朝向，复，如同复制拓印，或者复读机，但是是可以 360 度式的复制拓印，可以以各种面向与方向朝向加入的

情况下复，复本身“不是存在”，它需要有其他存在，对其他存在，对任何存在，事物，面向，朝向等进行“复”。

复之意境并不能用“道境”进行表述，用道这个词是非常扭曲的，复这个词是更为精准准确的。之所以无法叫做道境，是因为所谓的道，以及所有宇宙当中的道，所有意识体理解的道，描述的道，其实都是来自于复，来自于复之意境，而地球上所描述的各种道或者对道的描述都是模仿自或者来自于复之意境。例如，名字是来自于没有名字的复，对“没有名字的状态”复就出现了“有名字”，复是复的任何，本身不是存在也不是概念或者运作等，如果意识体要取名，其实意识体是在用复，而复同样也是没有特定名字名称的，取决于意识体，复于意识体。

9. 复之意境的概念

同样的复也没有特定的概念或者定义和描述，意识体所描述的道其实都是自身所看到的复，复了这个意识体，意识体把自身看到的称之为了道，不论如何定义或者描述，都会被复，复于每个意识体，就会一直出现每个意识体所看到和理解不同的“道”，复也不是所有意识体所理解的“道”的集合，复只是复，没有实质存在形态，

仅仅只是在复，道是从复当中出来的，但是意识体并不太能从其他意识体所描述的道去理解所谓的道，因为实际情况是复，任何意识体都会被自身所复，都会被复于自身，因此是无法找到意识体想要的存在的，因为意识体会被复，任何意识体都会被复，任何存在都会被复，任何复本身也可以被复，因此意识体是无法将那些所复出来的东西当做“道”的，因为任何意识体所认为的所谓的“道”也是复出来的东西，意识体实际上是在运作复，或者所处于复，或者被复所运作。

复非常奇特，如果取名字也会被复，描述概念也会被复，阐述定义也会被复，宇宙发展到什么程度，就复什么程度，变化成什么样，就复于什么样，在描述上意识体本身也是复的产物，想探索复，“探索”本身也是复的产物，要锚定，“锚定”本身也是复的产物，想创造一种新的理解方式，而这本身也是意识体在运用复所创造的“创造一种新的理解方式”，意识体想要抓到复，“抓到”本身也是复的产物，复就如同跟意识体玩捉迷藏，反复与 N 复意识体的所有操作，所有想法，所有走法，根本没法“找到”。

实际上就连我们这里章节的描述，都不能直接描述出复，复本身是不太能描述的，因为所有的描述方式都是复的产物。如果意识体认为复很

简单，那么复立马跑到复杂，复出无尽多复杂到可以让源头头脑都宕机的存在状态。如果意识体认为复是万物初始，万物始于复，那么复立马告诉你，那并不是复，因为复不是具象化具体化的概念与描述。如果意识体认为复无形无相无态，那么复马上告诉你宇宙一切事物都是“__”，石头桌子蚂蚁大小多少善恶。无论意识体对复如何理解如何描述，复立马就跑到“__”没法描述的地方，因为复于某个意识体的时候，就取决于这个意识体，意识体所理解与认为的“复”到底是什么操作，也取决于这个意识体。

10.复之意境与造物

所有意识体都是复的产物，也都具备复的特点，都可以运用复，或者处于复的状态，没有唯一的真理，没有唯一的大道，没有唯一的道，每个意识体都可以有各自的特点，各自的“无限化呈现(这里不叫作道)”,所有意识体的道全部加起来可以等于整个宇宙全部的道的聚合集合，所有一切都可以描述为生于道，但是这和复没有什么“关系”。复只是复，数量，聚合，加起来，各种，循环，组合，多样，全部，知道的，起始，无，有，生，灭，一，多，存在，不存在，等都只是复的产物，复本身并“_____”，这里甚至不可以

填“_____”，就留给读者去意境化体会了。因此所谓的“道”也可以比喻描述为是意识体在复的产物。要深入意境体会复，那就自身直接化为复。意识体任何复合顺复的模式，都极为“省力”，任何逆复的模式，都极为“费劲麻烦”，任何侧复的模式，都可以“拓展”，这些我们会在下面细致描述。

11. 复之意境之互动

复之意境，复境，复，我们可以组词复制、复刻、复习、复演、复练、反反复复、复读、复读机。如果我们要用多个词来描述这个复之意境到底是什么，那就是复的复读机。它涉及到所有的复的概念，就是我们可以用所有的复的组词来理解这个意境，复是什么呢？相当于一种特殊的复读机或者特殊的复读模式，它是一种相当于三百六十度的复读模式或者复读机模式，可以顺复，逆复，侧复，复合复，单一复，复成循环，循环复等。宇宙万事万物都在复，“人人都复读机(一句地球话语)”。苹果甘甜是顺复于人类的口味，苹果芯的苦涩是逆复于人类的口味。顺势而为是顺复省力，逆势而造是逆复打破与创造。居住在温带平原是顺复于环境与舒适，同样“省力”，不居住于沙漠与岩浆当中是逆复于艰难与死亡。夹

缝中的西瓜变形生长是顺复于环境，逆复于球形的形状。

意识体被他人协助又反过来协助他人，是复于他人，相互复，可产生“双赢”。学习与模仿他人是复于知识或他人，是对他人或者对事物的复，学习事物的品质与特点智慧。面对他人的谎言而复之谎言，是复，面对他人的攻击而复之攻击，是复，面对他人的尊重而复之尊重，是复。面对他人的傲慢而复之敬远，是复，面对他人的谦问而复之谦答，是复，面对暴复之更暴，面对谦复之更谦，面对善待复之更善待，面对恶待复之更恶待。复有很多模式，可顺复，逆复，360 度复，N 复等各种描述都可以，而自身所为复，复以更极化时，自身就越发没有特定的状态，形态，也不再有特定的操作，模式等，而是随着环境，互动对象等复，相当于无任何无身份无定义状态，也就越发可以无限无局限状态。

狭窄的复则是拙劣的模仿，例如模仿宇宙或者无限的时候，复合一而不复分离，复无私而不复自私，复善良不复邪恶，复勇敢不复胆小，复智慧不复愚蠢，复顺不复逆等，片段或者狭窄的复都是缺乏复的体现，或者说不够符合“复”的体现，意识体越能够发挥更高百分比的“复”，越能够无限无局限的拓展自身与意识，这里面也包

含着一些极致有关，极复，复极，复远不止这里描述的如此。

12. 复之意境之状态

下面我们再用一个比喻来介绍复之意境。例如现在有一个所谓的无限状态的意识体。这个意识体的两只手分别拿东西。如果一只手拿着礼物，另一只手就会拿着刀。一只手拿着慈悲，另一只手就会拿着冷漠。一只手拿着善良，另一只手就会拿着邪恶。一只手拿着阴，另一只手就拿着阳，一只手拿着无条件，另一只手就拿着有条件。一只手拿着自由，另一只手就拿着控制。一只手拿着无要求，另一种就会拿着有要求。一只手拿着无限制，另一只手就会拿着有限制。一只手拿着放任，另一只手就会拿着制约，一只手拿着协助，另一只手就会拿着阻碍，一只手拿着增强，另一只手就会拿着削弱等，可以从各种视角面向去描述两种手上的事物。

在这种状态下，这两只手是同时出现东西的，这只是复之意境当中的一部分的体现，实际的情况更加广阔与精细。例如这个两只手拿着东西的存在，假设他需要去帮助别人，那么他所帮助的对象其实每个都是不同的，或者每个对象都有一些差异的地方，都有一定的独特性在里面。就如

同宇宙的所有万事万物其实都有差异，那么这种差异并不会被忽略。这个两只手拿着东西的人，他想去帮助不同的人，那他两只手的东西也会随之发生变化。

他要帮蚂蚁，两只手上的东西就会变得跟蚂蚁相匹配。他要去帮助一头狮子，他手上的东西也会发生变化跟狮子匹配。他要去帮助一个人类，他手上的东西也会随之发生变化而匹配人类。他要去惩罚一个人，他手上的东西也会发生变化。不论是帮助还是惩罚，手上的东西都是在实时变化的，他手上的东西并不是固定的存在。他只是在运用手上的东西，但手上的东西是随着互动的对象而匹配产生的。这种状态或者在当中可以描述为含有复之意境，这是一个比喻，用来理解复之意境。

13. 复之意境之效能

以及如果意识体试图用单一的存在去应对不同的事物场景与环境，效能是浮动的，有正有负有高有低，同时也没有很好的符合“复”，就例如所谓的慈悲，善良，等任何面向也是同样如此，如果偏离复，效能就会发生各种浮动变化，因此意识体所认为的自身对他人的慈悲善良，慈悲善良只是复当中的一种，但是复不是慈悲善良，慈

悲善良可以描述为是复的产物，同时也是双手当中可能出现的一种匹配存在，而非全部。

这个人的手上其实没有任何东西，但是又好像拥有任何东西。并且这两只手拿的东西是同时存在的。复之意境不单单是说两只手拿的东西实时相对，实时同步。更是包含着与万事万物的互动的时候两只手上出现的东西都不一样。例如如果要战争，手上的东西就会变成武器等。如果要帮助，那手上的东西就会变成资源等。

其实不论是任何意识体都是处于对复之意境的模仿状态，模仿的程度和方式不同。例如有的意识体希望双手都拿着礼物，最后可能自己遭殃，因为他偏离了这个复之意境。有的意识体希望手上只拿工具，不拿枪，最后可能受伤的也是自己，因为他也偏离了这个复之意境。有的意识体希望左手拿慈悲，右手拿善良，最后可能受伤的还是自己，因为这也偏离了复之意境。有的意识体战争的时候，只拿一种武器，右手也拿差不多的武器，最后可能也是自身失败，也是偏离了复之意境。

服务他人的人手上拿的东西如果总是都拿一样的，固定的，那也偏离了复之意境。因为手上的东西没有实时浮动，没有随着互动的对象而匹配而去调整。任何偏离复之意境的我们也可以叫

偏离所谓的“复”，任何模仿这个复之意境或者越靠近复之意境的，就越没有特定的运作模式，没有特定的形态等的，都是随着各种情况的互动所产生而变化的，这里是一种特殊的比喻。

这当中还有很多的衍生，就例如一些这样的比喻描述，见人说人话，见鬼说鬼话。看人是人，看鬼是鬼。用魔法打败魔法，用对方的东西打败对方。或者顺着对方改变对方，顺着对方引导对方，或者逆着对方克制对方。或者是用对方的局限与漏洞克制对方，所谓的克制和加强这些都是来自于复之意境的运转。礼物也可以变成武器，武器也可以变成工具，蜜糖可以变毒药，毒药可以变成良药，苦的可以变成甜的，帮人可以变成害人，攻击可以变成防守，退避可以变成前进，祸可以变成福等，都可以任意转化。所有的存在不单单是双向的，相对的，更是复合的无限化的。所有的运用当中或者所有的互动存在当中，意识体对复之意境的模仿程度不同，相当于意识体对“复之意境”的理解不同，那么所产生的效果也会不同。

14. 复之意境之特点

如果意识体尝试模仿复之意境，那么实际上是可以对宇宙当中所有的一切都进行“复”等

的。在这种极致的复的情况下，意识体实际上就变成了整个宇宙，变成了更靠近源头的一些部分状态以及运作的模式。在复之意境的模式下产生出了大量的存在，各种的面向，并且各种的方向朝向在运作当中再一次进行拓展，二次拓展，三次拓展，无尽次的拓展下去。当我们想要去体会感受描述复之意境的时候，我们要知道这个意境它并非是一种感受，一种感觉，也不是一个道理，也不是一种形容和描述，而是我们借由意境来呈现出更多的一些展示。

无时三境之复境，复之意境是“非常独特”的一个意境。当我们使用语言文字或者任何的表达方式去描述它的时候，会出现很多种“奇特”的情景。例如当我们眼睛在往左找看到它的时候，其实它已经跑到右边去了，因为它“复”为，“复”我们。我们试图在某个东西里面找它的时候，它又跑到外面去了，我们去外面找它，它又跑到里面去了。我们拿放大镜找它，它又变得很大很大了。我们想把它静止，它却变得非常的动态。我们想通过在动态的过程中找到它，它又变成静态。无论如何，我们任何的操作都找不到它，或者都无法抓住它，因为这个是没法抓到的。我们的观察行为和寻找它的行为，这些本身都会被复。因此复之意境它并不是一个实形的意境，也不是具

体化的意境，以及不是一个能被进行理解的意境。这里不是说它是不能进行理解的，而是我们的所有理解，以及对其的理解也都是由“复”所产生的，而这些理解与各种理解都不能等于复之意境。

复之意境，它没办法被理解，因为当我们试图理解复之意境的时候，我们的理解的反面和各种面瞬间就被“复”了。我们试图任意的描述这个复之意境的时候，立马所有的描述的复又出现了。也许我们会从自然当中去找寻复的呈现以及背后的“复”，我们从石头当中找寻，我们从人的内心去找寻，我们从宇宙当中去找寻，其实都找不到复之意境。

15. 复之意境之无在

当我们说找不到的时候才接近一些。因为找不到对应的就是已经找到了。那已经找到了什么呢？再例如复出现在任何地方。那任何地方都是复之意境的体现，不论是人性的贪婪，不论是树叶的凋零还是风雨雷电，春夏秋冬，还是一些概率，可能性，一些理论，一些幻象，一些高低，大小多少又或是一些沙子，一些石头，一辆破碎的自行车，这些其实都是复之意境“复”的体现，就是复之后的体现。但是复之意境它并没有一个顺序，我们无法往前推或者往后推来找到它，我

们也无法靠顺来找到它，也无法靠逆来找到它。那么它到底在哪里呢？这就是复之意境非常奇妙的地方或者一些特点，也不能叫特点，因为特点它是由我们所决定，由我们所创造的，它是复我们或者复整个宇宙所有的特点。而且这种复一般会超出意识体通常的定义或者概念或者描述的范围，因为意识体在定义在描述的时候其实都是在用复的模式，都是在复。

这种复之意境它并不等于空白也不等于虚无，因为当我们描述空无虚无的时候，它就是实有它就是实打实存在，但是我们描述它实打实实质存在的时候，它好像又不是，就像捉迷藏，或者不太能这样比喻，因为它并没有跟我们捉迷藏，我们自身就是它，我们自身就是这个复之意境。我们自身就是在运用复之意境，我们自身就是在不断的复。

这就是复之意境，解释一下为什么。首先，它也是没有特定名字的，无法取名。因为它要有另一个前提才可以复。同样的它也没有特定的状态，必须要模仿另一个状态或者复另一个状态才有状态。实际上是没法取名，也没法描述状态的，连描述状态都是错误的，扭曲的，以及也没有任何存在物。它不是食物，不是任何物质。复是一种状态，甚至连状态都算不上，因为如果要复状

态，复什么状态呢？或者我们要复制状态，首先得有一个状态才能复制，那么其实复之意境本身也没有实存的。也不能叫空，因为要说空，之前必须要说有。需要存在有才能空，有实才能有虚，有虚才能有实，有毁灭才能有创造，有创造才能有毁灭。但是宇宙刚开始的时候所有一切都不存在，什么都没有。所谓的物质也是要有个前提才能够创造出来的，所以这个是复的状态，或者说我们用状态进行描述一直是个比喻，复只是一个潜在的状态，它什么都不是，什么都没有。

16. 指之意境之破绽

我们在开始介绍创造之前，先介绍另一个意境，无时三境之指境，极之意境，复之意境，指之意境，指境，但是这个意境也是没法取名的一个意境，为什么呢？我们用通俗的比喻来介绍。宇宙它随意在任何一个地方都可以起始造物，任何的造物都是无根的。无根是什么意思呢？或者说宇宙任何的创造物都是模糊的，我们可以用数学上的分形概念来稍微理解这个，但是实际上分形是可以运作在概念和思想上的，或者说概念和思想也可以无尽精细化下去，视角也可以无限的细分下去。我们所看到的宇宙似乎已经拥有非常多的造物存在，和各种的概念，象征等，这些造

物存在似乎已经非常“完美”了，但是实际情况是所有的造物存在，甚至所有的概念都是漏洞百出的，破绽百出的，都是有无尽的漏洞与缝隙存在的。因为我们可以钻入任何一个概念，事物，视角，的漏洞/破绽/缝隙中，再次挖掘，再次拓展，再次创造等。

即使是一个苹果也不是说已经被创造干净，挖掘干净了。并不是的，苹果其实是模糊的存在，所有人对苹果的理解和认知以及苹果的概念其实都是模糊的，都是漏洞百出破绽百出缝隙海量的。例如从普通的红苹果，黑苹果，青苹果，食用的水果。再到创造出塑料苹果，雕塑苹果，图画苹果，毒苹果，苹果计算机设备，“苹果”是一只猫咪。再到创造出陷阱苹果，会爆炸的苹果，秘密开关苹果，召唤独角兽坐骑的彩虹苹果，吃了buff加满的附魔金苹果，使用后永久无需进食的禁忌苹果，吃了后转生成为天际飞龙的转生苹果。再到创造出立方体形态长刺的味道像泥巴的紫“苹果”，闪亮发光会自动清洁内部镂空温暖清香的巨大“苹果”屋，术咒法师的造物法器“泉果”苹果，等更多的创造存在。

当我们继续创造或描述苹果时，也是在拓展苹果的可选定义，可选概念与范围，越来越多，越来越朝向无限化，无尽的去创造，因此苹果始

终都是模糊的概念存在，漏洞百出破绽百出缝隙海量，且每个意识体其实都不怎么了解苹果，就像很多意识体对上面的一些举例可能都没听过，因此意识体思想当中的“苹果”其实也是模糊的，也是一种缝隙百出，不仅仅是苹果，是所有思维意识当中所有造物存在都是如此，任何概念，认知，视角也都是如此，即便是整个宇宙也是如此。这便是指境，指之意境，无时三境当中的指境。该意境没法取名是因为任何的名字也是像上面举例的苹果一样，再怎么取都不对，都会变化，都可以拓展，而且跟宇宙的发展程度拓展程度“无关”。

17. 指之意境之取名

该意境总是像举例的那般，而这里用“指境”一词，这里的“指”，什么指，指什么，指哪里，哪里指，可以指什么，还可以指什么，哪里还能指一指，怎么个指，拿什么指等等，指也并非这个意境的名字，只是文字书籍需要用一个文字，也同时用于方便记忆无时三境，极境，复境，指境。

宇宙当中所有一切造物都是模糊的存在，宇宙所有的一切都是有无尽漏洞/缝隙/破绽的，各种概念，各种象征，各种意思，各种存在等，或

者说都是可以无尽细化与扩化下去的，如同无限分形。只不过分形是数学上的概念，一般描述的是结构或者构造或者数学上的。为了便于理解指之意境，我们将用细化与扩化进行比喻描述，与“拓展/挖掘/拓展化”等用词区分开，扩化与细化可以简单理解为是相对的，细化与扩化不是两个存在，是一个存在，因此下面会使用“细化/扩化”的格式进行描述，也算是一种复合叠加的比喻格式。

宇宙的无尽细化/扩化，是所有造物存在的所有面向都可以无尽细化/扩化的，所有方向朝向也都可以无尽细化。连勇敢都可以无尽细化/扩化，智慧也可以无尽细化/扩化，懒惰也可以无尽细化/扩化，一根香蕉也可以无尽细化/扩化，一个杯子也可以无尽细化/扩化，改造苹果也可以无尽细化/扩化，挖掘简单又高效上限无尽的修炼方式也可以无尽细化/扩化等等。这些都是非常抽象的描述。

在宇宙的所有意识理解的所有勇敢的概念当中，我们所了解所认为的勇敢概念，相当于勇敢面向“树杈”的“枝干”。这个树杈相当于集合了所有宇宙当中所有意识体对于勇敢面向或勇敢概念的理解，对于勇敢概念的运用，对于勇敢概念的描述等，但是这些描述是还可以更拓展无限化

的，或者说它对于无限而言是非常少的，因为还有无尽之多潜在可拓展，那么这个分叉就可以再次细化，就如同钻缝一样，可以钻入每一个缝隙当中，每一个勇敢概念的缝隙/破绽/漏洞当中，我们可以再次细化描述，不断精细化描述，相当于可以永无止境的细化下去，因此描述我们的宇宙，它是永远模糊状态的。

例如，敢活在地球上就已经非常勇敢了，敢骑自行车非常勇敢，敢用眼睛看东西非常勇敢，或者说勇敢到敢和别人说话，勇敢到敢触碰书本等，也许有的意识体不会觉得这些事情有什么好勇敢的，这也算是勇敢吗？然而这便是意识体思维意识当中对“勇敢”概念模糊的体现，缺乏更加精细化与拓展化，如果只把自身所认为的勇敢的事情或行为看做勇敢，那么这是狭窄的。再例如，能勇敢到扔掉自身全部所学的知识认知吗？能勇敢到反驳自身的所有一切视角描述与道理认知吗？能勇敢到去成为所谓的医生，律师，探险者，兽者，匪徒，诈骗专家，异类，残废，挑战，成为各种各种的角色吗？能勇敢到具备或者成为极度鲁莽者吗？以及极度愚蠢者，极度谨慎者，极度痴迷者，极度冲破者，极度癫狂者，极度妄念者等吗？

18. 指之意境之细扩

当我们的思维意识当中的视角越精细，概念越精细，对所有事物理解程度，层面，视角越来越多，越来越密集，越来越无限化时，都是在不断的细化这个宇宙。注意，我们要看待整个宇宙，整个宇宙它都是所有一切存在，也都是模糊的存在，所有模糊的存在都连同一体，连同成一块整体，但是每一个连接起来的东西又都是模糊的，没有被细化的，或者说连接的路径或种类方式都是很少的，且任何存在之间的连接路径与种类方式都可以无尽去拓展增加与细化/扩化，每一个路径本身与方式本身也都还可以再次细分细化，并且可以一直这样下去。

我们还可以对宇宙的任何一个新的概念或者一个旧的概念，例如苹果，我们听到的苹果也许是结在苹果树上面的，是特定形状的，但实际上我们对苹果的概念不管是想象，概念，理解还是描述，都可以无尽的细化下去。因为全宇宙当中所有的对苹果的描述，对苹果的理解都加起来也是非常少的，我们仍然可以对苹果进行无尽化拆解，让苹果的形状发生变化，让苹果的概念发生变化，让苹果的描述发生变化等等，让苹果的运用，让苹果的作用，让苹果的功能等无尽细化/扩化下去。宇宙当中每一个物品，每一个概念，

每一个面向，每一个节点，每一个细微的东西都是模糊的，都可以无尽的细化/扩化下去，不论是爱，光，自由意志，情感，关心，理解，看待，游戏，体验，食物，工具，道具，艺术，维度，层面，朝向，品质，想法，宇宙，星球，结构，路线等等。而这便来自于无时意境。无时意境诞生的指之意境的少量描述。

19. 指之意境之描述

指之意境，指境，不是创造，不是生，也不指潜在，也不是细化和拓展等，这是一种意境，不是某种定义或描述。让我们先回到无时意境，举个简单描述的例子，例如我们用无时意境想象出一个房子，那么这个房子是坐落在哪里呢？周围又是什么呢？什么形状？有哪些结构？里面有生物吗？什么样的生物？与房子如何互动？房子有墙吗？什么材质？什么状态？如何运动和运作？房子里面有什么东西？东西分别是做什么用的？怎么个用的？空的地方是什么？等等，这些都需要我们再次用无时意境进一步细化与描述，而且可以无尽这样下去，即使是已经达到地球物质世界当中的看似很细节很丰富的房子了，且配套了各种元素，材质，环境，生态系统，星球，星系，维度，宇宙，都配好了，但是呢？房子就

不能够再次细化/扩化下去吗？也是可以的，不仅可以，甚至可以无尽化下去。

我们可以继续用无时意境在房子当中叠加另一个维度世界，也可以将房子的墙的极小层面再构建一整个世界，把木头材质的物体里面构建一个也同样丰富和系列的木头世界，金属就构建金属世界，我们也可以把石头，各种元素，再拆解成另外一些更细的元素或存在，这些更细的元素或存在又可以再次拆解成多个，甚至又都可以建立与之相匹配的各种当中的极小的世界，或者给各种造物存在都添加更多的功能，用途，搭配等，可以无尽这样下去，而这便是部分的一些比喻与描述，也是指之意境的部分呈现，当然指之意境远不止如此。

例如当我们再用无时意境想象出另一栋小屋，那么房子与小屋这两种画面之间又可以以什么路径连接起来呢？两个画面帧之间又能插入多少帧的其他画面使其连续连贯起来呢？插入的这些帧又有多少种可能与设计玩法呢？如果要从房子变成小屋，变化过程的路径与方式过程又可以创造出多少种来呢？不同的设计可以中间插帧多少类呢？如果是一个意识体在房子里，第二个无时意境画面是变成了意识体在小屋里，这当中又可以创造出多少的故事进行连接的插帧画面呢？

而这便是指之意境的又一呈现。

20. 指之意境之特点

指之意境，同样涉及到比较复杂的描述。其实名字也可以无尽的细化/扩化下去，哪怕我们宇宙再发展 1000 亿年，宇宙也还是模糊的。我们还是可以对宇宙的每一个概念，每一个造物存在进行再次或多次或无尽次的细化/扩化，也就是宇宙在描述上永远都是模糊的，可以无尽的精细化下去。但是正因如此，宇宙再过无论多少年还可以再细化/扩化，宇宙不论什么样子，发展成什么状态，还是可以再细化/扩化下去。于是就会导致宇宙当中每一个造物存在/所有的存在，都被“钻了”或者“生长了”无数多缝隙/漏洞/破绽，即使把所有钻缝隙的东西加起来，或者所有钻缝隙的存在加起来，缝隙/漏洞/破绽也不会减少，钻缝隙/漏洞/破绽是永无止境的，缝隙/漏洞/破绽不仅不会减少，还会越来越多。

在描述上这种无尽潜在的钻缝隙/漏洞/破绽是可以一直存在的。于是这个意境所带来的状态或者所描述的这个存在，甚至连名字都没法取，取任何名字都是扭曲的，都是会变成扭曲的或不对的。因为连名字都可以钻缝隙，一万亿年都想不出一个特定的名字，就算我们每年想无数个名

字，就算我们宇宙创造各种的概念来描述这个意境，也是扭曲的不对的，怎么描述都不对，因为这些无限的缝隙/漏洞/破绽是没有被打开的，只是潜在的，当我们去创造，去打开的时候，宇宙当中新数据就从这些缝隙当中不断的被创造出来，但是又会新增加出新的缝隙/漏洞/破绽。宇宙可以无限的精细化下去，所有的概念可以无限精细化下去，每一个造物存在也都可以无限的精细化下去，每一种动作，每一种互动，每一个方向朝向都可以无限的精细化下去。

不论宇宙发展多久，还是可以无限精细化下去。那么这种钻缝隙的存在就如同一个无限化的“弥漫雾”一样的缠绕着整个宇宙的所有存在。而这个东西是没法描述的，这个状态是没法描述的，我们可以从意境去感受与探索，但是要注意，各种的那些缝隙/漏洞/破绽这些只是潜在，并还没有具现化创造拓展出来，即使宇宙每时每刻都在具现化出来极大量，但是这种“弥漫雾”或缝隙/漏洞/破绽其实也不会削减。它既不是生，也不是创造，也不叫细化，也不叫分形，也不叫拓展。

如果叫生，那么宇宙当前的很多概念宇宙几千年都不会变化或拓展，几千万亿年都不会变化，“根本”就没有生。很多的互动动作，几千几亿

年都不会有概念拓展或者都不会有数据拓展，所以无法叫做生，但是它又无时无刻都在拓展，都在生，都在创造。我们却不能叫做创造，因为它并不是创造，它是所有的宇宙造物存在，一切的概念，面向方向等都有无尽的缝隙/漏洞/破绽可以被钻，可以被生，都可以无尽的细化/扩化。因此在取名上或者说在描述上目前找不到名字的一个意境存在。没法描述，这是一个“很特殊”的意境状态，也许读者会想到很多的各种意境，其实这些意境的名字早就被考虑过了,都是不行的，都没法描述，都无法承载。注意它是一种任何名字都无法承载的意境。任何宇宙概念也无法承载这个意境，即使是源头都无法承载这个意境。

21.指之意境之源头

任何一个时刻的源头，不论是过去的还是未来的，还是说总源头的，都没法承载这个意境，因为就算是把总源头拿过来，总源头身上有无尽无尽无尽多的缝隙/漏洞/破绽，也没办法承载，因此这是一个意境或者这是一种状态。我们现在只是在间接的进行描述，尽可能的让大家去感受和体会这个意境，这个非常特殊的意境，一个连名字都没法取的一个意境。我们虽然现在暂时用了一个名字，指之意境，但这个名字是不可以用

的。只是说我们现在写书，所以先暂时用一下，否则不太便于用，甚至连打问号都不行，叫做问号意境或者用问号符号意境也是不太行，也不能叫做无名意境，都不太合适这个意境，没有任何词可以一直有效承载。指之意境，非常的精妙，非常的巧妙，非常的奇特。同时给我们展示出或者给我们带来一种特殊的方向朝向，就是意识体仍然可以钻任何时刻宇宙的缝隙/漏洞/破绽，任何思维意识存在，始终都可以继续再细化/扩化，无尽去“细/扩”。而且是永无止境的可以去钻/生，可以去创造/拓展，这个也是源头的状态或者宇宙的状态。

22. 指之意境之创造

指之意境来自于无时意境。在无时意境当中，当我们在想两个场景的时候，比如说第一个场景有一个房间，第二个场景是房间里面多了一些玩具。实际上这是两个画面，无时意境可以瞬间切换两个画面。但是这两个画面如何把它们连在一起呢？如何让它们产生一个连续性的切换呢？两个画面之间又可以有多大缝隙/漏洞/破绽呢？又可以进行多少的细化/扩化呢？如果中间不细化插入其他画面帧，直接切换，那就相当于就直接凭空变出来了一些玩具。

如果我们想要这两个画面的切换更精细化，可以从这两帧画面的切换当中，去继续拓展无尽多可能性的中间帧。即使是两帧连续的拼在一起的场景帧画面之间也可以被无尽的钻或生缝隙/漏洞/破绽，第一个场景画面是一个房间，第二个场景是房间里面多出一些玩具。那么玩具是怎么多出来的呢？以什么方式出现的呢？又或者说中间可以有多少可能的“连续拼接或转换”呢？这就需要考验思想意识细化的能力了。

在宇宙早期的意识体也许会让玩具漂移飞行进来，那个时候的意识体的细化能力是很低的，或者说那个时候宇宙的细化程度是非常之低的。可能是让玩具凭空变出来，或者让玩具飞进来。再往后意识体悬浮着拿着玩具飞进来，然后就又会有人想到骑着玩具进来，用手端着玩具进来，或者刮一阵风把玩具吹进来，让一只宠物叼着玩具进来，外面一场爆炸把玩具弹进来，紫树人类使用传送门传送了一个投影仪投影出玩具，小孩子用紫蓝西瓜和蹦跳石头零件组装而成玩具等，在古代历史收藏家这里网购的由木质科技设计的无人机派送到达的玩具等，蚂蚁国度的鸭子神偷把镇国之宝玩具偷过来的等，在玩神界之山卡牌游戏的荷叶旋转之神抽到随机卡被变身成玩具的等，点数宇宙中的玩具专精艺术家用很多点数兑

换的玩具创造器创造的玩具等。

23.指之意境之二造

无论怎么去想象，怎么去创造，都还是可以无尽细化/扩化的。例如这个玩具到底是什么？这个房间的墙壁到底是什么？墙壁又可以由什么构成？玩具的作用又可以是什么？玩具可以由什么构成？宠物是什么？“叼”又是什么？小孩子又是什么？无人机又是什么？零件又是什么？网购又是什么等等。可以一次次无尽的细化/扩化下去。

哪怕是看起来很连贯的两个场景，也可以无尽细化/扩化，这些举例都是用于更多的描述与感受体会指之意境。再例如用无时意境想象一个杯子，再用无时意境想象一个碎裂的杯子，且这两个杯子是同一个杯子，相当于那个杯子碎裂了，看似这个碎裂它是两帧。那它是怎么碎裂的呢？它的碎裂过程是什么呢？其实这里面可以涉及的非常复杂。

碎裂的杯子，我们可以更精细化的描述出满地碎片，但这个地板是怎么来的呢？怎么突然多了个地板呢？这个杯子怎么突然从完整的变成“多块零件”的呢？突然又多出一个不同状态的地板，地板又变成了能看到很多杯子碎块，这个

过程是什么？如果我们再次细化，创造出一帧一帧的杯子从桌子上掉下来的这个画面的话，也就是创造多个无时意境画面，而这当中也涉及到非常复杂的创造。

比如说掉落的“速度”是什么？被人如何去感受？这涉及到这个杯子为什么会掉？我们要去思考这个杯子为什么去掉落，需要创造出一个杯子掉落的原因或者杯子掉落的“基于”。也许有的意识体会创造出一个人推了杯子一下，或者创造出一个具有吸力的星球，相当于星球的重力把杯子引下去了。

那杯子为什么碰到地板会碎裂呢？这就要去设计这个杯子到底是什么材质，什么结构，这个地板又是什么结构，什么材质，它们之间相互碰撞，是毫无阻碍的穿过去还是发生变形？是杯子变成一坨扁的还是地板直接穿出一个洞？是杯子立马变成小鸡还是地板发生爆炸？是打开一座传送门还是召唤出一只巨兽？是瞬间电闪雷鸣数万次还是接连出现陨石并定点坠落？还是触发什么，或者变化什么等，每一处都需要精细去设计和考量。

24. 指之意境之设计

甚至每一个函数，每一个物理规则，每一个杯子以外的造物存在，都需要去精细化的设计。也就是即使我们任意的想象，哪怕想象大象与老鼠玩打牌，想象用彩虹橘子召唤剑之宫殿，想象蚂蚁与蟑螂打世界大战。我们也需要去细化每一个细节，比如说牌是哪种牌？大象和老鼠在什么地方？怎么抓牌？怎么个玩法？彩虹橘子是怎么获取到的？剑制造的宫殿有什么特点？蚂蚁蟑螂世界大战用的什么工具武器？激烈程度如何？战斗的时候科技与环境是什么？参与和波及的情况如何？等等，各种细节全都要描述，是非常复杂的，全都要精细化才能创造出来，否则只是停留在无时意境当中的单时刻画面想象或者说单片想象，这是不够精细化的。

这也就是分源头或者分源头意识，需要无尽的精细化/扩化下去。于是就诞生了这个指之意境，一个没法用名字描述的意境。因为我们宇宙的创造过程就是不断的细化/扩化，宇宙可以想象任意的场景，但是我们怎么走到过度到或者连接那个场景呢？就如同杯子掉在地上，就只有一种掉落的方式方法吗？实际上它有很多种掉落情况。

例如也许外面在打仗，外面在地震震得这个

杯子掉在地上碎了，我们除了要考量杯子，桌子材质，各种的物理，还有它们整体构成的环境。还要考虑这个故事过程，所有的故事过程都是可以被无限化探索的，例如外面可能在踢足球，震到了墙，或者突然来了个飞虫撞到了高处不稳定的画框坠落导致。也许是有一个仓鼠飞船开到这里的时候，正好引起了一阵风。也许是有个小朋友从窗户外发射了一架纸飞机碰到了等。意识体们的想象力有多强，想象力有多少，就可以精细化到什么程度。

也就是说，即使一个杯子掉在地上，对于宇宙而言，对于无限存在而言，当中也拥有无尽的漏洞，无尽的缝隙/破绽可以钻。都可以去探索无尽种可能性。同样的，例如用无时意境创造一个学校，然后第二个场景创造“你”在学校上课。那“你”是怎么到学校的呢？“你”又是什么呢？学校里的这些东西，桌子椅子“你”是怎么设计的呢？“你”是怎么到学校的？实际上是有无尽可能性的,“你甚至可以在月球旅游几个月再去学校，因为“你”可以时间旅行，“你”在月球旅游了再过来，“你”也可以时间倒退，“你”也可以创造一个分身，一边去旅行一边上课，“你”也可以一边在外面下象棋一边在学校里面。

这当中都还是有无尽的缝隙/漏洞/破绽可以

钻。“你”也许是去火星上的底下植物馆玩了几个月，然后又飞到银河系中心去开了个会，然后通过隐藏的苹果树时空之门又回到了这个学校的教室。当然这些只是部分的举例，部分的描述展示，这里没有展示的太细致，因为这些是每个意识体可以去拓展的，可以无尽的细致，可以无尽的细化/扩化，任何看似比较连续的存在。

25. 指之意境之间隙

即使是上一秒钟是这个，下一秒钟是那个，这当中也可以有无尽的可能性，也有无尽的缝隙可以细化，可以无尽的细化/扩化下去。因为岁月以极/极以岁月这里面有个极字，有个极致。实际上两个帧画面之间或者两张无时意境景象之间或者任意两张照片之间，不管拍的有多像或者拍的多么不一样，都可以展开无尽多的，即使是两张一模一样，或者 99.99%相似程度的场景画面帧或者照片，也可以拆分出非常多的其它画面帧，或者插入大量的更多画面帧在里面，压缩在里面或者叠加在里面。这个叠加是重叠，是复合叠加，是以无限化的方式叠在里面。

也可以将一帧画面状态存在拆解或视为两帧，相当于也是用无时意境复制了这一帧，并通过这样的方式又可以再次无尽的“拆解”，并构建

大量的更多画面状态帧在这两帧之间，也可以将某些少量的“连续”画面帧拆解分成极大量的“连续”画面帧，可以有着各种不同的描述或运用/运作，例如将某个事物或变化分化成大量的细微的画面帧连续，或者将某个状态或概念分化成大量的连续状态帧或概念帧变动等。不过任何未描述的都还是潜在的，各种存在的各种潜在的缝隙/漏洞/破绽等，这便是无时三境中的指境。

指之意境实际上并不是一个“运用”的意境或者“感受”的意境，或者说怎么描述都不能对，因为我们所谓的感受是不是也可以拆出无尽的漏洞/破绽/缝隙呢？是不是也可以“拆出”无尽的细化/扩化来？什么叫运用？运用的概念是什么？感受是什么？什么又叫做或者定义为感受？感受的方式种类又有多少呢？是不是都可以分个几千层，每一层都可以是不同的“运用/感受概念”，或者每一层都可以有不同的运用描述。以及就算我们取名，那么什么叫名字？名字的作用是什么？名字的指代是什么？含义范围是多少？概念定义又是什么？

我们随便挑个字都可以把它拆出无限的缝隙，都可以把它拆出无数个漏洞/破绽来，任何的名字，定义，概念，范围，描述等，都会随着宇宙的无尽拓展而发生各种变化，指之意境就更是

如此了。因此这个意境奇特的地方就在这里，或者说它有无尽多奇特的地方，大家都可以无尽的去挖掘。而我们这里所要给大家展示和描述的是任何事物都可以无尽的去细化/扩化或拓展。

26. 指之意境之理根

任何的所谓的道理，所谓的宇宙，绝对的真理也好，绝对的智慧也好，其实这些词汇或描述都是“错误的/潜在漏洞与破绽的”，或者这些词汇都有无尽的缝隙和漏洞等可以钻的。就算把宇宙当中所有的人的所有的智慧加起来，其实也抵不上这个意境所描述潜在缝隙/漏洞当中的一点点。因为瞬间指之意境立马就创造出大量的新的智慧，直接迭代或者覆盖或者碾压掉宇宙当中所有的旧数据。

反过来任何一个概念或描述等我们都可以去钻漏洞，都可以去找缝隙。都可以无尽的去细化/扩化，而我们的意识，我们的思维就跟宇宙或者指之意境一样，任何意识体的思维或者意识综合，也都可以描述为是这个不同程度的“指境”，每个人意识体的意识的精细化程度不同，也相当于意识密度不同，意识的细化/扩化，整个的综合整合与极化等程度不同。

任何的意识的拓展，包含着精细化程度的拓

展，越细致化越拓展的情况下，我们意识的视角对“自身”的理解也会越来越细致/扩展，对我们自身所学的每一个知识，每一个用词，每一个视角都不断的去细致化，都不断的能“看到”，还可以再细致，再再细致，再再再细致，无尽细致下去。与之相对的则是说我们的意识当中只有“大”的模糊的泛泛视角，只有模糊的宽泛的层面。而那些很多都只是模糊的概念，或者模糊的象征，幻想，幻觉等，因为任何的概念其实都是抽象模糊的，如同我们不太能全然的或者极致精细化的描述每一个我们所学的概念和理解的东西，或者描述的视角。因为即使我们描述的很细致，很细致了，还是拥有着更细致的缝隙和漏洞可以钻。这些都是指之意境的体现。也就是说整个宇宙是缝隙/破绽/漏洞百出的。整个宇宙其实都是模糊的。

27.指之意境之修炼

再例如什么叫做修炼？什么又叫做意识拓展呢？如同每一个意识，它起始都是模糊的或者意识的模糊程度不同。每一个不同层面的意识的模糊程度和精细化程度都是不同的，越是模糊的意识体的密度相对就更低，就如同任何一个意识都可以使用各种词，例如宇宙，洪荒，玄妙，无限，

无垠，海量，浩渺等词，这些词看似“大”实则是模糊的，缺乏细致化的，在无限层面当中，大和小是同一个存在，也就意味着这些词其实也是小，看似苹果，桌子，石头等词小，实则也是大，大小是同时存在同时叠加的，无限层面既可以分层面又可以不分，既可以有大小又可以没有大小，用看似“大”的词并不代表着就是“大”，用看似“小”的词也不代表着就是“小”。因此用词方面或者一些描述并不太代表着“意识的拓展程度”或“修炼的程度”。

如果精细化程度相对越复杂越细化/扩化，那么对每一个描述的理解，对于每一个概念的拆解，对于每一个事物的拆解也需要越来越细致。这些都可以是属于意识拓展，意识拓展是可以基于整个宇宙。钻整个宇宙的缝隙，钻整个宇宙的漏洞/破绽的。就如同前面比喻的如同“病毒/弥漫雾/藤蔓缠绕”一般的。在宇宙的所有位置的所有潜在缝隙/漏洞/破绽当中。不论宇宙拓展程度如何，每刻状态下的所有存在都有着无尽多的缝隙和漏洞，这些缝隙/漏洞/破绽便是意识体可以永无止境去拓展的方向与存在。想要实现这种便需要极致，如果没有极致，也是行不太通的，无时三境，极境，复境，指境。

28. 复境之同步

这一章节最后一部分，让我们再次回到复境，复之意境是怎么创造所有的各种存在的呢？“复”，“复之”或者说“复读机”，这些是比喻描述，暂时用比喻。首先它复了什么呢？首先无时三境，极之意境，复之意境，指之意境，这三个一下子就同时同步出现了。当然了，“出现”这个概念或者说“出现”一词，它也对应着没有出现，所以没有出现跟出现也是同时出现的。这里有点绕，大家可以站在同步的角度去理解，就是说复之意境，使得各种东西与存在都是同步的。

再例如，创造其实跟破坏也是同步出现的，无跟有也是同步出现的，不是先有无再有，也不是先有再无，也不是有从无中生或者有变成无，而是有跟无是同步出现的，先因后果和先果后因也是如此，是同步的，不完全是因果或果因，这些都是复之意境产生的，注意这些不是复之意境，而是由复之意境产生而来。因为不论先有“有”还是先有“无”，都会直接复出来了一个无或者有。注意“复”它不是一个操作，也注意这当中没有所谓的顺序先后，因为有顺序就会立马复出反顺序或者没有顺序，先和后也是同一个存在，同时同步出现，先后/后先。复之意境是一个比较“诡

异”的，比较“跳动”的意境。因为复不完全说是反过来复，反向复读，比如说阴阳也是同步出现的，同时出现的。不是说先有阴，然后复读一个阳或者先有阳，再复读一个阴，它是同时出现的，同步出现的。因为有复，复不是分裂，复也不是说等于复制，也不是说复制或者反复就是复之意境。

复之意境并不是一个“实化/实存”的意境，是没有特定拆解或固定拆解的，也不能用任何特定词语/方向/存在所去描述。但我们可以在宇宙任何地方和事物上看到复的“呈现”或者“产物”，例如宇宙的万事万物都在做什么呢？所有的宇宙万事万物其实都是复出来的。都是复之意境，都是在“复读/复读机”，只不过以不同的方式在复，可以三百六十度进行复。例如提到过的分形结构，数学上的分形结构，也就是所谓的“自然界”当中的分形结构，也是一种复读机。物理，数学函数，这当中都会有复。这里我们会逐个以不同的方向举例，比如说意识体的学习，成长，拓展，探索，是在复什么呢？相当于“复”分源头里面的一些信息数据或结构存在，或者复无限里面的一些存在，或者说演变成对他人的学习模仿，对无限的学习模仿，对分源头的学习模仿等。

29. 复境之顺逆

而我们所谓的顺其自然是在复什么呢？也是在复其“所谓的自然”或“环境”或“时势”等，可以衍生出顺势，借势，借力，转化，引导，轻松，省力等，例如用木取火，用火照明，晒太阳取暖，按季节种地，也是一种“复”。那逆其自然呢，逆其自然也是一种复，反向或者侧向的复，这种复也是在复其“所谓的自然”或“环境”或“时势”等，例如不是用木炭和氧气灭火而是用水灭火，不是用拳头打空气来变化温度而是用风扇或者空调来影响和改变温度环境，不是用锯子锯水而是用石头隔水等，而这些复可以衍生出克制，逆势，造势，改造，破坏，控制，耗力，创造等。

顺复逆复都是复的产物，在另一种视角描述当中，顺逆是同一个存在，逆也需要顺着事物的特点去进行“克制/改造/造势”，而顺其实也需要根据事物的特点而“逆其逆”，也就是朝向避免与之“对抗”而耗更多的力等。当然了，如果朝向省力的顺，那么省下来的力，也是朝向用于“使用用力”。越朝向复和越精妙化的复，则越朝向可以更加极化的做到省力，越能够更加巧妙精妙的用力，或者各种对力的细微化和潜能化的运用，这些是不同的一些描述视角。

30.复境之全向

不过，复之意境，复，是一种全然的复，不是只复一部分，例如复水不只是复其顺流而下，柔变方向，也包括复其淹没一切，冲毁阻碍物。复蜡烛，不只是复其发光发热，照亮黑暗带来光明，也包括复其摧毁自身，短暂呈现，吸引目光，增加起火的风险，可被风熄灭等。

复一个意识体，也不只是复其单一，复其正面品质，也包括复其负面品质，复其综合，复其极化等，这里的复不是学习，也非模仿，学习和模仿是复的极小一部分产物，这里的复也不单单只是顺或逆，而是更加全然的。这些都是不同程度的复，复也可以对整个宇宙所有意识体所有造物都极致化的复，复也出现在各个地方，不单单是我们意识当中，情感，理智，体验，创造，设计，环境等也是各种的复读。例如会发现每一片树叶都是在复，每一片树叶好像一样又好像不一样，又有点差异，其实也是在不同程度不同方式的复。

情感以及情感的力量可以转化也是复，思考方式与理解的变动与颠倒也是复，同质化是复，独特性也是复，快慢难易高低深浅合一分离等都是复。复之意境，复的方式有很多种，是全然的

复，是 360 度的复，不完全说是相反，相对相逆，相似等等的复，有很多种不同的复读方式，这些都是复之意境当中的。而各种不同特点的意识体也是复的产物，其本身也具备复的特点，或者呈现，因此意识体也可以借由复来理解自身，理解宇宙，拓展自身，拓展宇宙，可以学习“复”，模仿“复”，运用“复”，“成为”“复”，体验“复”，探索“复”，创造“复”等任意都可以。

31. 复境之自然

复之意境本身没有实质的存在，它只是一个状态描述或描述状态。所有的树也是复，如果每个树它都复制类似的存在或函数，那每一个树的展示方法就都一样了，比如说苹果树都结苹果。如果苹果树复梨子树，那苹果树就可以结梨子，因为我们可以改变它的复的模式，相当于改变它的一些复的存在。所谓的原子，分子，这些都可以描述为是不同的复，复产生出循环特点呈现，或者状态可能产生。

人类也是复，人类要么模仿其他人，要么在复其他人，我们在复一些东西或者在复自己。宇宙的万事万物，所谓的什么有生有死，所谓的什么法之自然，也是来源于复。相当于宇宙万物都是“复读/复读机”，也相当于整个宇宙都是复读

机，当然这里是比喻描述。

复出现在很多地方，我们在宇宙当中任何一个地方都能看到，但是看到的都是复本身又不是复本身，是复的产物又同时是产“复”的产物。不论是星球，星系，意识的发展，机制规则，概念与描述，还是所有的这些事物的存在都可以描述为如此。例如一个西瓜，被卡在缝里面，这个西瓜就是复当前周围环境，于是西瓜就长得不是圆形，而是长成夹缝里扁形的。这也是属于所谓的“自然”，注意是所谓的，或者我们理解为是来自于这种复的模式。宇宙当中有无尽种“复读机”模式，每一个造物存在都在复。只不过每个造物存在复的方式不一样，这个也可以衍生出每一个“无限一”,每一个造物存在都是在无限化的探索自己的“无限维创”。

32. 复境之操作

所谓的复其实不仅仅只有一边或者只有两边，比如说，所谓的灵性当中的爱的操作，说别人打“我们”一巴掌“我们”不进行还手这也是在复，而别人打“我们”一巴掌“我们”是可以还手打回去的这也是复，别人打“我们”一巴掌“我们”打回去十巴掌也是复，都是不同的复。相当于无论“我们”怎么操作,“我们”可以是“复

读机”，是可以复制宇宙任何操作的，不管是分离合一，不管是还手不还手，不管是反击还是不反击，不管是善良邪恶，不管是任何，都可以“复”。

宇宙的复读可以“非常奇特”，它是可以自我“复”的，复之复，相互复之，每一颗植物，每一块石头，每一只蚂蚁都相互复，相互“复读/复读机”，每个人的意识里都存在相互复。相互复或者相互复读，就可以衍生出现双赢，衍生出现尔虞我诈等等的各种模式。双赢就是对方对自身“助益服务”，复对方对自身的“助益服务”。尔虞我诈，就是对方对自身“负损服务”，自身复对方对自身的“负损服务”。对方想弄自身，自身也弄对方。

战争也是相互“复之”，和平也是相互复之，一切造物情况与事物都可以描述为是复产生的。什么都是相互复而创造而成的，所谓的和谐，所谓的大同，所谓的爱与慈悲其实都是不同的复的模式，但是这些都不是全然的复读模式，只是部分的。

33. 复境之因为

朝向更加全然的复读模式，即使是我们这里描述和举例也举例不完的。复的模式是可以“复/复读/复读机”任何存在，什么意思呢？就是任何

意识体的意识都是无限化的，都可以复任何存在。可以复宇宙当中所有意识体，复所有事物，也可以复苹果一样的结苹果，也可以复仙人掌一样的长刺。没有人教，没有人告诉需要做什么，应该做什么，可以做什么等，这便是复之意境的部分描述。

无时三境，极境，复境，指境，这三个意境是同步三对称的，三个意境创造了宇宙当中所有的万事万物。每个造物存在都在复，人人都在“复”，宇宙也在复，源头也在复，任何事物、任何存在、任何意识体都在复。所谓的“道”是来源于看到了这种复的模式当中的一小部分体现。就是我们地球上流传的那个道，它是对这种复的模式的一点点描述。

这种复的模式非常的奇特和精妙，比如一些生活状态，为什么可以躺平？因为复。为什么可以努力？因为复。为什么可以做善良的人？因为复。为什么可以做邪恶的人？因为复。为什么寿命可以有长有短？因为复。为什么会有规则，道德，律法，公约，因为复。为什么有克制，契合，分裂，组合，因为复。为什么会有吃饭，玩具，刀叉，武器，因为复。为什么会有喜怒哀乐，柴米油盐，悲欢离合，因为复。为什么会有狡诈，无私，勇敢，计谋，约定，习惯，人格，因为复。

为什么有进退，刚柔，攻守，偏正，因为复。等等，这些是一些举例描述。

34. 复境之宇宙

复的能力相对越强的意识体，就相对越接近于复之意境，对复的理解越深刻，对复的运用越熟练的意识体，就越接近这个复之意境，或者对复之意境就越靠近。就越会发现整个宇宙全都在复读，全都在浮动，没有特定的固定，所以其实复之意境也不太能取名字也是这个原因。

复模式就代表着所有的描述都可以再被复读，包括本书的所有描述与所有潜在的描述。即使是宇宙，它也是潜在的相互迭代复的，而且越迭代越朝向更精妙与效能潜能的挖掘。因此宇宙当中它是没有特定的单个存在，因为任何存在都会被复，而且复会被三百六十度的复，有可能是正的，有可能是反的，可以正着复，也可以逆着复，各个方向或模式的复，所以我们才可正，可反，可顺，可逆，可任意。

也即会朝向无限无局限，当我们复的能力越强，我们既可顺也可逆，既可善也可恶，既可正也可负，既可刚也可柔，既可进攻也可防守，既可省力也可用力的时候等，就是对“复”朝向更极致化的状态存在。复之意境的精妙，是描述不

完的。因为每一次我们描述新东西，宇宙每次创新出新东西，就会被复。宇宙的每一个缝隙/漏洞/破绽被钻的时候，又会被重复钻下去和被无尽的复下去，并且无尽极化，无时三境。

这就是宇宙相当于是个复读机，然后我们所有人的也可以相当于是个复读机，源头也相当于是复读机，当然复读机是种比喻，为复。就好像无限在探索着各种可能的玩法，每一种玩法都被无尽的各种方式玩很多遍，我们所看到的所有模式都是复。注意，是宇宙当中所有一切或者我们生活当中所有一切存在都是在复或者复的产物，我们也不要直接认为所有的一切事物它好像都是有差异的，其实这种差异就是来自于复，复什么呢？复差异或者复“类似”。

所有的植物，所有的生物，之间也有类似，也有差异，它们是在做什么呢？也是在复读。它们以不同的方式在复读。这也是为什么也会出现所谓的被意识体描述出现的“好人/坏人”，“美丽/丑陋”，“善良/邪恶”等的描述，这些其实都是来源于复。

所有的潜在的智慧，可挖掘拓展得智慧，所谓的智慧，其实也是复或者可以来自于复。而我们人所谓的学习，模仿，进化这些其实也都是复。所谓的高我也是复，当然我们这里用复一词其实

也是不能特别准确的描述的，没有任何词汇可以代表描述，任何词汇都不太能直接表达这个意境的描述。

正因为复，因此没有任何特定的存在，宇宙可以描述为是个“复/复读”聚合体或者一个复的杂合体,每个人/每个意识体都可以看到属于自己的复的模式。相当于每个人所看到的道其实是看到自身或者看到自己认为的“复/道”，因为宇宙它就根据每个人复的一份，或者任何意识体都被宇宙或者复之意境复了一份，每个人看到的其实都是冰山一角，每个人所看到的复之意境都是属于自身所看到的，这个才是实际当中的情况。所以每个人所理解的东西其实都是很窄很窄的。因为每个人的东西都被复之了，而且所有存在都被复之着，而且这种复是没有根的，也就是我们宇宙是没有根的。

35.无时三境之运转

无时三境，极之意境，复之意境，指之意境三个同步配合使用或者配合运作，共同运作，会看到无根，无位，无相，无局限，无定义，什么都是没有特定的，这也是有限层面意识个体相对较为难以理解的一些地方。正因为这个复，每个

意识体其实是在跟自身复之的。或者意识体是在这种复的模式下运作的。在这种复的结构模式运作，我们又可以看到所谓的因果它其实可以不叫因果，所谓的显化它也可以不叫显化，它是一种复有关的模式。所谓的我们的拓展学习与意识密度提升等也是在复，什么都是在复，我们生活当中所有万事万物也都是复在运作的，所有的频率或函数或螺旋或循环运作也是复。

所有的体验和循环变化，循环体验也是在复。所谓的各种事物的存在都是相互复。这种相互复就会使得宇宙当中的复的结构和复读形式复读存在非常复杂，非常庞大，非常精妙。那我们每创造出一些新东西也会被复，而且复还会复之复。就是复也复自己本身，相当于宇宙自我翻滚。所有所谓的任何的道理，任何的概念，任何的描述，可能被复几下后就变了，就不再是之前的东西，而没有固定的东西。宇宙没法找到固定的东西，因为宇宙是复，宇宙在这种复的结构模式下基本上不太会创造固定的存在，因为任何固定的存在都会被复，而且找不到根，找不到位，是无根的。

意识体如果认为找到了宇宙真理，那只是复出现的而已。意识体只是在复读自己，那只是自己认为的真理，宇宙没有特定真理，因为宇宙是“复/复读/复读机”，意识体说了才算，意识体就

是真理，宇宙复之意识体，这个才是运作当中的模式或者这个就是实际宇宙运作的模式。真理是由你/意识体创造的，因为宇宙复你/意识体，宇宙是复。意识体创造什么新东西宇宙就跟着意识体复，这个就是宇宙轮转的模式，它是由这三个意境/无时三境所推动运转的。

无时三境，极境，复境，指境，这三个意境非常神奇，我们短短的文字是相对难以描述其广阔的世界和层面的。有人与自然合一的描述，就会复出自然要与人合一的描述，有天人合一的描述，就会复出天人不一的描述，有人类破坏自然的描述就会复出自然破坏人类，有勇敢的面向，就会复出胆小的面向，有属性特点，就会复出反的属性特点，有克制就会复出被克制，有人格形象就会复出无人格无形象，有千百种人格形象就会复出千百种反向的人格形象。

复的模式达到极致的时候，我们每一个意识体也都没有特定的形态，我们的意识体也是像源头一样的在复，都在复各种意识体的各种存在，复整个宇宙当中的各种造物存在。我们就没有特定的自我认知，也没有特定的自我形象，没有特定的思维视角与模式，复读是没有根的，复读也没有“存在/不存在”。

没有存在不存在，同时又什么都可以，是跟

着意识体变的，跟着所有事物存在变的。它也不完全是一种模式不模式，因为它的模式也是跟着意识体来的。怎么描述都“不对”，但怎么描述又都有它的“影子”，宇宙所有地方都有这个复的“影”子，或者就是叫复，或复之意境。这些也是描述上所出现的一些局限性。复之意境跟另外两个意境是同时在运作的，极之意境，指之意境。指之意境的无尽缝隙/漏洞/破绽当中都有无尽潜在的复。因此描述上是抓不到的，就如果我们试图去抓复之意境，是抓不到的，如果认为抓到了所谓的复，那只是自身的，相当于只是抓到了自身，因为自身被复了。这个也是该意境神奇的地方之一，所以就算我们发现了这个复之意境我们也抓不到它，当然抓是一个比喻。

无时三境的内容就暂时描述到这里了，(小节描述达到了无时三境第三层后期，无时意境没有过多展开，描述到了第二层中期)。

第十七章、源头之心意境

1. 心之力

源头层级的“心之力”能够做到什么强度呢？我们提到心，心包含着感受。我们用心感受风吹拂在脸上，我们用心感受品味一杯茶，我们用心感受两只蚂蚁在世界大战，我们用心感受即将枯萎的一朵花，这些都是感受。这些感受在描述上不是头脑分析，不是思维视角式的分析，只是用心在感受，带入意境，带入情境感受中去，可以的感受与拓展。

前面我们讲死之意境三层的时候，讲过一个例子，一位母亲在灾难中，为了拯救她的小孩，为了保护她的小孩，可以把命都豁出去，但是她又知道自己不能轻易死去。她要坚守，她要坚持，她要坚韧，她要持续的守护小孩，因此她不能死去。但是她的行径已经几乎足以让人牺牲死去。因为在地震当中，一个人是很容易死的，但是一个母亲加一个小孩，反而不容易死，这是为什么呢？原因并不太能说是化学元素或者脑袋抽筋，也不能说来自雌性激素的推动，或者说来自于伟大的母爱。我们能够感受的到，在这种情况下，一个母亲的心之力爆发是非常之高的，这里用一个词叫心力，倾尽全力，认真用心，心之力，也

可以叫心之威能，意识之威能等。

一个母亲，她的心之威能甚至可以让生命“起死回生”，或者说创造“伟大”的奇迹。我们经常可以看到母亲跟小孩在危难之中创造奇迹，那么这种心之力都已经能够创造现实当中的奇迹了，源头的心，源头之心的威能有多强？源头的心之力有多大？源头的心之力量有多少？

这个作为我们接下来要讲的源头之心意境的起始，因为都是比较抽象的东西，所以会慢慢推动。前面这部分比较好理解，我们已经理解了源头的心之力，意识之威能难以衡量，难以描述。我们所要描述的源头之心的意境是一个复合的意境，复合的意境代表着它复合了很多的东西，所以理解起来难度是相对非常高的。因为能够理解源头之心意境的时候，代表着意识体有很高的百分比，瞬间达到了源头层级或者心瞬间变成了源头的心，这是此意境的威能体现，该意境的密度上限也是源头层级。

源头之心的意境内容也同样极为复杂，面更广，跨度大。所以接下来先从源头之心里面向对比较简单与少量极化的内容慢慢推进。

2. 心之面向与复合

刚刚举例当中的母亲，她散发了什么样的心

之力？散发了哪些心之力呢？例如坚韧不拔，哪怕面对再悲观的事情，仍然积极向上，怀抱希望，我们可以有很多词汇来描述那种状态，希望，渴望，还有坚韧。源头之心意境当中也可以衍生出各种词汇，由于源头之心意境的威能太强了，所以我们就先从极弱的词汇与描述开始，因为直接从极强的描述，不容易理解。

那么相对较弱程度的源头之心可以有什么表现，可以有哪些特点。大家可以发挥想象力，想象一个无限化的心之力，无限化的意识威能可以有哪些表现。是不是可以表现出热爱，表现出信念，表现出感染力，感染他人，或者说辉光，照耀他人等之类的，这些只是很小的程度的。

极弱对应的可以是极强，或者较弱的可以通过极化，变得极化程度更高，往弱小方向走，虽然它很弱，但是也是属于源头之心当中的可以体现的。例如一个人乐观积极向上，他的心态就具备极弱的源头之心的意境。再比如说一个人，他懂部分什么叫热爱，他懂部分什么叫信念，他懂部分什么叫感染，他积极乐观向上，这是一个意识体对源头之心意境的极小版的领悟，缩小版，而且是极致缩小版。

当我们对比源头之心意境，如果说源头之心只有这些体现和表现，那这源头之心算得了什么

呢？那就不叫源头之心了，那叫意识体之心。所以我们一般叫意识体之心，也可以叫做自我之心，它是一种缩小版的源头之心。

3.缩小版与极致版

我们可以用心感受我们什么时候表现出热爱？什么时候表现出乐观积极？什么时候表现出能够感染他人？什么时候像散发辉光一样跟很多人互动？我们也可以怀抱着赤诚的心，对周围的人，周围的所有人事物，都抱有着爱心，信念，感染，辉光，或者代入这样的状态，意境可以通过深刻代入来探索感受。

我们首先带入一个这样的人，感受我们就是这样的人，是一个怀抱着赤诚的心，对周围很多事物都热爱，散发着辉光，被别人看作积极乐观向上的人。一旦我们是这样的人这样的心念状态，那么我们的心就是这样一种意境状态。不过这种其实还称不上意境，因为它还没有被意境化，只是对于源头之心意境的拙劣的模仿，也可以描述称不上拙劣的模仿。因为意识体暂时并不知道什么叫源头之心意境，所以它看起来就像是不知不觉中在使用着源头之心意境的极致缩小版。

那么什么叫更极致版，更极化或放大版的状态感受。这种乐观向上的心态或状态，它还没有

被意境化，没有落差化，也没有复合意境化。我们可以看到很多意识体都是这种状态，或者一些不同密度层面社会当中很多意识体都是这种状态。

这也可以被描述为一个意识体自身的光爱之辐射/照耀，一个人辐射感染着周围的人，他的心已经有一定的光芒了，或者说这就是他的心绽放开来的，只是没有被意境化。比如说某个意识体是一个乐观的人，他从乐观的人变成一个修行人，他开始修心轮了，修心轮相当于进入到了更拓展的一种状态，他明白了原来心轮的状态是有很多的，心轮可以有什么状态呢？可以有光明、温暖、微笑、温柔这些。

4. 极化心之力

一个心轮打开的人，一个心轮开放的人，看起来他的表现可以有这样的状态。意识体也可以把自身带入这种状态，因为我们的意境要不断极化，不断更进一步描述，这种心也可以叫心之光明，心之温暖，心之微笑，心之温柔。

当我们念到这个词的时候，感受一下，心之光明，我们的内心是光明的，心之温暖，我们的内心是温暖的，心之微笑，我们对很多东西微笑，心之温柔，我们对他人是温柔的，柔和的。而这

些状态都可以极化，这种心轮状态可以进一步极化，极化之后心轮的强度会变得更高，心之力也会变的更强，又可以呈现出什么状态呢？例如还可以有心之赤诚，心之无畏，心之刚毅，心之热忱，心之宏渺。

心之赤诚，这个时候内心会有股热量，内心会有股温暖，内心会有股微笑。如果一个人心轮很强，或者他的心之力极化程度足够高，那么还可以做到心之无畏，很多事情在他面前，他有一种无畏的状态，也会变得更为刚毅。

刚毅不是刚强，刚毅是一种柔性的柔之刚，柔刚的柔之刚，因为是心轮的刚毅，所以强度会很高，心强大到足够程度的时候，我们是无畏状态的，心强大到足够程度的时候，我们是刚毅的，心强大到足够程度的时候，我们的是赤诚的心，我们是炽热的，我们是热诚的，这些词都打双引号。

心之宏渺，当我们的心强大到足够程度的时候，不仅仅是能够包容一切，兼容一切，不仅仅是允许一切，而是更为宏大的，宽广的，很多事物在我们面前都会变成宏渺的存在，或者说变成渺小的存在，所以我们的心会变成宏渺的存在，浩然的，庞大的，很多事情在我们的心面前就变小了。

就如同我们的心大了，周围的事情，就相对来说变小了。就不是说小心眼，或者说心很狭窄，或者包容度狭窄什么的。心一旦达到很宏渺的程度时，很多东西在我们面前，我们不仅无畏，不仅刚毅，不仅热诚，甚至是宏渺的状态，极为宽广。但是即使是这种极化程度，其实也是极不足也的。

5. 极不足也

心轮已经强到这种程度了怎么还极不足也？意识体的心能够达到这种境界了，竟然还是极不足也，因为我们正在慢慢的朝向源头，对于源头而言这种程度算多少呢？大家可以再感受一下，刚刚自己的心似乎非常强大，下一秒大家感受源头之心，发现这在源头之心面前好像算不了什么，就是这样的一种感受对比，虽然大家不一定能够感受的到源头之心，现在不一定感受得到，但是大家是可以间接的知晓，或者间接感受到一点点源头之心的强度，连极化都远远比不上，都根本不够，前面仅仅只能称得上是极致的缩小版，这里仅仅只能称得上。对比之下意识体之心很多时候的程度是一个小灰尘对比高山，一个小水滴对比海洋。

再比如说，我们常说很多人修行后变得冷漠

了，变得无情了，描述“天道”无情，描述觉醒的人是无情的，这种描述又是什么程度与呈现呢？我们可以通过对比进行拓展。例如很多人说要慈悲，要怜悯，很多人又说要无私，很多人说我们要走无条件的爱的道路，包括一些高密度的存在也是这么说的，但是我们对比一下源头，会看到这些都是对源头之心拙劣的模仿。

为什么说这些只是对源头之心意境的拙劣模仿？因为源头与个体意识想的完全不一样，所以要想理解源头，理解源头之心意境与感受，很多东西是完全不一样的。拙劣的模仿是什么意思呢？我们可以看到很多描述里面“常描述”的，修行人越修越冷漠，越来越无情，因为修行人看透了世界，看透了各种虚假的东西，看透了人心的险恶，看透了人们的自作自受等，所以最终变得看起来冷漠无情。

为什么说冷漠无情只是对源头之心意境的拙劣模仿？一对比就会发现这种无情，不仅极化程度不够，极不足也，而且源头之心难道就是这个样子吗？源头之心是冷漠是无情的吗？源头之心难道就这种程度吗？源头之心难道就这么点威能就只能做到这一点吗？好像不太是。这是一个开始，所以是拙劣的模仿，只是意识体自身认为的“天道/大道”，“大道”无情，“天道”无情等这

些是狭窄意识个体的理解。

6. 拙劣的模仿

那么对于源头以及源头之心而言，有哪些情况？怎么运作？极化程度如何？等等。拙劣的模仿，与更全然更极化的源头之心的区别在哪里？是会冷漠无情？还是会怜悯慈悲？修行修到最后哪个才是呢？在源头之心意境当中，这两种都不过是两种不同的选择，只不过一些意识体选择了冷漠无情对待，另一些意识体选择了怜悯慈悲对待。

有的一些其他维度的意识体经常描述到的无私，无条件的爱，是不是这个就是源头之心意境呢？如果源头之心意境等于无条件的爱，那源头之心的意境又算什么呢？源头之心意境就不能冷漠,不能无情吗？体会一下作为源头之心的意境，一个极为复合且极化的心，如果连冷漠无情都做不到，只能做到无条件的爱，那这算什么呢？好像不算什么。

在描述上，既要能够做到怜悯慈悲，也要能够做到冷漠无情,既能做到小的也要能做到大的，什么都能做到，这才更为朝向是源头之心。在这种情况下，我们会发现无条件的爱其实也只是拙劣的模仿源头之心意境，而且模仿的不是全部，

只模仿了源头之心意境当中的一种，这个便是源头之心意境的一个描述。

无条件的爱只是对源头之心意境的拙劣模仿，为什么呢？因为源头之心意境，它可以做到所有，它可以不需要选择，可以不需要选择冷漠无情，也可以不需要选择怜悯慈悲，甚至可以不需要选择无私无条件的爱。因为源头之心意境，已经不单单包括这些了，这些只是对源头之心意境的拙劣模仿，连无条件的爱也是，因为各种的描述都是来自于有限层面意识体的描述，对于无条件的爱的描述是个体化的。

一个五密度的意识体，一个六密度的意识体，一个描述一的法则的意识体，其描述仍然只是个体视角，站在个体层面或有限层面来理解源头之心里的东西，但是只理解到了一部分面向。所以有的意识体修到变得冷漠无情，有的意识体修到变为怜悯慈悲，有的意识体修无私与无条件的爱等。在源头之心意境当中，很多意识体是在不同程度与模式的模仿。

什么叫模仿？有优秀的模仿，有拙劣的模仿，拙劣的模仿像宗教里面，寺庙里面一样，“要求”或者“标定”要做好人，不打诳语，不害人等，这是什么？这是模仿，是拙劣的模仿。有的人模仿的比较好一点，不是说不让意识体打诳语，也

不是说让意识体做好人，做好事，而是说意识体的心，不是说做好事就行了，而是说意识体的心要怎么样。因此进一步的意识体，他知道这当中其实心是主要的，这是一个例子。

7. 一些举例

再换一种意识体举例，会出现经常讲无条件的爱，讲无私，但实际上意识体的内心跟口头上讲的是不一样的，因为意识体做不太到，也不太理解。对于所谓的“无条件的爱”，没有达到无限的密度，基本是不太能够理解多少的，也了解不了多少视角，因为不是说把这个挂在口头上就行了。所谓的“爱”不是说有心就够了也，不是说念就够了，也不是说去做就能做得到的。很多人去服务他人，帮助他人，最后害惨他人，害惨自己，或者说好心办坏事，即使是很多描述上看似所谓的无条件的爱的意识体也是这样子的，因为缺乏很多视角，面向，考量，极化与平衡等，导致很多负效能的场景出现。

而另一部分意识体，他们被打击的多了，被父母打击，被家庭打击，被婚姻打击，被小孩打击，被社会打击等，变得冷漠无情了。然后看到原来社会上到处都是丑陋的人，原来人性这么丑陋，然后他就淡然了，就变得更为朝向无情，越

来越无情化了，或者说他将无情视为另一个阶段。因为层面不高，因此看起来很多人都会经历这个阶段，或者说都可以朝向个阶段。这种阶段有一个转变，在这种遭遇很多的情况下，意识体的看似冷漠无情，其实仍然可以怀揣着赤诚之心，或者怀揣着这种心轮的光明，温暖等，仍然可以保持着慈悲与怜悯。不少人可能经历过冷漠无情阶段，开始变得怜悯慈悲，去了解探索与学习什么叫无条件的爱等，这是很多人的状态，但是这种状态大部分是四密度的，四密度到五密度之间，还没有到五六密度的。因为五六密度是更加智慧，更加复合，更加的超然的，视角与视野更广更多。

如果密度更高会发现所谓的冷漠无情，所谓的慈悲怜悯，所谓的无条件的爱，只是在拙劣的模仿源头之心意境。什么叫拙劣的模仿呢？是在用个体的心，用意识体之心尝试，尝试散发源头之心的部分面向与状态，注意是源头之心部分面向或状态。意识体用自我之心模仿源头，意识体要么模仿其他意识体，模仿他人，要么朝向模仿源头，模仿无限等。

例如模仿他人积极向上，谦卑勇敢等，要么模仿一些意识体慈悲怜悯，无条件的爱，要么模仿分源头，要么模仿源头之心。但是源头之心是没有那么容易模仿的。如果要模仿源头之心，大

部分意识体的密度不够，会变成拙劣的模仿，拙劣的模仿当中的部分面向或部分状态等，描述上是一种拙劣的模仿。

可能听起来似乎难以理解，为什么无条件的爱也是模仿，因为无条件的爱是一个偏向，是一个选项，选择走无条件爱也好，选择用冷漠也好，选择慈悲也好，选择怜悯也好，都是在选择，也都是可选项或者可偏向之一。并不是在散发全然的源头之心，只是在散发一部分的源头之心，只是在模仿，因为心还是自己的心，还是觉得“我有个心”,“我不是源头”。有很多意识体依然会觉得“我”不是源头之心，或者说“我”是自我之心,“我”是无条件爱之心，这些都是拙劣的模仿，都会变成一个模仿。

8. 互动关键

前面我们提到，举例当中的心轮的极化仍然是极不足，因为都还达不到更全然的源头之心意境，接下来我们以不同的线路方式进行描述，并不断提高难度，大家可以用心体会感受。接下来是意境延展。例如什么叫冷漠？是不是别人说我们冷漠，或者我们说自己冷漠。当我们说他人慈悲时，那么为什么我们会说一个人慈悲？为什么会觉得自己冷漠？为什么会表现为慈悲？在什么

事情上慈悲？其实要有互动才有慈悲，要有互动才有冷漠，没有互动，就没有慈悲与冷漠等各类描述。

为什么别人会去说我们是个慈悲的人，是我们跟别人互动了，我们对别人做了一些被他人视为看似慈悲的事，有一些看似所谓慈悲的互动或呈现，有互动，才有“慈悲/冷漠”。而描述本身，也是一种互动，不论是描述自身还是描述他人，或者描述某些存在与面向，都是互动。这时候就来到了一个关键，主体，互动对象，互动方式。有互动才有慈悲冷漠这些存在。

杯子的作用是装水或者装其它的，跟其它东西互动。这里的互动要打双引号，任何都是互动。接下来的描述会相对越来越抽象了，我们拿杯子，是在跟杯子互动，但不是跟它说话，互动不等于说话，也可以叫交互，用程序里面的词交互也可以，两个词都可以，互动或者交互，互动是无限化概念的互动。我们在跟杯子交互，我们在跟风交互，我们看一眼树也是在跟树互动，我们用眼神跟它互动，我们吐槽一个事物就是在与事物互动。

蚂蚁跟蚂蚁在斗殴，蚂蚁跟蚂蚁比力气，蚂蚁世界大战都是互动，这些是蚂蚁跟蚂蚁之间的互动，主体跟对象之间产生的各种存在都是互动。

我们这里的主体叫主体，不叫做人。主体不是说一定是人，主体可以是任意的状态，任意的存在。互动有很多，水跟火的互动，水把火浇灭了，火把水烤干了，都是互动。树叶落下互动，猴子吃香蕉互动，这是不同的互动模式。主体的无限性，互动对象的无限性，互动方式的无限性，也就是“三个无限”，在之前的章节当中详细描述过。

9. 互动产生面向

在互动当中就产生了所谓的冷漠、无情、怜悯、慈悲、无私、无条件的爱。什么叫无私？谁确定无私？怎么认定自己无私？比如说一个人，为什么说他无私？又没见过他做什么，凭什么说他无私呢？这个人也不跟其他人互动，也不跟其他事物互动，我们怎么可以说他是无私的呢？他哪里表现出无私呢？所以要有互动才会产生出这些感受或描述存在。包括各种的感受也都是互动产生。热爱，热爱什么呢，谁在热爱呢？一个意识体热爱想象力，就是在跟想象力互动，因为互动的对象不一定是有形的，这个对象不是说一定是能拿在手里才叫对象。一个意识体热爱画画，热爱唱歌，热爱跑步，都是互动。如果没有“跑步”这种面向存在，就没有热爱，因为意识体就无法热爱跑步，就无法跟跑步互动。

希望也是，希望是一个意识跟一个想象互动。当然我们的描述是比较简化的，难受也是互动，自卑也是互动，勇敢也是互动，幽默也是互动，各种感受都是互动，有互动才有感受。例如冷漠，为什么会冷漠？一个人来到一个新的城市，没有做任何事情，没有跟人产生任何互动，别人是无法理解这个人冷漠的，别人也不知道这个人冷漠的，有的人可能还会觉得这个人是个善良的陌生人，可能是个热情的陌生人，只是暂时还没有机会跟这个人说话或者互动。

因此“冷漠”是互动出来的存在，或者感受，这种互动不一定说是有形的互动，不一定说是要做某些程度的事情，或者一些具体的行为与操作，才是冷漠。而是意识体心里产生互动，心里的互动则是心为主体，我们可以叫做意识，也可以叫做心。我们的心，我们的意识已经开始互动了，有形层面跟无形层面的互动都叫互动，有了互动才产生了各种的感受。互动也可以描述为是一个意境，是一个源头之心里面的意境。这个互动的意境是这么来的。

举一个互动的例子。当我们没有感受的时候，我们不会说，我很冷漠，我很开心，我很悲伤，我很孤独。没有互动的时候，没有感受，不会说自身是孤独的，自身与自身也存在互动，不论是

有限层面有身体载体的意识存在，又或者无限层面可以无身体无载体的意识存在。我们没有产生互动，就没有感受存在，当有感受出现的时候，就有互动，即使是看似各种的念头与视角，都是互动的存在。

10. 互动状态选择

互动是怎么出现感受的呢？比如说我们在看一个视频的时候，在讲一个故事的时候，在看一些世界名著的时候,在听一些有趣的故事的时候，都会从各种互动当中产生一些感受。我们在看视频的时候是在跟视频当中的各种面向存在互动，与单一存在或复合存在互动，与潜在关联或联想的存在互动，听故事的时候，我们在跟故事当中的各种存在互动。那么我们互动的感受可以有什么呢？

接下来的感受就出现了，我们仍然可以保持着享受，轻快，松弛，淡然等，这里用一些词，意境开始出现了，意境浮现，感受浮现，轻快自然，享受欣赏，感受体会，玩转遨游等等。我们在看任何东西，也都可以选择这样的状态，任何状态都可以选择的，对一颗树，一个概念，一种变化，一个造物存在等都可以如此。

不仅仅是低密度的意识体可以选择这些状

态，高密度的极高密度的也可以选择这些状态。高低密度同样都是互动状态，都可以用这种互动状态看任何故事或者听任何内容，也就是在一些互动或者各种互动当中，都可以选择那些状态或者各种不同状态，例如冷漠慈悲，轻快玩转，享受欣赏，烦躁难受，害怕逃离等各种感受。

高低密度，甚至极高密度，也可以是这种互动状态，即对任何的互动，都可以产生任何的感受，以及都可以以任何的感受状态去互动，那这可以叫什么呢？这时候就衍生出来了一种意境，叫无我意境，或者更准确描述来说是无我衍生意境。无我意境，关键在于互动。本章节所有的内容，都是嵌套在一起的。

11. 无我衍生意境之诞生

什么叫无我意境？这个意境对于低密度而言有什么作用？对于高密度而言又有什么作用？为什么它会衍生出一个这样的意境？注意，无我意境也是来自源头之心意境，这个意境后面会变成源头之心意境里的一小部分。我们任何的互动交互都是，我们就是以互动而存在，或者说我们的存在是不得不互动，不管是高密度低密度，都是在不断的互动，高密度就不看东西了吗？低密度就不享受东西了吗？都不是。然后我们就会发现

一种“真正的无我”衍生出的一种意境。

这种无我的衍生意境不在于“我”是谁，“我”是什么，“我”如何，“我”是什么呈现，状态，载体，方式等，主体是什么不是主要核心，核心在于互动，在于互动状态。互动状态什么意思？什么叫无我？无我不是说可以变性格，可以转化不同的性格，或者说无我是空，无我是某种状态等。无我不是空我，则不在于空我状态是什么，或者无我如何划分定义范围等。无我再怎么样，还是得互动，再厉害还是得互动，哪怕是分源头也得互动。修到分源头也得互动，既然修到任何程度都得互动，那就逃不了互动，逃不了这个意境，对这个意境的理解也会更加的简单。

学生也好，家长也好，教师也好，员工也好，思想家也好，绘画家也好，舞蹈家也好，不管是谁，什么存在，不管修到什么密度，都在互动或处于互动。那么怎么互动有哪些互动状态呢？如果有的人互动是对所有事情都冷漠，这也是一种互动。所谓的看似已经非常无我，对什么东西都很冷漠或淡然等，这不过只是一种互动状态或方式而已。这叫什么无我？这算什么无我呢？这只不过是一种互动而已。有的人会说自身对什么都慈悲，对什么都怜悯，那也只是一种互动而已，一种互动状态。

也就是说我们是谁并不是完全的主要，而是互动的状态与方式，源头也好，各种密度也好，小我也好，高我也好，其实并非“关键/重要/主要”，“关键/重要/主要”的是我们是以什么心态或互动状态互动的，我们的互动状态是什么？是轻快，是欣赏，是允许，是奇迹，还是鄙视，是抨击，是恨，是怜悯还是慈悲，是冷漠还是热情，主要取决于我们的互动，不在于我们是谁，不在于我们是什么身份，不在于我们修为多高，不在于我们有多空无，不在于我们用不用小我，用不用高我。再怎么样，都是处于一种互动状态，一种互动状态还是多种互动状态，这个就是无我衍生意境的关键所在。

12.无我衍生意境之练习

大家用可以通过这种意境状态来领悟什么叫无我/有我,什么叫极致的无我/极致的有我？（无我有我是同一存在，极致的无我与极致的有我是同一存在）。无我不是没有我,也不是说不用小我,也不是某种特定状态的我，它是无限性的，没有什么我不我，关键在于是不是无限种互动状态。

比如说我们用小我来看蚂蚁世界大战，可以感觉好精彩，蚂蚁竟然打的这么激烈，简直就像世界大战一样。但是有人会说，我是个灵性修行

者，对蚂蚁世界大战根本没兴趣，这种其实并不太被能够描述为叫无我。或者说所谓的空杯心态，什么都是空杯心态，什么都是无条件的爱，什么都慈悲怜悯，这种也同样不是朝向叫做无我，因为没有朝向互动状态无限化，仍然是固定化的状态互动，固定化了某一种互动状态只是一种互动状态，要无限种互动状态，才是朝向更极化的无我/有我。因为无限化的我们可以没有局限，我们是无限化的存在。

朝向极致化时，“无我/有我”的极致也是无限。达到无限就可以有无限种我，也就没有特定的我而可以被描述为“无我”。我们仍然可以是小我，可以是任何状态与存在，小我也一样的可以享受，小我也一样可以欣赏蚂蚁世界大战，小我一样可以挑逗虫子，小我一样可以种花。并不是说一定要空我才能够达到那种状态，空我就一定要慈悲，谁说空我就一定要无条件的爱，而是可以以任何形式的我或者状态，进行任何感受的互动，并且可以是对待任何事物都可以任意种的互动状态。例如可以以“对的错的”的认为与状态去和各种人事物互动，可以以“赞赏”的状态互动各种人事物，可以以“美好/美妙”的状态互动各种人事物，可以以“赌”的状态互动各种人事物，可以以“挖掘潜能”互动各种人事物等等。

无我的层面与极化并不在于自我，不在于主体，而是在于互动。精妙的地方就在这里，不管意识体是谁，不管多少密度，想看电视就可以看电视，想玩游戏就可以玩游戏，想种花就可以种花，想打场篮球就可以打场篮球，可以以任意的状态去进行任意的互动，或者在任意的互动当中呈现任意的状态。意识体的状态，对不同的互动情况或互动的对象想以任何状态互动都可以。

想刷手机就刷手机，想看小说就看小说，觉得累想休息就休息,觉得累了想继续熬就继续熬，想挑战就挑战，不想挑战就不挑战，想进一步就进一步，想暂时休整就暂时休整。可以任意选择冷漠，热情，仁慈，无情，关爱，沉默，进取，退避，激进，保守，快，慢，动，静，创造，破坏等，在描述上想怎么互动就怎么互动，这个就是更极致化的无我，是更加无局限的我，或者说无局限的互动，无限种互动状态，(当然不同的互动方式与状态选择效能不同，并且一切都是无限化的，因为无限并不总是选择更高效能的选择，效能会受到各种综合的影响，包括宇宙的机制设计精妙与否等)。

这个就是无我衍生意境的一个关键，不过这个意境仍然是单一意境，相对更容易理解。这部分的关键核心在于互动状态，无我状态并非是任

何一种状态，任何一种特定状态，或者固定状态。例如固定化慈悲，对所有东西都慈悲，就固化了，也是特定的状态化了。并不是说所谓的修行就不能发脾气，修行就不能发泄情绪，修行就不能骂人，等等，各种的不能，要求，必须，绝对，都会变成各种局限性。而无限性的存在可以有着无限化的互动模式，而且不仅仅只是互动模式，而是说无限化的遨游。

因为各种互动，都可以变成一种享受、遨游、感受、体会等。例如看这个电视剧看的好伤心，就投入这种伤心，享受这种伤心，遨游这种伤心。看某个电影觉得好不易，好辛苦，那就可以深深去感受与投入进不易与辛苦的感受状态。可以任意的投射进去，不是一种单一或固化的状态，也不是固定在某种特定的状态。看人类世间冷暖，仍然可以泪流满面，仍然可以气愤不已，仍然可以困惑不已，仍然可以长吁短叹。听一个故事，可以很气愤，很同情。可以很有意思，很不错。可以很好奇，有趣，任何都可以，可以做任意的选择，体验，感受，探索，可以选择任意的互动状态或者状态去互动。

这个就是无我衍生意境，(无我衍生意境描述达到了第二层后期)。这里取名叫无我衍生意境而不直接叫无我意境，不过叫无我意境也可以。便

于大家理解拓展“无我/有我”有关的描述。从运用当中去拓展理解，不管意识体有我，无我，小我，高我，都在互动当中。不互动就没有“我”，就说不上无我，说不上高我，说不上小我，说不上各种的“我”，互动是关键。

13. 互动的无限化

这里为什么要讲这个意境，因为这个意境衍生之后，我们就会想源头怎么跟我们互动？我们怎么跟蚂蚁互动？我们看蚂蚁世界大战，我们就会想到源头是什么互动状态？源头又如何与蚂蚁世界大战互动呢？源头是无限种互动状态，并且是可以极致的互动状态。当然我们现在意境才刚刚开始，互动也好，交互也好，都是说我们用什么状态去进行互动，或者在互动当中的状态，不是用某一固定的状态去对所有东西，也不是说对所有东西都以某个状态。而是一种多变的，复合的，无限的。

我们自身是无限化的，主体可以是无限化的，我们可以把自己当成一只蚂蚁，参与蚂蚁世界大战，而非修行就把自身固化了。一旦这里可以把自己带入成蚂蚁，蚂蚁在世界大战，那我们也可以去参与一下，第三方加入调动一些食物或者制作一些陷阱，跟蚂蚁玩的不亦乐乎。没有足够百

分比理解领悟到这种无我意境的时候，就更难以感受与理解这种互动与参与。什么叫互动？这个就是多种的互动选择举例，当然，我们也可以扮演蚂蚁世界的霸王，扮演蚂蚁世界的魔王等。现在我们可以作为第三方加入，放一大波食物在蚂蚁之间，又或者放水制造一场蚂蚁大洪水，然后看他们还怎么打仗，放几片叶子，制造一个迷宫，等等各种互动都可以。这都是无我衍生意境下的互动，无时无刻都是在互动。平静也好，开心也好，悲伤也好，冷漠也好，慈悲无也好，无条件的爱也好，都是在无时无刻互动。

互动的来源是什么呢？为什么会有互动呢？我们会发现无我衍生意境也只不过是对源头之心意境比较精妙的模仿，但也只是少量的模仿，或者说迷你的模仿，或者说细微的模仿。大家感受到了没有？如果我们只是自身表现出平静，冷漠，无情，慈悲，怜悯，无私，无条件的爱，那只是拙劣的模仿。如果我们运用无我衍生意境去感受互动或者互动感受，就变成细微的模仿了。因为源头之心在干嘛？源头在玩，在玩蚂蚁世界大战，源头就是蚂蚁世界大战的背后操纵者或允许者，因为没有源头，蚂蚁是不太能世界大战的，为什么呢？因为没有源头就没有蚂蚁，源头支持了蚂蚁的存在，源头允许蚂蚁这样做，源头如果下令

说不准，不准蚂蚁世界大战，就不会有蚂蚁世界大战。

但是源头不是，源头不仅不禁止蚂蚁世界大战，还允许，体验，探索，成为，创造蚂蚁世界大战，做蚂蚁世界大战的背后支撑与允许呈现者。源头在干嘛？“聪明的蚂蚁们，左边少，右边多，你们去抢抢食物，看谁抢的赢”等等。源头就可以这么玩一下，同样的，源头也可以做意外发起者，马上就有大洪水来了，蚂蚁们快跑再不跑就来不及了，当然这些是个比喻，虽然说是比喻，但是是画双引号的“比喻”，有时候不是比喻，有时候又是比喻，大家只能自己体会，有些描述并没有细致展开。

源头还玩很多东西，源头有时候可以在想，这人为什么会出现这么无聊？这个艺术家天天在思考什么？天天低着头，天天闭着眼睛在想什么？有时候源头看着各种人，看到两个人在吵架，源头觉得好有意思，这两个人居然会吵架，他们为什么在吵架我们去看看，吵架原来是这么回事。源头可以有很多的互动状态，源头之心是个很复合叠加的存在，不是单一的某种状态存在或者某种狭窄面向存在。它包含着冷漠慈悲，无情有情无条件的爱等，它是包含着所有，它含有所有的感受，它的感受与互动状态可以是没有任何局限

的。

14. 意识体之心

那么我们的心是什么？我们的心或者说很多意识体的心是个小的源头之心，或者说是个迷你版的源头之心，也可以叫意识体之心，自我之心。我们既然是小的源头之心，那么源头能做的，我们是不是也可以做或者说做一部分？而无我衍生意境，便是如此，我们可以像源头一样的，畅游所有的感受。我们想做蚂蚁世界大战的参与者也可以，我们欣赏蚂蚁世界大战也可以，我们觉得蚂蚁世界大战无聊也可以，我们觉得蚂蚁世界大战让我们感到气愤想发泄也可以，我们甚至可以把情绪发泄在任何地方，任何存在都可以。同样的，我们把情绪发泄在任何东西上面，都是互动。同样的，欣赏享受也是对可以任何存在的，不论是一盆花还是一朵莲花开了，一棵树掉了几片叶子，都可以欣赏，都可以感受，都可以体会，都可以遨游，都可以玩转，因为我们就是小源头之心，或者说这种迷你版的源头之心，缩小版，极致缩小版，但是离源头之心意境还差很多。

我们能够想到自己也有一个心，叫意识体之心，自我之心，也可以叫极致缩小版的源头之心。那心可以干嘛？可以热爱，可以有心念，可以感

染它人，可以发散辉光，可以积极乐观向上。心可以做很多事情，也可以心疼、心痛、关心，伤心，悲伤，难过，可以有很多。但是我们这些心好像太小，心能够表达这些，却不像源头之心一样可以更为极化，更为拓展，更为细化扩化等，心之力和心之威能也不一样。

意识体之心与源头之心对比，极不足也，也就是说极化程度是远远不够的。那么我们要如何朝向源头之心的强度，如何模仿源头之心的强度？怎么模仿源头之心，让心变成源头之心？源头之心有无尽多的面向，源头之心可以表达任意的无局限的情感，源头之心可以任意的感受。无情，冷漠，这些都只是对源头之心拙劣的模仿，也是当中狭窄的一些面向。慈悲，怜悯，无条件的爱，但是这些也都只是源头之心的一些面向，也是拙劣的模仿。

我们也可以看到很多意识体，不论哪个密度，四密度、五密度、六密度，各种意识体模仿的慈悲，怜悯，无条件的爱，都是拙劣的模仿，或者很窄化的模仿，包括很多灵性当中提的无条件的爱，我们要朝向无条件爱，学习无条件的爱，这也是拙劣的模仿。因为源头之心，不止是无条件的爱，源头之心不等于无条件的爱，无条件的爱不等于源头之心。源头之心包含着无条件的爱，

源头之心里面有一个状态，有一个面向，叫无条件的爱。拙劣的模仿，也就意味着只模仿到一点点边，源头之心有非常多的状态。

接下来便是互动，所有的这些感情，什么叫冷漠？什么叫无情？如果不跟人互动，没有人知道我们是冷漠，知道我们是无情的。我们不跟其他人互动，也没有人知道我们是慈悲，怜悯的。因此要有互动，这互动是一个很宽泛的概念，也可以叫交互，主体跟对象之间的一个互动/交互。主体可以是我们，我们是什么心态，什么状态。比如我们给花浇水，是一种互动，我们感受风吹拂脸颊，也是一种互动，我们踩在柔软的沙滩上看夕阳，这都是互动。我们可以跟很多对象互动，与自身互动，与各种意识体互动，与各种造物存在互动，与宇宙各种面向存在互动等，这些对象不一定是人，我们也可以跟植物动物交流，跟各种意识体讨论，跟不同的人分享感受，都会变成互动。这种互动不单单是人跟人互动，还可以是蚂蚁跟蚂蚁互动，可以是任何存在与任何存在的任意的方式与状态的互动。

比如说蚂蚁跟蚂蚁世界大战，或者说蚂蚁跟大象在比赛跑步，乌龟跟兔子比爬山等等，都是不一样的互动模式。主体是没有局限的，如果主体是我们。那么我们到底是什么？我们是人吗？

我们是一个父亲吗？我们是一个小孩吗？我们是一个学生吗？我们是一个工程师吗？我们是一个员工吗？我们到底是什么？所以主体在这种情况下不是全部的主要，是谁都是什么并不是主要，因为我们如果没有互动，我们是谁或者是什么都没关系，没有人知道我们是谁是什么。没有互动，没有跟万事万物互动，我们是一个石头？我们是一个聪明的人？我们也是一个无私的人？我们也是个无情的人？在没有互动的描述情况下这些就并未因相对而存在，因为只有互动才能产生这些情感，才能产生这种感受。没有互动，这些描述或情况是没有被存在的。

关键就在于互动，核心就在于互动，宇宙当中各种造物存在在描述上都是无时无刻在互动，都处于各种不同的互动状态。在互动当中，同样不在于我们是谁是什么，是小我、是高我、是蚂蚁、是石头、是人类、是不同种族、是某个密度的意识存在、是某种造物存在等，在这种描述与朝向当中我们是谁都不再变为重要。

无我衍生意境的关键不在于我们对无我/有我的定义是什么，我们对无我/有我的理解是什么，可以不通过去理解无我到底是什么，也可以不需要去定义无我到底是什么。意识体对无我的定义，可以是有限的，也可以是无限的，怎么定

义都行。认为无我是无限的，认为无我是没有小我，认为无我是空我，认为无我是空杯心态，认为无我是活在当下，认为无我是所有人格的复合叠加，认为无我是空视角，怎么认为都对也都不对，都是窄视角。而是朝向理解领悟与运作我们的状态，我们的互动状态，领悟互动状态，我们如何与万事万物互动，我们如何与自我互动，我们如何与各种意识体互动，我们如何与宇宙各种面向与造物存在互动，如何与无限当中的各种潜在与方向朝向互动，等等。

任何密度的意识体或者造物存在都是在互动当中，互动模式是一种，多种，无尽种，是固定是浮动，是有局限是无局限等。互动可以是轻快，是自然，是享受，是欣赏，是观看，是感受，是体会，是玩转，还是遨游，都是各种不同的互动模式。意境衍生就变成无我衍生意境。

无我衍生意境对大部分意识体来讲相对是有不同难度的，因为意境的密度非常高，但是对于源头之心这种无限密度的意境而言，仍然还是远远不够的，因为无我衍生意境，它仍然只能叫作稍微良好的模仿。源头到底有多强？强到什么程度？源头的无限性，源头的极化程度到底有多高？接下来，我们就来到源头的视角，前面我们讲的都是个体视角，我们对比个体跟源头，找相

同点不同点。相同点包含都是源头之心，一个缩小版，一个放大版。

15. 投射与维系

个体意识跟其它东西互动，与源头跟其它东西互动，源头怎么与宇宙所有造物存在互动，源头怎么维持所有造物存在？我们宇宙所有的存在，我们都可以认为都是源头所创造或者所允许创造，创造出来并且维持着的。我们手上的石头，为什么能够存在，我们可以有很多描述，桌子为什么还在这里，桌子为什么没有爆炸。可以解释为它们是由粒子构成的，也可以解释为频率相同，也可以解释为桌子只是一种能量，也可以解释为桌子只是一种幻象，这些解释都是不同的描述。

还有一种描述，站在源头的视角，桌子是由源头所支撑而存在的，源头所投射出来的。因为如果觉得所有东西都是幻象，都是能量，那幻象，能量从哪里来？从哪里投射而来？我们可以描述为全都是由源头投射而来，源头投射维持所有的造物存在，因为源头可以消掉桌子，源头说桌子消失，那就没有桌子了。为什么桌子还存在？是描述为能量在维持桌子，桌子寿命还没到，粒子还没有衰变，还是描述为因为源头还在维持着桌子，怎么描述都行。我们这里的描述是源头维系

着所有的存在，那什么叫维系维持？我们如何理解源头的维系维持？

这里就举几个例子，所有的宇宙造物存在，在地球地表，看起来木头燃烧需要有氧气才能维持，燃烧才能继续，否则燃烧就消灭。有低温才能够维持冰冻，一旦温度升高，冰就融化。有支撑力才能维持桌子和石头放在地板上等，而各种造物存在都是源头维持存在。如果我们再进一步，再复杂一点，人要吃东西才能够维持存活。菜要变熟就需要维持烹饪过程。我们也可以这样问，菜为什么没有自己变熟？是因为人在炒菜吗，那么是什么在维持菜变熟？人在维持菜变熟。如果我们站在菜的视角，假设菜看不见人，它不知道有人的存在，它就莫名其妙变熟，就会惊呼“我”变熟，谁在让菜变熟？为什么菜会变熟？如果是因为有人的存在，那人是谁？谁又在维持人的存在？源头在维持人的存在，源头在维持菜的存在，源头在维持炒菜过程，维持锅铲，维持锅，维持火焰，所有的一切维持都可以归于源头，在描述上源头居然让菜可以烹饪，让菜变熟。

源头还允许蚂蚁世界大战，并可以维持着蚂蚁世界大战，源头维持大量的事情，源头维持着人可以浇花养花，维持着生物的各种进化与变异选择，维持着人类可以看电视，欣赏话剧音乐等。

源头投射和维持所有美好的东西，但是源头也同时投射维持所有不美好的东西，所谓的描述上的美好或不美好，以及投射和维持着所有所谓正面与负面的存在。所有和谐，艺术，音乐，娱乐，游玩，体验，灾难、疾病、病毒、战争、暴力、奴役、控制等也都是源头维持的。接下来我们会衍生到个人，我们个体意识同样也投射或维持很多正面负面的事情和存在。源头不仅维持所有的看起来美好的东西，它也维持所有看起来负面或者邪恶的东西。我们人也是这样的，没有人只维持单个东西，他也维持很多东西。

16. 意识体的投射与维持

源头是总的发射源，意识个体是相对更小的发射源，我们也可以叫小源头，我们比喻成小源头的时候大家就感受到比喻的力量。比喻源头叫大源头，我们叫小源头。世界就比喻成小宇宙，小世界。整个源头与宇宙则比喻是大宇宙，大世界。那我们小宇宙，小世界当中发生了些什么呢？我们亲手把菜吃掉，我们竟然消灭了一盆菜，我们竟然摧毁了一盘菜？人类真的太“邪恶”了，竟然敢吃饭。这些都是不同的描述视角，可以朝向突破想象力灵感力，人居然可以把菜给消灭，人居然还可以让快要枯萎的花重新焕发生机。消

灭菜，我们是不是也在搞破坏？人类是不是在搞破坏？在小宇宙里面维持着破坏的面向。

人作为小宇宙，小源头，仍然维持着很多东西，比如说我们把镜子打碎，把牙膏用完，种植水果，建造建筑等，人也是同时维系所有的这些事情。人为什么可以维持这样？我们相当于小的源头的意识，缩窄版的源头意识，在维持着我们世界，小的宇宙。投射与维持的强度不一样，源头的强度有多强？源头的强度是维持宇宙所有事情发生。

源头投射与维系着整个宇宙无尽多的维度，各种平行维度，各种意识体，各种造物存在，由源头之心投射与维持，这里的描述也是在间接让大家理解与感受源头的部分状态。我们看看源头维持着什么？源头居然可以同时维持着各种星球在打仗，各种糟糕的事情在发生，各种毁灭的事情在发生，同时又维持着各种正向的事情发生，各种造物创造的发生，为什么可以这样？也许有人会问它不痛苦吗？源头不疼吗？人都知道疼。

为什么人会疼？例如如果我们对自己的小孩或者对一个小孩抱有着很大的期望，期望自家小孩考试成绩一定要比邻居家的小孩高，结果花费半年的努力，天天陪着自家的小孩用功学习，倾尽心血教自家小孩学习，给他辅导，结果考试成

绩出来，邻居家的小孩居然比自家小孩高好几分的时候，期望落空，就可能很气愤，很不满。或者就会觉得失败，很糟糕等等。原本对自家小孩更高分的投射感受自豪，骄傲，得意，等的感受，随着投射破解而产生落差，对落差的感受，感受到不满，并愤怒等。

我们会发现，我们可以去对投射或者对落差产生感受反应，各种期望的投射一旦破裂或者实现达成，就可能会造成感受上的极化或者落差。可以因为未达成而失望，失望感。也可以因为看到自家小孩考试成绩超过了邻居家小孩而激动，激动感，其失望或激动程度甚至可以比我们自身未达到或达到某个目标所感受到的失望和激动还强数十倍，这便是投射，或者可以叫对“投射”的感受。而这里是简单的举例。

同样，如同我们对投射的感受越极化，那么所可能形成的感受就越极化，以及感受的落差也越极化，如果没有达成，反而可能会更加极化的失望，或者更极化的生气，发泄情绪，苦恼等。例如努力这么多，还是没考试分数超过对方，这些投射就会断裂，并产生感受，或者也可以是感到疼，或者难受，投射的极化程度越高，产生的感受就越极化，如果是感到痛苦那么痛苦程度也会越极化，难受程度就会越极化，如果是兴奋，

狂喜等的感受，也同样会随极化而增强。

这种投射与造成的感受出现在我们的小世界小宇宙的所有存在上，例如对爱的人的各种要求，父母对子女的投射，爱人之间的投射，对想法的投射，对他人的投射，对事件事物的投射等。都可能带来各种不同的感受，对投射或者因投射带来的感受，包含各种正负感受。例如，我们好不容易花了大量的时间收集了很多的收藏品，且非常珍惜，常年维护，突然有一天，不小心被狗全部弄碎了，把所有的投入了大量心血的收藏品都破坏了，那么会产生不同强烈程度的感受，受投射的极化程度而变化。同样的，如果是自己打破的，也同样会有感受，并且可能是非常痛苦与难受的，投射碎裂，或者说由意识体的心之力的投射碎裂，带来的感受，或者产生的感受落差和对落差的感受，对投射的收藏品感受着非常美妙，满意，满足，欣赏，自豪，惬意，幸福等不同极化程度的感受，随着投射碎裂，对比产生的感受。

但是我们看一下源头，同样它也是投射这多么生物，它创造这么多物种，源头创造这么多星球。那么源头看到一个星球爆炸，或者看到一个物种毁灭，或者看到很多这种破坏性的事情发生，源头会难受吗？源头会疼吗？对于源头而言，源头疼而不疼，它的疼就像蚂蚁在抓人的手，人是

不疼的，但是又是疼的，蚊子咬我们，我们是疼的，但是我们也是不疼的，程度对比的不同，以及对此的感受反应程度不同，疼度可以是相对极为微弱的，以及对此的感受是极为微弱的。

17. 疼而不疼

对于源头而言，源头相对极为庞大，极化程度与范围极高，源头的心太强，源头之心难以衡量。由于源头之心极化程度极高，很多的事情与存在都相当于是疼而不疼，连星球爆炸它也是疼而不疼，并且由于源头之心可感受与可互动感受得状态无尽之多，极化程度也都非常无限化，使得对于任何事物，对于同一事物都可以有些无尽种感受，且各种感受极化程度也都很高，不一定会有多少程度的悲伤，痛苦，失落等，这些面向只是无尽多感受面向的其中之一，且也不一定会对感受变化产生多少程度的落差，以及对不同的落差的感受可以是微小的。对于源头层级而言，很多的落差相对源头来说是无尽之小的，尽管对于有限意识个体或集体而言算是极大的落差。

例如有的意识体可以因为自己养的宠物去世，都会感到十分的难受等，那源头为什么不疼？为什么会疼而不疼呢？因为源头的心足够强大。同一个事情或者同一个痛苦程度，对于不同强度

的心的感受是不同的，这并非说是对事物降低投射程度，或者调整对事物变化产生落差的感受状态，而是心与心之力的极化与增强。

我们也可以看到在人类当中也有一些心比较强大的，它的心的极化程度高一些，在面对这类落差的事情的时候，心越强大，能够应对的落差就越强。意识体的心的强度影响着承受的程度，以及对不同程度事情或感受的反应影响程度。如果心不够强，就很容易出现超出承受力而崩溃，例如失去挚爱的亲人，事物的得失与个人的变故等，可能就会非常心疼与难受，与极化程度有关。而开心的时候，可能就会狂喜，甚至身体都想舞动起来，也跟极化程度有关，例如既可以因为摔碎一部手机而心疼好几天，也可以仅仅因为收到了有心意的礼物与祝福而开心不已。

同时，我们也能够看到另一种情况，有着更为极化强大的心的意识体，面对很多看似悲惨的事情发生，不会慌乱痛哭，可以跟没事人一样冷静分析，悲哀的就好像没有悲哀一样。对于看似描述为有足够喜悦的事情，好像与平常的事一样的，或者这种喜悦与令开心的事情在该意识体面前，觉得它只是个小事，各种事物的得失，兴衰，都难以轻易影响与波动该意识体的心的感受。当然这里指的是有限层面意识个体。心的承载力越

高，面对同样事情，它的反应与波动就越低，因为它的比值低，心之动的程度越低。

投射越多，投射越极化，感受程度可以越强，例如强烈的痛苦，悲伤，喜悦，兴奋，渴望，满足，等。而有的意识体在修炼过程中，会收回很多自身的投射，投射的力度就会变小，或者不再投射，那么意识体也就不会有痛苦，或者说就一般不会产生痛苦感受。这是一种选项，我们常常可以看到各种被婚姻伤，被小孩伤，被父母伤，被社会伤，被最信任的朋友伤等，就不再愿意把自己的心轻易掏出来，也不太再愿意用心去对待它人，或者变得更加的谨慎保守等。这是我们常见的修炼的人的一种情况。还有一些选择，选择怜悯慈悲，或者选择一种智慧的慈悲，那样也不需要投射，可以收回投射，意识体的慈悲怜悯根据智慧而决定。

但是不再投射真的是源头的走向吗？不再投射就不再能对投射进行感受，或者对各种落差进行感受，感受就会越来越狭窄单一化，在描述上不再投射就变得越来越狭窄。意识体是小的源头之心，而源头它一直在投射，源头从来没有断过投射。如果我们朝向学习源头之心意境，会发现我们可以不需要收回投射，反而还可以加大力度投射，通过更为极化的投射来锻炼心之力，当前

心之力更强才能投射维持更广更深的存在，越强越投射，越投射锻炼的越强，同时也能够不断拓展与极化自身的深刻体验，面向，以及对更多更为极化的感受体验与理解，和对更大的落差的感受。当然这并非只是单一的，例如深入体验与感受物质世界，沉入进入，或者深度沉睡，但是也不需要深入体验与感受抽离跳脱，深度体验感受清醒，也就是极致沉睡清醒落差意境。

投射得越强，不是会可能导致更痛苦，波动和影响更大吗？并非如此，而这也是朝向更为极化的心之力。源头之心极强，强到再大的落差都蚊子咬人一样的，疼也不疼。那如果意识体的心变成源头之心，也同样可以做到疼而不疼，相当于就不再疼，并且我们可以像源头一样的投射。可以无限化的投射并维持，这并非说是会削弱意识体，当意识体达到有一定极化程度的无限层面时，可以超越数量，可以无尽拓展，并不会削弱意识，不会像有限意识体那样似乎靠着收回投射而收集能量一般，能量似乎是有限的，力量似乎是有限的，程度似乎是有限的等等。

18. 心之力强化训练

像源头一样的，无限能量，无尽极化，无限投射，也不需要担心会产生痛苦什么的，我们可以任意投射，没有说一定要投射爱与平静，也没

有说一定要投射轻松自然，所有互动感受都可以投射，因为投射也是互动，不仅可以无限性的投射，我们的心也会越来越强大，我们的心越强，能够投射出来的能量就越强，你能够投射与维持的存在就可以越多越极化。如果是扭曲投射，源头也支持扭曲投射，虽然扭曲投射可能会造成痛苦，但是对源头而言，是痛而不痛，如果我们也痛而不痛，一样可以扭曲投射，这当中其实也包含着各种无限化，投射无限化，投射维系无限化，感受极化程度无限化，感受的种类面向无限化，状态无限化，互动方式无限化，落差方式与极化无限化等。(不过在这个宇宙当中，并不完全兼容意识体极高程度的源头之心运作模式，需要等宇宙与源头进化到中阶以上)。

因为是越来越无局限的，我们可以任意参与蚂蚁世界大战，可以用任何的方式跟蚂蚁互动，可以用任何的方式跟所有的人互动，我们可以非常爱我们的小孩，可以非常期待，可以倾尽全力去支持我们的小孩，去帮助我们的小孩，去爱我们的爱人，去守护我们的爱人，去照顾我们的家人，仍然可以全力以赴。因为我们不须担心对小孩投入这么多期待，要是没有达成，我们就会怎么样，我们可以不会，因为有着更为极化的强大的心，即便我们的期待感受程度比别人大十倍百

倍，即便期望落空，我们也可以一点反应都没有，我们可以让更高程度疼痛的事物感受或落差感受，变得像蚊子咬人一样的痛而不痛，能承受越来越大的意境的落差，心之力也越来越强。

注意，这里面涉及落差，落差是越来越大的。一个是源头投射维持所有的存在，并且是正负存在，正的也维持大量的存在，负的也维持大量的存在，也就意味着源头承受的疼痛是所有存在的疼痛加起来。是所有人，所有生灵，所有万物的痛苦全部加起来叠起来，这是源头的感受。所有的失落，所有的期望，全都会反馈到源头，但是源头为什么看起来一点反应都没有？因为源头之心非常强，就像蚊子咬一样，痛而不痛，它不仅投射与维系维持，这也是一种落差，维持所有的宇宙的所有万事万物，也是一种落差，维持着正和负，又是一种落差。它疼而不疼，痛而不痛，又是一种落差。

我们自己的内心要模仿与成为源头之心的意境，我们同样的也可以做到或者不同程度的做到，像源头一样的无限能量投射，不用担心能量会耗光，不用担心会削弱自身，可以对任何事物存在进行任意的感受与互动，或者能量倾注与感受倾注，不论是喜欢，讨厌，喜悦，悲伤等任何。即使讨厌看起来好像是一个看似扭曲的投射，但是

在如果是源头之心，这不会给我们带来波动与影响，也不会产生任何的疼痛，疼而不疼。但是大部分人达不到源头之心或者足够极化的心，所以不要轻易模仿，不要轻易强化某些感受或者增强投射，这个宇宙很多方面目前仍然兼容程度百分比不够。

讨厌没关系，骂没有关系，吐槽也没有关系，做任何事情，任何互动与感受，都可以，都没有关系，是无限化的存在。源头之心意境，是没有局限性的，任何互动都没有局限性，并且任何存在都可以全力以赴，不用担心会疼，也不用担心没有回报，不用担心我们所做的事情达不到期望，如果是因为恐惧疼痛而收回各种投射，如果是因为不再想要体验各种情绪波动与波折而窄化自身，如果是担心各种的悲伤难受失落心痛而不再轻易使用心之力，那么就没有去发挥出我们源头之心的力量与潜能。随着我们的心之力会越来越强，心之力会像源头一样强。

源头的投射是在无限增加的，因为宇宙的事物都是不断增加，我们模仿源头之心，我们无限的发散任何的情感，发散平静，发散爱，发散关怀，发散分析，发散像小孩一样的欢快，发散参与蚂蚁世界大战，发散任何的可以倾尽全力的投射。我们会越来越变成源头之心，我们的小的源

头之心的百分比会慢慢地增加，因为我们像源头一样，我们的小的宇宙可以如同整个宇宙，小的源头之心可以如同整个源头之心。虽然程度百分比需要大家不断地精炼，但是意境的关键之一就在这里，而且这种落差会使得我们的心之力越来越强，普通变极致，极致再变成普通。

使用的心之力可以极化的更强，投射可以更为极化，所承受或产生的感受也可以更为极化，程度可以是其他意识体的数倍数十倍，所承受的感受也可以是其他人的数倍数十倍，即使是痛苦的感受，但是这些对其他意识体而言已经很极致化的感受，对我们而言就会变成普通感受，或者微小的感受。并且我们的很多普通的投射，状态，对其他人而言就已经是属于全力以赴的状态了，或者需要拼尽全力才能承受住的程度，并且我们可以随时做到全力以赴，随时可以用很大的心之力，没有局限性地去倾注自己的心力，去爆发自己的心力，每时每刻或者在任何事情上都可以全力以赴，都可以用极大的力。注意是心力上的全力以赴，而非操作，行为，资源方面。同时可以不用担心会疼痛，也不用担心任何感受，随时以极高的心之力全力以赴，在任何事物与朝向当中都能够全力以赴，其威能与潜能是难以衡量的，越朝向源头之心，极化程度越高，其威能与潜能

越极化。

19.“极致自由意志”

并且这才叫“真正”的极致的自由意志，这个意境可以演变成极致的自由意志意境，我们会达到极高的痛而不痛的程度，都可以变成我们的无限性的投射。因为我们没有局限性，没有人要求我们用什么状态去互动，没有人要求我们一直善良的对待所有东西，也没有人要求我们一直冷漠的对待所有东西,我们就达到更极化的无限性，打破所有的心之局限。这种心之力，越投射，心越强，心越强，投射的越多，投射的越多，心越强。不过自由意志在描述上可以并不存在，极致的自由意志可以等于极致的控制限制，也就是在极致控制与允许范围内的极致自由，也就是无限控制范围下可以无限自由，因此自由意志其实是伪自由意志，或者说是被赋予的允许，是有一定百分比的，百分比不会为 100%也不会为 0，这个我们会在时位系列当中描述到。不过这个宇宙虽然描述上是意识体有自由意志的，但是要注意潜在的百分比与实际的运作，因此在这个宇宙的意识体反而无法很高百分比的运作源头之心，去极致体验极致自由意志或者更高百分比自由意志。

极致的自由意志，或者说更极化的源头之心

意境，我们可以任意的做到，同时也是对我们自身的无限化允许，我们可以接纳，我们可以拒绝，我们可以奉献，我们可以赴死，我们可以自愿，我们可以平静，我们可以痛苦，我们可以悲伤，我们可以破败，我们可以变化，我们可以期待，我们可以爱恨，被骂了我们可以骂回去，被打了我们可以打回去，也可以继续伸脸要求对方继续打，也可以抓着对方的手阻止，我们也可以跑走，等等是任意的，无限化的，不过在这个宇宙，受限于落后的机制设计，缺乏制约与保底，使得各种无限化的操作选择，仍然有大量的低效能和负效能，而非任何操作都可以，都能转化成正效能。

20. 心之动训练

（这部分是补充，详细训练方式在书籍附录章节，修炼技法当中）我们还可以描述出一个面向，叫心之动，注意不是心动，这里要区隔开，任何感受，都可以称之为心之动，心波动，如果没有感受或者感受始终没有波动，就相当于没有波动。心之动，不是不能动，不是不能波动，而是程度，波动程度越大，说明意识体心的某些面向的极化程度不够，例如懊恼，傲慢，后悔，责怪，归咎，兴奋，激动，期待，难过，等都是心之动，但是各种程度不同，每个意识体的各种心

的面向极化程度不同，极化程度越低，受到的波动影响越大，心之动程度越高，极化程度越高，即使某个事情或者存在落差再大，心之动的程度也会很低，因此通过锻炼自身的心的各种面向，以极化各种心的面向，从而让更多的面向在发生心之动的时候，心之动的相对程度都朝向更极化的低，达到更为无尽极致化时，所有事物的心之动程度仿佛是静的一般，仍然有心之动，但是程度微乎其微。

（描述达到了源头之心意境第三层后期）

第十八章、零之意境

1.零之意境简单介绍

零之意境又可以叫做总源头零之意境。零是中文的零，上面一个雨字，下面一个令字的零，这也是意境系列的最后一个章节。这个意境可以认为是来自于总源头的部分状态，或者说来自于总源头的跳跃进化方式。这个意境也是一个非常复合的意境，也是包含极致和落差的意境。

零，我们可能会想到没有，或者想到空无，但是这个意境它并不叫空之意境，也不叫无之意境，而是叫做零之意境。名字的选取当中是考量到了从 0 到 1 的创造是相对来说“最难”的，描述上难度可以是始终都是不怎么变的。而从 1 再到后面的 999 再到无尽等的难度跟从 0 到 1 的难度是差异极大的。不过零之意境的这个零并不完全等于 0 到 1 的这个 0，因为它是个复合意境，零是一个取名，取名为零之意境。

从 0 到 1 的创造的难度对于任何意识体而言都是“相当的”，甚至包括总源头也一样如此。即使是总源头想要 0 到 1 的创造也是非常困难的，或者让一些不同的意识体来创造 0 到 1 都是相当困难的。当然这里的困难一词它是相对的，更多的是一种比喻。这个章节我们会从多个方面，多

个层面以及很多的举例来讲述这个零之意境。而零之意境是可以被任何意识体所运用，所挖掘，所探索，所拓展的。而且正因为它是来自于总源头的状态，任何意识体也都可以模仿总源头的状态，不论是拙劣的模仿还是更精细化的模仿都可以。

总源头的进化方式，总源头的进化与拓展并非是像各种有限层面意识体那样子的，可以去模仿别人，可以去学习模仿别人，可以去向老师学习模仿，向宇宙学习模仿，向各种事情学习模仿。总源头是没得学的，因为总源头它自身就是最高的那个或者说最大的那个意识存在。注意我们这里的用词，最高和最大它是相对的，是动态的，会变化的，它是相对于各种层面的意识体而言，它是最大的或者最高的。无限维创里面是很少使用“最”字的，因为极致可以没有最，是可以无尽拓展的。因此总源头他找不到第二个可以学习和模仿的对象，所以总源头的学习和拓展方式跟我们是完全不一样的。对于总源头这种程度或层级而言，总源头想要拓展，想要层面跨越，想要跳跃式进化，总源头的这种程度也是远超过各类意识体层面程度的。

意识体可以通过学习拓展体验等来提升意识密度，例如从第三密度提升至第四密度，提升至

第五密度提升至第六密度等等。但是这些密度全部加在一起。都无法算作分源头的一个层面，或者总源头的一个层面，因为看似 3 到 6 密度拓展和提升了很多个层面。但是对于源头层级的划分而言，这些是属于同一个层面，也就是还是同一个层面或者原地范围左右，或者说同层面没有太多的变化。即使是无限层面的意识体，第七密度，第八密度，第九密度等的意识存在，这些意识可以非常快速的，以无限化的速度去进行拓展。看起来好像只要时间足够长就可以突破或者拓展的很多，但是这种描述是站在个体化意识当中的。

对于无限层面而言，再多的数据都不能作为层面突破的体现。因为数据在无限层面当中，它是可以不分多与少的，多或少只是一种描述视角。而且数据对于能力的提升变化是相对非常微弱的，因为这些数据都是基于同样的思维状态，同样灵感状态，同样的创造能力等情况下所创造而出的。因此即便再怎么创造，再怎么拓展，这些各种数据都是属于同一层面的拓展与创造。

例如用好坏去描述事物，即使可以用好坏的视角去描述任何事物，拓展大量的好坏有关的视角描述，但是使用好坏面向的思维状态并没有发生变化，视角，状态，灵感，描述方向等都是还是同层面的。再例如用各种颜色去描述各种事物，

也是可以描述拓展出大量的视角的，但是所描述的层面或者意识体的思维状态并没有发生跳跃式变化。如果我们要换成一个人类来讲，或者换成一个三四密度的意识体来讲，一个人类也可以用较为固定程度的能力水平，较为固定范围的认知水平或状态去拓展和学习，但是所拓展和学习出来的东西全都可以描述为是同层面的，或者说都是差不多层面的。

就好比如一个人他有力气，他可以使用力气去种树，去养花，去培养宠物，可以去搬石头，可以去建造房子，可以去操作机器，可以去创造雕塑，可以去体验比斗，可以用他的力气来去挑战一些高难度的操作或者进行一些项目等等。但是所有的这些操作都是基于它的差不多的力气范围所操作的。即使看似这个人，因为他拥有着很大的力气或者足够的力气去体验了更多的东西，去创造了更多的东西，拓展了更多的数据，但是对这个人而言，对这个意识体而言，其实它的力气层面范围是没有特别的变化的。因为他再怎么体验，他还是没有拓展到能够徒手把一片大陆举起来，或者将星球变成拼积木一样拼在一起的操作。又或者非常细微的，创造一些复杂结构的事物等等。

再例如同一个人的同样的思维状态，同样的

学习状态，即使他不断的完善自身的认知体系，不断的拓展自身的知识，增长的再多，其实思维对这些数据的看待都是在一定的范围内。就像用某些固定的视角，固定的视角方向去看待所有的事物，即使这些事物增加了很多倍，但是看待这些事物的方式并没有增加多少，这也就是思维层面没有直接的拓展变化。

举个简单的例子，如果一个意识体用好坏对错去看待很多的事物，即使他人生经历的更多的事情，理解了更多的事物，或者似乎不断的在完善其自身的评价与定义体系，他仍然还是在用好坏对错去看待所有的事情。思想的层面状态并没有发生改变，即使数据看似好像增加了。同样的如果被意识体对自身的认知是要善良，是要无条件的爱。那么使用这种固定的视角方式去看待宇宙当中的所有事物，自身的意识层面仍然没有变化，即使是意识体在不断的完善自身所认为或者定义的智慧体系，合一或分离体系，思想信念认知体系等。而层面的变化，是可以蜕变式的，摧毁式的，死亡式的，颠覆式的，碾压式的等的变化，思维认知与状态等的全面蜕变，或者摧毁了大量的固化思想与认知认为等，或者如同大量的状态，思维，面向，等的直接“死亡/亡存”，或者被新层面的存在，状态，描述等直接颠覆或碾

压，等等一些比喻描述。

再例如一个意识体，它的灵感思维，想象力思维，创造力思维，可以用在任何地方，可以去对着任何事物进行灵感创造。但是灵感能力却不一定会提高，也不一定会跨层面。例如对于一些事物或者物品进行优化，迭代，提升效率等等，看似在多次迭代升级，实际上的范围，朝向，层面等没有发生变化，朝向考量的仍然是“提升，增加”，考量的层面或范围也局限在“人类”的部分属性与特点上，例如身体的一些便捷或者“工作效率”，“经济效率”等。运用灵感的方式或者状态层面“缺乏”多样化，夸度化，跳跃化，能力与程度的极化，等等。虽然使用同一种操作可以对不同的数据进行使用，同样的视角方向可以去看待任何的事物或存在。看似产生了很多新的数据，新的视角，但是意识体起始的那个灵感能力或状态，灵感力程度或者思维视角的方式，却没有层面上的变化。

2. 多层级下的视角特点

就如同这个八度音阶宇宙当中，第三四五六密度的层面区别，我们可以用思维层面的层次变化或者某种比喻的层面变化进行描述。例如第三密度是自我视角为主，视角方向比较少量，也比

较固定化。方向主要朝外，缺乏朝内，就是视角方向很少，视角很多时候是单向线性的，很多时候是看别人，看外面，看外部，缺乏把视角方向调转看自身，用同样的视角去看待自身。

例如塞翁失马，焉知非福。也就是当我们的视角方向是朝外看的时候，或者说单向的时候，还不是双向的时候。我们的单向视角就会从一个得失的事情当中只看到失忽略了得，或者只看到得而忽略了失，只看到祸没有看到福，只看到了阴没有看到阳。只看到对的没有看到错的，只看到有利的没有看到有害的,等等的这种单片视角。并且对自身的想法认知也是单片的。例如我是个好人，我很善良，我很聪明，我很勇敢，等等的这些单片视角看待，又或者说是用某些评断视角或者标准与定义去描述他人，而不会或忽略将该评断或标准与定义使用在自身身上。

而第四密度的意识状态，就如同这些视角开始变得多样化了，开始可以多向非线性的看待。并且视角方向还可以调整角度，调转方向。然后视角也可以部分的看到自身，但是所有的一切视角都仍然是基于自我的，基于个体的视角。就例如一个事情的发生,我们既可以看到有利的地方，或者弊处的地方。也可以看到任何一个选择，它的一个不同点和相同点又在哪里，当中的得失利

弊又是有哪些，从远近去看又是如何，从多种不同的理解和可学习到的描述又有哪些等。以及对他人的看待也是可以多面向的，多角度方向的，例如一个人既可以勇敢也有胆小的时候，一个人看似聪明，但是他的聪明也是在某些面向上面，一些其他面向与品质又是如何影响这些面向与品质的等。或者在某些方向或领域当中一个人的能力可能很强，但是到了另一些领域就是新手。一个人可以有很多思考，立场，情绪，状态，面向等，既可以用于看待和理解他人，也可以用于自身等。不过这些多样化，可以多项非线性视角仍然都主要是以自我认知或视角为主，缺乏万物视角与各种视角创造与拓展。

而第五密度意识状态层面则是跳脱了自我个体的视角，开始可以进入和运用万物视角，可以运用其他身份，其他角色，其他人，其他生物生命，其他抽象概念，环境理论，系统体系等的各种的视角，都可以任意的运用，不再局限于个人个体自我视角,开始吸收各种各样的事物与存在，各种的视角都有，包括正的，反的。广阔的，狭窄的，粗糙的，精细的，矛盾的，对冲的，诡异的，扭曲的，奇特的等的各类视角都可以进行吸收和运用，甚至创造，也就是开始要朝向创造新的视角了，因为如果我们一直用旧的视角，旧的

数据，那么就会出现前面所比喻出现的那种情况，层面没有跳跃。

例如对于看待一个事情，不单单是只思考自身的角度和看法，也会思考另外的人可能会与可以会是什么看法，各种不同的身份与情况可能会与可以会是什么看法。例如作为一个商人可能会怎么看？如果是律师会怎么看？如果我们是体验的主体又会有哪些视角和不一样的感受？如果我们只是观察者观测者又是什么状态？这个事情在整体当中又是处于什么样的情况？都有着哪些可能的影响，可能的变化。以及不同的身份位置和立场和角度的人可能会去怎么思考？即使是完全相反的视角，完全相反的，完全对立的，完全矛盾的等，都可以考量到“很多/部分”，并且还可能会去尝试创造不一样的视角，就例如对于回答一些问题或者在服务他人的过程当中，可能会产生一定的视角变化，而不总是用同样的视角去描述。

第五密度意识状态层面可以简单比喻为进入万物视角状态，一个是自身的视角都是狭窄视角，二个对各种视角都处于无尽吸收与理解状态，三个是能够不断的去创造各种新的视角。不过仍然缺乏对大量各种不同视角的整合提取与收放等的能力。

当达到第六密度意识的层面状态时，就相当于万物视角不仅仅是一层或者一份，而是所有的万物视角都可以拓印很多份，每一份都可以产生裂变或者产生变异，或者产生调整和变化。可以用万物视角来看待和分析自身或他人的各种视角，可以用来反驳自身所学的所有一切，用来打破所有原先的认知和看待等的。在第六密度意识状态相当于没有特定的立场，没有特定的利益视角方向。没有特定的思考模式，没有特定的身份，人格，性格，状态等，可以是任意的存在。相当于朝向无人格，无身份，无位。就如同万物视角来反驳万物视角当中的各种视角，也可以用万物视角来分析万物视角。就是用大量的视角来分析少量的视角，或者分析一个视角，相当于一种综合的观察者视角。

3.拆解视角举例

例如当我们看到“知行合一”一词的时候，我们就要想到知行不合一。那我们也要去发问，知行为什么要合一？同样的知行为什么不合一？我们在分析的时候，不是说我们一定要站队，一定要选择一个的立场，选择一个特定的视角去分析，而是我们处于综合的观察者视角去分析，我们没有特定的立场，“仅仅只是/不仅仅只是”分

析，或者极致化的分析。

看似所谓的知行合一，它是一种操作选择。在有些时候是有效能的，但是这种描述它是对于局限性很高的意识体而言的描述。而知行不合一就如同思维意识和所处的局限性处境不同，使得知行无法合一，或者说思想是远超过可选得行的范围的，因为行可能是被局限住的，被局限在像身体或者像物理身体这种局限性设计的载体当中，而思想远远超过身体的时候，意识体的思想也已经在更高层面，更高密度层面运作，而身体仍然只处于三密度层面运作，处于非常高局限性体验的层面运作，因此知行一直都是不“合一”的，这是一些举例。

这里的知和行可以被描述为是一种操作，一种动作，一种选择等。然后就是更加模糊的理解，运用，拓展和知晓等等。并且这种是可以用于拓展宇宙新数据的，但是一旦拓展宇宙新数据了，那知行它就没法合一了，因为局限性不兼容，或者说宇宙当前的一些老旧设计暂时还不兼容一些想法的体验，当然这是我们宇宙的一些情况，这里用于举例。

同样的再例如所谓的顺其自然，我们同样的也要探索逆其自然。我们不是在对比顺其自然更有用还是逆其自然更有用，也不是在对比顺其自

然更有道理，还是逆其自然更有道理，因为在认为谁有道理的时候其实也是一种自我视角。我们不是去求证谁有道理，也不是去对比谁更有道理，我们是去拓展当中的道理，拓展更多的描述。逆其自然我们也要去创造道理，去拓展道理，要把逆其自然变成一种道理，或者把它变成一种可以运作以及效能一样可以很高的存在。而顺其自然也有负效能的地方是要我们去探索的。并不是让我们站立场，站队，选边，分高低，比对错或者分大小，都不是，而是综合的观察者视角去分析。

再例如所谓的“凡有所相，皆是虚妄”。那么我们同样可以创造一句，凡有所相皆是真实。两句话都是一样的存在，都是同等的或对等的。然后我们就要去探索，各种的拓展与视角，这里就不继续举例了，留给大家自行去拓展。

这种分析可以用于自我观察，自我综合观察者视角分析，也就是自身不仅可以不断变换视角，也可以同时对冲自己的视角。因为这个时候已经可以没有特定的自我状态或范围了，也就会产生一种综合的观察状态，这种综合的观察视角可以用于任何存在，就如同任何一个意识体好像都只是更大层面当中的其中一个位置，实际的视野视角都是整个整体，有限层面状态的自身只是所谓的范围自身，只是整体当中的一小块视角。而这

种综合的观察者视角是相对更加全然整合整全的视角。不过即使是达到这样的状态，仍然都只是对无限层面意识状态的模仿。

对于第七密度无限层面而言，有限有局限，无限无局限，即使看似第 6 密度的意识状态，可以多层万物视角，也可以多层观察者视角。但是这些都是模仿无限无局限的状态，因为无限无局限。所以出现了无位，无身份，无定义，无人格等等的存在。都可以复合叠加在一起并且可以浮动，可以浮动使用。而无限层面可以没有特定的载体，已经超脱有限个体的状态与层面。因为即使是第六密度意识状态当中的各种视角或者状态仍然都是有限有局限的状态，任何的视角描述都有其局限性或潜在局限性，任何的思考认知，任何的模式，任何的状态只要是有局限的，就是有限层面的。而当各种的局限性被打破，开始朝向无限无局限时，就会达到无限层面，就会来到无限层面。在无限层面当中，任何的描述或存在在呈现时都会变成有限的，都会坍缩成有限的，都会坍缩出局限性。但是这些看似是有限的存在其实也都是属于无限层面的呈现，这在书的第一个系列当中已经描述过了。

而无限层面再往上就更加朝向复合叠加态以及极致化的复合叠加态。再继续往上，落差程度，

细化与扩化程度，复合与灵动程度，及各种能力状态都将会再次层面变化。这种情况会一直持续到更极化的无限层面，更高密度层面。再到超出密度所能描述的，再达到三阶分源头层面，再到总源头层面。

4. 总源头的瓶颈

那么总源头要如何再次提高自身的层面？数据和数量都不再能够有多少的拓展和提升极化程度，方向面向的拓展程度似乎也都无法再产生多少的效果。因为总源头的状态，总源头的数据拓展速度是无法描述的。源头对于面向的拓展速度，对于方向朝向的拓展速度，以及所有面向与方向朝向的极化程度都是非常之高的，而且这里的拓展速度它也只是个比喻，因为这个速度已经快到文字相对很难承载和描述的。在这种情况下，总源头无论做什么，不论数据翻十倍，百倍，其实都没有“本质上”的层面变化。

即使包括总源头的能力变化，能力如果只是在极化，就如同我们的力气，我们力气可以大到什么程度呢？可以极化到什么程度呢？但是力气面向它还是力气面向。不论是拆解能力，变化能力，整合能力等各种能力，不论大小如何，在总源头这里连大小，程度，强度等这些都已经不再

是能够提升或跳跃层面的存在了。那么灵感能力，创造能力，想象能力等描述上都可以是已经达到非常巅峰的状态，或者说还在不断的拓展和提升。

对于有限层面的意识个体而言，通过提升能力的层面与程度，是可能或可以完全的塑造和重塑重构整个自身的。就如同一个意识体不断的去拓展自身的灵感能力，灵感程度以及灵感的层面方式。那么随着这个能力的拓展，意识体看待所有事物，理解所有事物和拓展自身的面向与方向将会发生颠覆式的层面变化。但是对于总源头而言，这种事情已经发生过很多很多次了，无尽多次了，而且一直都在发生，但是这并不代表总源头它的层面就提升了。总源头的提升已经无法靠加法或者靠指数增长来变化了。不是数量的累加也不是程度的变化，也无法靠时间的长短，或者累积而变化，因为无限层面随时可以超越时间，可以没有时间这个概念，时间它也是无限的状态，都是无限无局限。

因为总源头自身一直都就是最高的，对总源头来说不会描述自身发生“变化”了，也不会描述自身因为能力增长而蜕变了。这里任何意识体都可以带入感受，或者大家可以带入进这种感受状态。因为总源头是被所有意识体所模仿与所学习的存在。所有意识都还需要学习或模仿总源头，

还要朝向总源头，而总源头没有了可以模仿和学习的更高层面的存在，总源头已经无法再靠着朝向什么，朝向哪里而拓展自身，或者说让自身发生全面蜕变，跳跃式的进化。

举一个更形象一些的例子。如同在一片虚无当中，我们画一个圈。这个圈就代表着总源头的范围，这个圈似乎很大很大，但是呢圈外是多少呢？这个圈再大，对比圈外它都是很小很小的。因为我们可以缩放,我们可以放大或缩小这个圈，即使这个圈扩大了十倍，万倍，我们再稍微缩放一下。那么这个圈它又变回原来的样子了，圈内比圈外始终都是无尽之小的。总源头也是这样的存在，不论这个总源头的圈画的多大或者增长到了多少多少倍，其实实际上它的大小在另一种视角下它是没有变化的。没有层面跳跃。

那么总源头又该如何再次层面跳跃呢？这个时候就可以回到之前的一个描述，从 0 到 1 是相对一直都是非常困难的。如果我们将总源头已经存在的这个圈或者所有一切，都给它看做零。当状态是零的时候，如果拓展出一个 1 来，那就是巨大的蜕变，但是如果总源头已经是 999 了，去要拓展成 99999。这种拓展就不完全是层面上的提升。因为这些都是基于一开始的那个 1，一开始的那个 0 到 1 所创造而来的，从 1 发展到 999

再发展到 99999。因此总源头还想要更进一步，那么就可以使用零之意境。通过创造 0 到 1 来实现跳跃进化和层面突破，那么怎么操作才能够有机会创造出 0 到 1 来呢？从 0 到 1 的创造的难度是非常之高的。

5. 概率突破

我们可以用遗忘来进行比喻描述。当然，这里的遗忘并不是说真的就全都忘记了。而是一种相对的描述，将自身重新遗忘并处于零的起始状态。就如同每个意识体都是沉睡的总源头，每个意识体都是遗忘状态的总源头。所有的宇宙当中所有的意识体都是遗忘的总源头，或者沉睡的总源头。所有的意识体都各自发展，探索与创造，但是大部分的时候，绝大部分极大部分的时候其实都还是没有达到 0 到 1 的突破探索创造的。仍然还是在 999 或者 99999 的潜在状态探索或拓展。但是这个概率不会是零。要注意，接下来又是描述概率有关的，也就是说从 0 到 1 的概率，它描述不会是零。那么只要不是零，就可以通过无尽的时间，无尽的各种可能性，体验与创造无尽的不同的各种尝试，操作探索等来尽可能的让这个极低概率的 0 到 1 的事件发生或者产生出来。

对于总源头而言，它有无尽多的时间可以用，

虽然这个时间是一个比喻，但是只要概率不是零，就有可能可以迸发出来。就有机会可能从某个面向或者可能从任何一个方向朝向或事情当中产生出来新的 0 到 1 的存在。这个新的 0 到 1 的存在，它的位置是在哪里呢？它的位置不会是在总源头的圈当中，注意这里的圈是个比喻，因为总源头的圈越大，那么意识体随便点一个点，或者任何一个意识体随便点一个点，那么基本上 99.9999%+的概率都会点到总源头这个圈当中，而且这个圈还在不断的增加。

但是这个圈以外的任何地方都可以有极微小的概率可以迸发出来 0 到 1，注意是任何位置，也就意味着这个圈以外非常遥远的地方，它也有概率。或者说 0 到 1 的产生可能是相对极为遥远的地方。就如同跟这个总源头的圈，相隔了 N 远。因为这里已经没办法用距离描述了，在 N 远之外产生出了一个 0 到 1，而在这种远距离的情况下，原来的总源头的圈其实已经变成一个点了。看起来已经缩小为一个微乎其微的点了。在这种情况下，总源头可以将两个点连起来，并将这根线“旋转”一下，或者沿着整根线极致复合叠加化“拓展”，立马就能拓展出一个没办法描述的更大的圈或层面圈了。因为之前的圈早就缩窄为一个点了，相比于这个新的圈是没办法比较和描述的。因为

原来的那个点它无论过多长时间还是那个点。这里是一个抽象的比喻描述。也代表着总源头可以借由这种方式实现跳跃和层面突破。这里我们也可以通过用无时意境去理解和感受。

这便是总源头的进化与拓展的方式，便是依靠 0 到 1，用零之意境来进化。即便这个概率再微小，但是却也只能依靠这个极为微小的概率来进行层面跳跃和突破。就是对于总源头而言，总源头可以通过很多不同的方式来提升那个极为微小的概率，虽然提升之后仍然是非常微小的。例如自由意志有关的设计或者遗忘帷幕有关的设计，更为先进的遗忘帷幕有关的设计或者各种不同玩法的拓展与设计。当然这里只是描述，都是以比喻描述。

我们也可以通过两个复合叠加态的球的融合来进行理解。如同一个极为庞大的复合叠加态的球，和另一个数据完全无关的相对极小的复合叠加态的球，两个复合叠加态的球融合。那么新的这个数据，全新的数据是跟原来那个大的复合叠加态的球完全无关，且相差很大，或者偏离很远或者距离很远的情况下的数据，那么这些新数据可能会直接颠覆掉原来整个的大的复合叠加态的球的全部。这个描述在复合叠加态系列的章节当中有过描述，这里我们再次进行比喻描述了。

同样的，如果我们把总源头比喻为这个极为庞大的复合叠加态的球，那么“N 远”之处的新的存在，它是可能颠覆掉整个原来的极为庞大的复合叠加态的球的，直接颠覆掉总源头对所有事物的认知，对所有事物的看法，理解。这是总源头永远都想不到的，或者想极恒久都想不到的。就如同一个人，他在他特定的活动范围内生活，不论他生活多久，如果没有新的视角进来，那么不论这个人想多久，可能都无法想到那个视角。反过来则是，一旦这个人他接触到了全新的存在，全新的那些视角和数据，就有可能完全颠覆掉他对他所有所学的理解，颠覆掉他对他整个人生的看待和认识，颠覆掉他对所有事物的看法，看待与理解等等，而且这种事情对于意识体而言是可以经常发生的。但是对于总源头而言是相对极致罕见的。相对的极致，因为总源头对零之意境并不总是可以触发。

但是对于意识体而言，意识体往往可以不断的蜕变，不断的颠覆自身。通过学习某一些，然后颠覆掉原来的，再学习另外一些，或者再接触到一些新的视角颠覆掉原来的，然后再再再接触到更颠覆式的视角，再全部翻新掉，全部蜕变掉之前自身的所有数据与认知等。所谓的意识修行也可以比喻为这些的描述，就是不断的翻新自己

的所有认知，颠覆自身原来的所有认知。不论是从三密度到四密度到五密度到六密度到第七密度及以上，都可以产生出很多的颠覆蜕变过程，其实这些也都是部分的对零之意境的一些体现，但是呢意识体不总是会运用，不总是会主动去运用零之意境。零之意境的运用可以呈现在很多地方，几乎可以运用在所有的一切事情上面，不论是我们的体验，我们的玩法，我们的朝向，我们的数据认知，我们对世界的探索，我们的创造，我们的灵感想象等等的各种存在当中。

下面我们将从多个不同的方向来介绍各种对零之意境运用的一些场景和描述。例如在某个领域根深多年的一个意识体，它可以暂时放掉自身原先的所有认知和状态，然后去从零开始接触一个新的领域，或者一个跟他原先领域差异极大的领域。那么在这种接触学习拓展当中就有可能有机会，有概率颠覆掉他对他原先很熟的领域的所有理解，甚至直接颠覆掉他的意识认知。

再例如，我们看似对地球已经非常了解，或者我们看似对宇宙已经探索了很多了，但是实际上这些都是在特定层面范围与朝向的探索，其实都是属于同层面的数据，一旦我们可以重新变成傻子，重新变成小孩，重新学习一遍这个宇宙，当然这并不是说我们走重复的路，而是我们抛掉

或者暂时抛掉之前所有的认知认为和所学，然后带着一种零的状态去重新探索和理解这个宇宙，或者去重新感受体验生活当中所有一切。那么很多时候我们就会创造出全新的数据，完全不一样的感受和完全不一样的理解，甚至可能也可以颠覆掉我们对整个世界整个宇宙当中各种存在的认知。

就如同似乎傻子看到的世界，跟所谓的主流大众，自认为聪明的人看到的世界不同。或者傻子眼中的世界对比已经生活多年的人类眼中的世界的有着大量差异。又或者说像婴儿一样看到的世界跟很多生活了很久的人类所看到的世界也是有差异的，并且学习方式有差异，理解方式有差异，感受有差异，思考方式有差异，等等各种存在都会有差异，因为我们这里将傻子和婴儿比喻为更容易靠近零的状态。那么在这种零的状态就有可能会创造出“1”来。当然 0 到 1 的创造一直都是非常困难的，它也不是一个绝对的概率，或者一个很高百分比的概率，而是说这是可以进行的一种操作可选。通过运用零之意境来进行对自我的革新，拓展，对认知层面的提升，对思维意识的蜕变等等。再例如我们在学习，钻研，体验，拓展，创造等的一些过程当中，可以通过接触不同领域的人的一些视角，或者交流，那么有可能

会产生出不一样的视角感受。甚至是从未想到过的，从未听到过的存在，当然这些描述都是有限意识个体下的比喻描述。

再例如，我们想要进行更加全新的创造的时候，我们可以使用类似于组合的方式。就如同复合叠加态当中的组合，将两个看似完全无关的存在给它关联在一起，或者两个完全不同的领域给它综合组合在一起，等等。又或者是用零之意境，我们从零开始创造又会发生什么呢？又会产生出哪些奇特的体验与感受呢？这些都是可以去操作的，并且每个意识体所操作出来的感受都会不一样。在不同的场景情况之下，使用零之意境进行进入零的状态下并尝试探索 0 到 1 的感受也是不同的。

而且这里会衍生出一种描述，就是我们任何所学所认知到的事物其实都是一种阻碍，当然也可以是一种助力，既是助力也是阻碍，任何意识体都是如此，总源头也是如此。并且总源头就是描述上相对最大的阻碍，也是最大的助力。例如武功高强者受限于武功，经验老道者受限于经验。行业领域高手受限于行业领域，技术熟练者受限于技术，灵性修行者而受限于灵性，自我智慧者受限于自我智慧，等等的一些情况。这里的受限也等于助力，助力与阻碍是叠加的，是同一面向

存在。也许有的意识体会想到那如果什么都不会呢，那就受限于一切，同时也被一切所助力。

零之意境并不代表着说我们去模仿别人，或者去模仿什么。而是去探索拓展与朝向创造出 0 到 1。如同婴儿或者小孩想要学习，如果只是模仿其他人类，那其实只是在拙劣的模仿，和尝试将别人的视角理解描述吸收成自身的，而并非说是以零之意境的状态去创造出一种属于自身的独特的，新的视角与理解与感受的存在。

6. 从零到一的新创

在零之意境的整体景象中，我们可以将所有的密度排列开来，或者变成一个螺旋，阶梯或者理解为一架多音阶钢琴。虽然我们宇宙在描述上是八度音阶，有八个密度，第一密度到第八密度，但是实际上对于更大的密度景象而言，在另外的划分衡量中，例如第九密度层面或景象当中，就会看到所有密度都蜷缩在一起，或者螺旋排列在一起，或者像一架钢琴的不同音阶排列一起，那么各个密度就会变成一个整体。在这个整体当中，我们想要弹奏一首美妙的旋律，就需要对每个音阶熟悉了解，精妙的把控与运用。如同弹奏一首钢琴曲，即使密度继续往上，比如十密度，十一密度，再往上，仍然是整体式的存在。每个密度

与密度之间可以不再以高低或层面划分，而是以不同的音节特点进行划分，也就是说每个密度都是独特的存在或者具有特定特色的存在。那么每个音阶的拓展或学习掌控都相当于在同一个整体上的发散，发散是一个比喻。

在这种情况下，每一个密度想要拓展零之意境,或者说每一个密度想要尝试从零到一的新创，难度都是相当的，难度不会因为密度变化而发生特别变化。如同第三密度从零到一的新创，和第四密度，第五密度，第七密度，第九密度从零到一的新创，难度上是相当的，和总源头想要从零到一的新创难度也是一样的。

由于每个音阶或每个密度层面的特点不同，所以在每个不同密度当中所新创的内容是可以很不一样的,并且这些新创也可以不分高低或层面。当然这里说的可以不分，就代表着在有限层面的密度划分当中，或者在细致考量当中也是可以进行划分的，只是参考程度和使用场景不同。当我们以整体看待的时候，每个密度音阶都属于整体当中的不同分支或特点面向，当然这里是比喻。每个音阶或每个密度从零到一的创造难度都是相当的，意味着第三密度从零到一的创造难度和第十密度从零到一的创造难度也是相当的。同样的，即使是十几密度以上或者再高密度或者分源头，

从零到一的新创仍然是差不多同等的，不仅仅是难度上同等，对于拓展而言，潜在也是同等的，任何密度的零到一新创都有可能带来不同颠覆蜕变程度的潜在。所以零之意境是可以不分层面，不分密度，不分场景，不分存在，不分区域的。零之意境可以运用在任何一个地方，任何一个层面，任何一个区域，任何一个存在当中。

零之意境再往上，则相当于多个复数个零到一的新创再次组合成一个更精妙的零到一的新创，就如同创造一首全新的钢琴曲，有着独特特点的新的钢琴曲，是有着多个音阶旋律共同运作而成的。也就是由多个不同密度，音阶或者层面的零到一的新创共同组合而成,这些各密度的“零到一的新创”再组合成一个更大的从零到一的新创，一首全新的多音阶的钢琴曲。这是需要非常大量的零到一的新创的，并且还要能够如同契合流畅和美妙精妙的旋律一般的组合，或者比喻叫默契，搭配，配合等。

而没有嵌入的组合或者不具备精妙配合特点的零到一的新创，其潜能是暂时被保留的，或者说暂时还未被进一步或多层次探索或挖掘等的。从另一种视角描述来说，对总源头的进化而言，也是可以通过新创的“钢琴曲”来跳跃蜕变的，但是如果只是依靠等待每个音阶/密度的零到一

的新创，或者等待着不同的区域层面的零到一新创，然后还需要排列和创造出一首全新的曲子，其所需要“等待”的时间是没法描述的，其难度也是更加难以描述的。因为任何一首曲子或者任何一个音节缺失，或者去掉钢琴上的某个键，就拼不太成精妙且是新特色的钢琴曲的，或者旋律就没有那么美妙，那么就构不成一个新的层面跨越。

对于总源头的进化而言，一些通常的新数据创造或者在同层面的灵感创造，效能和潜能仍然是不同的，对于总源头的进化和跳跃而言，其效能不一定很高或者不一定具有多少的潜能威能，而是通过概率构成一首新特点且美妙的乐曲，当然，这里仍然是比喻。也就是说就算分源头或总源头，通过自主的一些想法和朝向去尝试奏乐，尝试去演奏，或者尝试去等待，以及通过一些体验设计创造而恰巧产生出了很多不同音阶/不同密度的零到一的新创，是否能够组合或者参与组合成精妙的钢琴曲仍然是概率的，不是必然能够组成精妙乐曲以及能够层面跳跃的。

为什么描述这一点？因为意识体也是如此，意识体的层面跳跃往往相对更加简单，相比于分源头和总源头而言，其难度下降了 n 多倍。意识体也是多面向多层面的存在，是复合叠加的存在，

也可以比喻为有着多音阶存在，那么意识体的各种面向也有可能朝向创造出零到一的新创。当各种面向当中的各种零到一的新创达到一定组合，一定综合程度，一定默契程度的时候就会发生层面跳跃，就如同开始能够默契组合出一首全新的钢琴曲。例如一个有限个体意识体通过拓展某几个面向方面的学习，并不总是可以直接给意识体带来颠覆蜕变，而当更多的面向被拓展与学习的时候，有可能会在意识体的综合面向拓展与极化到某些程度时，衍生与组合出来了一首全新的精妙的钢琴曲，并使意识体带来了颠覆性的层面蜕变。虽然单独来看一些面向的拓展似乎并未有直接的助力，或者显著的效能，但是却有着一定的潜能，综合的潜在与潜能也在拓展与变化，这些过程也可以粗略比喻为“从量变到质变”，当然这是一个窄视角描述，一种比喻描述与举例。

由于不同密度的意识体的面向数量不同，不是特别高密度、意识体的面向数量相对很少且极化程度不是很高的意识体，通过运用这种零之意境的方式，可以让多个面向去尽可能的产生更多的零到一的新创，这种从零到一的新创是对于个体意识而言的，或者说对自我而言的，或者说对所谓的复合意识体而言的，要注意并不一定是对于无限而言对于宇宙而言对于总源头而言也能算

作零到一的新创。随着意识体各个面向产生出不同程度的从零到一的新创，在大量不同的从零到一的新创中，可能聚合成一首精妙的旋律组合。而意识体由此再次跳跃一个层面，或者说再次跳跃一个密度层面或者跳跃多个密度层面，都是有可能的。

总源头不论是主动或者被动等待各个密度层面去从零到一的新创突破，其整体难度是相当的，因为任何一个密度的新创或者对该密度所在的意识体而言的新创，很多时候算不上是总源头的新创，为什么呢？如果将总源头想象成一个巨大无比的范围圈，那么不同的密度就相当于是不同的更小的圈，在总源头大圈当中的细圈，当然这只是比喻。

而对于不同密度意识体的新创而言，极高概率仍然在总源头的数据范围内或者在总源头的大致范围圈内，或者圈内的缝隙当中，这个涉及到无时意境，或者无时三境。不论是第三密度，第五密度，第六密度，第七密度，还是第九密度，第十密度，第十二密度等等不同层面的意识存在，想要创造出属于总源头范围圈之外的零到一的新创难度是相当大的，难度也都是相当的。这是总源头进化方式的一种描述。

但是对于意识体而言，不一定需要创造出对

总源头而言的新数据，从零到一的新创，意识体仍然可以创造出对于有限层面的个体意识而言的新创，对于不同层面，不同无限层面的意识而言的新创。意识体可以借由模仿或学习与运用总源头的这种进化模式来进化自身，拓展自身，也就是使用零之意境或者模仿这当中的零之意境的部分。

前面我们描述过极致沉睡清醒落差意境，每个意识体都是沉睡的分源头，沉睡的总源头，沉睡的无限。那么每个意识体都在回到无限，回到分源头，回到总源头的路径探索当中。这里回到的描述可以换成每个无限，每个无限一，每个分源头，每个总源头，它所探索的一种路径玩法，也就是每个沉睡的意识体或者每个有限层面当中的意识体都是潜在的无限，潜在的分源头，潜在的总源头。意味着每个意识体都拥有着总源头的全部潜能。每个意识体都有总源头的所有数据，因为每个意识体其都是总源头。而总源头拥有的所有能力，每个意识体也都潜在拥有，总源头所拥有的所有的特点，包括极化，状态，面向等，每个意识体也都潜在存在，潜在拥有。

就如同每个意识体都可以像总源头那样拓展自身，选择探索不同的路径，探索不同的玩法，探索不同的想法，产生不同的灵感，不断的体验，

不断的创造以及面向可以累积，可以叠加，可以浮动，可以吞噬，可以任意的无限化等等。这些特点只是简略的描述了一下，还有无尽多的特点，这里没有描述，大家可以自己去探索。

那么当作为沉睡的总源头或者在描述上是既沉睡又清醒的潜在总源头的意识体尝试去运用潜在的各种潜能的时候，实际上可以直接拓展和发挥出很多潜能潜在。包括低密度意识体拓展突破到更高密度，或者第四密度、第五密度意识体拓展突破到更高密度，拓展突破到朝向无限层面、达到无限层面、达到更高程度的无限层面等等，有着大量的方法，方式和路径可以使用。

例如刚刚提到的通过综合拓展自身的各个面向从零到一的新创，或者对综合的自身而言、对于复合叠加的自身状态而言，去叠加和拓展更多的新的面向、新的视角、新的朝向进来等，都可以。因为每一个新的面向进来相当于都是一种从零到一，面向拓展的越多，综合面向数量越来越多，那么这种零到一的新创就会累积的越来越多，就更有可能演变出一首精妙的钢琴曲，并产生突破或者层面跨越。每一个面向都可以去细致的拓展潜在的零到一，这种零到一意味着可能要完全颠覆掉自身对该面向的理解，自身对该面向的领悟和运用，可能创造出完全不同的理解视角或者

感受情况。

如同我们举例过的很多概念拓展的例子，包括距离、苹果、偏向、分离合一、真实之爱等。也可以是对每一个面向进行更多的极化，也就是极致通无限章节当中描述过的极致化，或者说无时三境当中的极之意境。又或者说是像复合叠加那样去更多的组合，像两个完全不同复合叠加的球融合在一起般的组合创造，无尽绽放，无尽组合的方式等等，这个在复合叠加态系列当中描述过很多。又或者使用无时三境的方式，让我们的思维认知，让我们的视角，让我们理解的所有事物再次不断的细化，扩化等。

又或者像意境一般，复合叠加以及分层，和以各种不同的方式方向去运用等等都可以。让意识体更加容易的产生出大量的零到一，大量的零到一组合成一首乐曲，多首乐曲，全新的乐曲。于是意识体的密度或者意识的思维层面将不断的层面跳跃，或者说是跳跃式的进化。这个描述是对于当前还处于沉睡状态的意识体而言，或者还处于有限层面的意识体而言的一些大的方向等。这里所描述的一些方式方法不仅仅对于有限层面的意识体，对于无限层面以及更高无限层面的意识体而言，也都可以使用。

7. 使用零之意境的遗忘

再例如，使用零之意境的遗忘。设置一个较为精妙的，更容易产生潜在无限化的，能够更无限化去拓展的，拓展更多可能性与可选项和可朝向的环境，并将自身遗忘后置于这个环境中，从而让自身从零开始拓展，发展。这种从零开始的路径演变具备着更高的概率探索出一条新的路径，这条新的路径有可能带来大量的各阶段的零到一的新创。注意这里的细节描述。这种从零开始的发展就如同遗忘，然后从零开始，或者从第三密度人类开始。当然地球上的遗忘帷幕仍然是设计比较落后的，不复合精妙设计的，因为地球基本都是走的重复路径，或者说极高概率都是走的重复路径。

地球第三密度的机制设计也是很落后的，并非可以描述成零之意境的运用，连拙劣的模仿都不太算是，它并未朝向无限化地让意识体或各个密度的意识体能够通过遗忘来拓展自身，或者说高效能高潜能的拓展自身，这是我们所在这个初阶宇宙的一些比较落后的地方。如果意识体投身到一个非常精妙设计的星球，那么带着遗忘，从零开始去探索整个宇宙，极有可能或者说有很高概率走出不一样的路径，注意这里说的概率它是一比喻概率，概率不是 100%，因为路径也有可能

会有很多重复的，但是随着精妙的设计走出不一样的路径的概率可以更高。

而且路径是很长的，比如说从第三密度走到第四密度，再走到第五密度，第六密度等的这个过程的路径可能会很长，或者多种多样。而且这种多种多样，又拓展出了大量的零到一的新创。对于意识体个体而言，则有着更高的概率创造出大量的新的零到一的新创，而这些大量的零到一的新创对于这个意识体整体而言，就会有着更高的潜能或者更高的产生新的精妙乐曲组合的概率潜能。注意仍然只是概率式的，并非是绝对的，这里也可以对应着我们前面讲的赌之意境的综合概率。通过这种遗忘的方式来拓展更多的新的面向，新的方向朝向，新的各种视角，新的数据认知等。

如同两个复合叠加的球，极为庞大的球想要再进一步，较为困难或者相对似乎更困难的时候，如果有一个新的小球，这个小的复合叠加的球数据完全不一样，两个复合叠加态融合在一起的时候，产生出可能会颠覆掉全部的、整个的、所有数据的潜能或潜在，这个在复合叠加态的章节中和其它一些地方已经描述过了。

再例如，由于所有的意识体都可以描述为是总源头，而总源头又可以不区隔数量，也就是可

以不分一个或者无数个，不分整体或者分隔，既可以描述为一个，也可以描述为聚合起来的整体/一，也可以描述为多个/一个，也可以描述只是不同的描述视角。对于分源头而言，对于无限层面而言都是如此，是超越数量描述的。各个不同密度层面，不同密度音阶的意识体都相当于是总源头分布在不同区域的存在，如同整个总源头的范围圈内都布满了总源头，或者都布满了正在运作零之意境的总源头，或者说各种层面的意识体。而各种层面的意识体运用着总源头的所有潜能，在不断地拓展着可能的零到一的新创，并且这种带着总源头潜能潜在的意识体，并非说只是为了运作潜能或者说需要去调用各种潜在，而是本身已经携带着当前总源头的所有能力潜在。

即使所有的数据都被遗忘，但是潜在的各种能力，各种状态模式仍然具备一定的影响，对于暂时还处于沉睡或有限层面的意识体而言，也同样的可以去知晓与探索自身身上的总源头的各种潜在，与挖掘与拓展自身身上潜在的总源头能力潜能。数据可以被暂时屏蔽，或者暂时遗忘，但是能力与潜能可以通过不断的叠加跳跃进化来累积更强的程度，更强的极化。这些能力与极化都可以被带着，被带入，带着进入沉睡状态或者遗忘状态。也就是当前遗忘，沉睡，有限层面的意

识体们的状态。

总源头可以迭代很多版本，每迭代一个跳跃版本或者每跳跃进化一次都可能很困难或者很难以触发，而且是超越时间的描述。但是带着所有潜在能力或者部分潜在能力，或者挑选特定的一些能力进入不同的层面沉睡，也就是分布在各个不同密度层面的各类意识体，通过各种不同密度层面以极低概率或者无法衡量/无法计算/无法预测/无法确定的概率去拓展出零到一的新创，带来能够跳跃式的进化，拓展，提升。总源头可以通过这类方式，让零到一的新创尽可能的产生巨大的进化跳跃，由所有的意识体同时运作着潜在，也就是说任何一个意识体都不是 100%固定的，都拥有着极低概率创造出新的零到一的可能或者潜能，这里说的是对于总源头来说也能算的上的新创。

这类概率对于总源头而言，是极低的，可以用非常极致，非常极化，非常极小概率进行描述，也就是任何单个意识体或者意识群体试图去探索出或者创造出能够让总源头产生跳跃进化的零到一的新创，其获得的概率是非常非常低的。

7. 意识体运用零之意境

对于意识个体而言，如果意识个体运用这个

潜能，每个意识体都可能创造出让总源头进化跳跃的零到一新创，虽然概率是极低的，但是如果只是创造出能够让自身进化跳跃的新的零到一的新创，概率就完全不同了。因为相对的参考参照物变了，参照物从总源头一下子变成了意识个体，或者说有限层面的意识个体，或者是无限层面的意识，也就是每个意识体都拥有着这种概率的潜能和威能。威能是极其强大的，可能直接让意识蜕变和跳跃进化，即便是只有 3%或者 0.3%的潜能，也不能被忽略。不同概率的潜能，在《无限原创之匙》系列当中，我们比喻过 3%的潜能，这个 3%的潜能不仅可以颠覆掉自身，甚至可以颠覆掉群体，颠覆掉集体，颠覆掉整个文明，颠覆掉整个维度，颠覆掉整个宇宙，颠覆掉整个分源头都可以，都可能。

所以任何一个意识体都可以通过挖掘和提高自身潜能概率的方式来拓展自身，虽然这个潜能的概率是一个百分比，而且描述上不会是特别高，也不是能够做到偶尔就发生，但是却可以通过一些方式，拓展、极化等方式来使得这个潜能的概率提高或者波动。比如通过各种综合的方式来挖掘我们的潜能，使得我们的潜能在某些情况下能够有更多浮动概率迸发出来，虽然这个迸发仍然是一种综合概率。不是必然迸发，只是一种可能

概率，这涉及到综合概率。

这个潜能是可以直接被去运用发挥的，总源头进化跳跃的潜在潜能威能运用到意识个体上面是极为强大的，而且效能极高，甚至意识体只用这种潜能跳跃的方式都可以很快的，或者以非常高效能的方式突破密度或者拓展自身，当然这里仍然只是部分描述。具体细致到如何针对性的对不同意识体，对于突破不同层面，密度，方向等可以如何朝向等，例如发展某些能力，极化某些面向，突破下一个密度层面等，这里暂时并没有细致举例，大家可以自行“运用无限维创”针对式的给“自身”进行训练设计。

下面是一些使用零之意境的具体训练或者练习的举例。虽然在无限维创系列书籍当中提到过部分的训练方法或意识训练方式，这些训练方式的效果，其描述上仍然是朝向提高潜能力的。潜能力可以运用在各个方向，各种地方，各种方向朝向，各种面向，各种综合事物上，也就是说任何一个意识体的潜在浮动的潜能是可以被运用在各处的，或者说影响到于各处的。反过来，任何一个意识体的潜能也可能被自身降的很低或者被自身所局限和压制的较低，更难以有足够的概率去更多次的迸发出来，当然这部分的描述仍然是基于零之意境的描述。

零之意境拥有着非常复合的内容，有着无尽的理解方式以及不同的运用方式，并非简单的归零或者遗忘就可以了。因为归零或者遗忘，朝向仍然是为了零到一的创造，或者说是为了拓展更多的潜能等等，因此方式方法或者路径只是不同的呈现。而零之意境是一个非常复合的庞大意境，是一种源头层级的意境，通过总源头的进化特点而诞生出来的意境，有着各种各样的描述，可以运用在各种方式，方向，方法中。

我们自身也可以通过对零之意境不同的运用与感受，更多的了解零之意境。例如我们可以在一些游戏中或者虚拟电子游戏中感受到不断的从零开始，从头开始。通过相同点，不同点以及细微的差异去拓展训练，随着我们越来越熟练，之后这个能力是时刻“携带”着的。因此对一个东西的探索和了解越深入就越会发现，原来还可以这样，或者竟然还可以那样，玩了这么久都没想到，认识了这么久了都不知道，或者说哇，竟然还有这样的技巧存在？这种技巧也太棒了，或者说诶，原来可以绕过，原来还有这么多路径，原来还有这么多可能性等等。

这些不单单是我们在游戏或者电子游戏当中产生的，更是源头也可以产生的。注意，是总源头对整个宇宙，对所在的全部宇宙而言的感受。

总源头看似已经了解“全部”的所有宇宙，但其实什么都不了解，或者只了解一点点，也就是对应着“知道的越多，知道的越少”意境，这也是一个极致落差意境。总源头看似对很多东西已经了如指掌，但总是可以从不同的意识身上看到，哦，原来还可以这样玩，原来还有这种用法，还有这样的路径，还有那样的组合，还有这样的可能性，还有这样子千奇百怪的道理和方式方法等等，这也是一种对零之意境的描述展示。当然我们还可以运用在生活当中的所有地方，我们可以运用在灵感创造，艺术创作，改良迭代，思维拓展，也可以运用在竞技运动，体育锻炼，思考交流，互动，探索，创造，体验等等所有的面向与地方。这里没有具体的细节举例，大家可以自行去探索。

同样的，零之意境或者任何一个意境都可以被以不同的方式去拓展和探索。前面我们举例过许多意境，零之意境更能让我们重新探索整个宇宙，重新理解整个宇宙，因为我们理解宇宙的方式方法已经是旧数据了，每个人对宇宙的了解都已经变成旧数据了。如果从零开始，重新探索整个人生，重新探索整个意识，重新探索整个宇宙，那么就又可以/可能创造出一种全新的，不一样的存在。如同如果我们将生活直接变成从零开始，

用无时意境，假设我们生活的上一刻是一无所有，是零，什么都没有。但是下一帧就变成了现在，我们当然现在有什么呢？现在有一个整个宇宙，一整个星系，有这么多的水果，有苹果，有梨子，有椅子，还有手机，电脑，有工具，还有这么多的亲戚朋友，这么多的家人，还有这么多的造物存在，各种花鸟与鱼虫，状态与结构，动物与植物，运作与朝向等，还有我们生活当中的各种事物。

也就是，我们使用部分零之意境的方式来看待我们的生活，就假设上一刻钟我们是一无所有的，现在这一刻一下子拥有太多的东西了，一下子什么都拥有了，各种的感受，体验，记忆一下子就全都有了，这也会直接产生出一种落差，一种来自突然“拥有了很多/迸发出很多可以探索或体验创造的存在”的情绪与感受的落差，可以直接带入或者进入其中体验。进入到上一秒钟或上一时刻，什么都不存在，但是这一刻很多东西却瞬间都存在了，而且这个过程是模糊的，似乎没有细节，一下子从什么都没有变到了有这么多东西，所有一切存在一下子都冒出来了。我们就好像知道桌子可以有些什么样的用途，苹果可以哪些用途，各种的物品、事物的有些什么用途/玩法/创造等。

当去思考这个过程是怎么产生的时候，我们可能会感到非常的神奇，非常的奇妙，非常的震惊，非常的有趣，也可能会非常的好奇，非常的困惑，非常的想去探索，想要了解更多，想要对我们自身为什么会这样，想要对很多事物为什么会这样，或者想要对很多事物的运作，对很多存在，想要更多的去理解去了解，或者去创作去体验等等。这里的情感描述是描述不完的，因为我们可以直接复合进所有的情感，或者复合进大量的情绪感受,而且这个用法这里只是描述出方式，或者说只是描述出一些表面，还有很多的用法，大家可以自行去探索。

每时每刻，或者各种时候，各种场景与情况等都可以使用不同的方式的零之意境。我们既可以让自己变成傻子，变成婴儿一样的去重新学习理解和看待事物，也可以通过上一秒钟直接归零了，那会怎么样呢？或者下一秒钟所有一切都归零了又会怎么样？又或者我们自身来重新归零了又会怎么样？我们的操作如果变一变会怎么样？如果我们只带着能力而不带着数据，不带着我们的记忆信息去完成一件创造，又会怎么样？或者我们在体验当中，不再依赖过去旧有的数据，不再依赖过去旧有的视角认知和理解，我们以零之意境的方式去重新体验，我们又能够感受到什

么？又能够看到什么新的不一样的存在？等等。

这当中仍然有着大量可以进行描述的地方，但是我们意境系列只是给大家进行一个起始，或者给大家打开一扇大门，剩下的各种意境探索，包括大家在生活当中或者在各种体验与创造当中去运用零之意境所能够拓展出来的各种新体验，新数据，都是可以任意去拓展和感受的。并且零之意境的更多不同区域的内容还有非常之多。这里很多只是以地球上的一些有形事物为例，还有很多不同的层面，不同的维度，不同的玩法，不同的面向，不同的方向朝向等等，并未进行细致的举例描述，这些就留给每一个意识体去自行拓展与探索。

8. 原始之零

用零之意境，可以将所有的事物看做无时意境中的一帧。例如我们现在所处宇宙的状态，宇宙中有感受，有理智，有动有静，有高有低，有大有小等等的各种面向，如果我们再创造一帧，再创造一个无时意境的一帧，这一帧是零之意境里的一帧，也就是一个什么都没有的状态存在，或者也可以叫原始之零。原始之零或者也可以叫做原始之力。这个力并非是一种实际的物理上的力或者跟力有关的概念，并非实际存在。原始之

零之所称为原始之力，是因为它如同意识之力一般推动改变或者说产生了一些存在。

注意这个原始之零它只是一帧画面，或者一帧状态存在，名字是代称，然后再用无时意境随便取任意宇宙当前刻的一帧，就得到了两帧画面，或者两帧状态存在，其中一帧是什么都没有的。注意，这个什么都没有，并不等于虚无，也并不等于无/有的概念，因为无的概念需要有观察者才叫无，或者需要有主体体验者创造出这个概念来。因此这个原始之零或者说原始之力并不等于空无，因为无跟有是同一个存在，极致的有就等于极致的无，极致的无也等于极致的有，并且两者是同步存在的。注意两者是同一个存在，并且是同步存在的，也就是无跟有是同时存在的，没有有也就没有无，没有无也就没有有。所以我们这里用另外的描述称呼，原始之零，

当然原始之零也是我们创造出来的概念。或者说是用无时意境创作出来的一帧画面或者一帧状态，当然我们这里说的状态是一种比喻。这两帧状态当中的其中一帧是没有阴没有阳的，没有静没有动的，没有情感没有理智的，没有大也没有小的。而另一个画面它是都有的，有阴阳静动情感理智。这是也是我们通过零之意境创造出来的一帧画面，与无时意境创造的一帧画面来进行

一个对比。这两张画面我们可以有不同的顺序摆放方式，可以是原始之零画面在前，当前画面帧在后，或者原始之零画面在后，当前宇宙画面帧在前，以及两者叠在一起三种主要方式。

甚至两者可以纠缠同步着三种不同的顺序，都可以给我们带来不同的理解。当然还有别的摆放方式，下面开始对三种顺序情况依次介绍。

首先是第一种，原始之零画面在前。假设我们将原始之零这一帧画面状态放到当前宇宙画面之前，那么就会出现似乎动和静是由这个原始之力进行运作产生的，或者说情感理智也是由原始之零产生的。

怎么描述呢？原始之零我们也比喻为原始之力，但是这个力并不存在，描述上它相当于是某种单帧画面，也就是一种状态，这种状态诞生出“感受”，这种感受诞生出情感，感性，或者人们所说的坍缩过可以被描述的爱。而未坍缩的爱可以没有任何形态和存在，甚至连名字都没有，它只是存在的状态。原始之力一旦朝向开始动用这个力的时候，就诞生出来了一种动，这种动是一种与感受同步的一种思考，也就是情感与理智同步出现，而情感与理智都是原始之零感受坍缩出来的产物。原始之零感受也可以描述为“未坍缩的爱”，但原始之零感受并不直接等于“原始之

零”，关于“未坍缩的爱”这部分描述会在后面描述。

这种思考也可以叫做理智，或者理性(理性可以对应感性，描述方式不同)，这种思考或者说这种视角，因为当时还不能叫思考，这时情感与理智是同步出现的。情感是一种静态感受。理智是一种动态思考或视角波动。但是我们会发现既然情感是一种静态感受但为什么看起来那么波澜呢？为什么情感看起来丰富多彩，有上有下，而且有多种复合情况呢？

9. 情感与理智

情感是一种动态的静，静态但是因连续静态而看似为动，理智是一种静态的动，持续动态但是依然是静。可以描述为情感本身如果是静而不动的话，就会是一种情感感受但单一，并不是一种动或者持续连续感受多种情感，但是情感在连续多种不同静态感受后变成一种动，这时候静和动是同时存在的，情感是一种动态的静，因为产生了很多的波澜或者落差与变化，而非持续的单一状态感受。感受状态可以波动，可以持续浮动起来。就例如从平静到有些喜悦再到平静，再到有些放松，好奇，疑虑，所思，沉重，担忧，奋发，犹豫，徘徊，谨慎，等等各种情感感受都可

以描述为是持续且连续的。

而理智则可以比喻为一种静态的动，看起来理智的思考好像是在不断的动，不断的在思考更多的视角，更多的东西，实际上这个状态可以描述为是不动的。理智思考或者理性思考本身并不会产生任何的对当前造物存在的状态改变，理智仅仅只是一种思考方式，一种思考过程，思考波动，视角上的波动变化，但其实并未改变任何状态和存在，一切存在可以依然“静态”。就例如在思考一个关于苹果或者自行车有关的事情，或者一些体验与创造的想法等，其实并还没有直接改变苹果或自行车或者存在等,而是需要意识体“确定”想要改变，确认以切换自身状态，这也包括对自身这些新想法或新思考视角的“状态刻”“确认”。例如当意识体通过思考并且产生觉得苹果其实也可以是长毛和辣味的，产生潜在视角“确认”或者“确认”拓展该视角，那么在无限层面或者在意识的潜在无限层面,才会改变或拓展“苹果”,如果没有确认拓展，那么“苹果”对该意识体而言则没有改变与拓展，即使该意识体思考到了那些方向与视角。

原始之零存在状态本身相当于就是情感本身，也同时是理智本身。因为这种“波澜/落差”化为了一种动，动和静是同时存在的，同步产生

出现的，我们所描述的情感与理智也可以认为是同步产生出现。静和动，刚和柔，阴和阳等等也都可以是如此。

但是所有的感受又是从哪里来的呢？所有的感受可以认为都由原始之力产生。这里仍然是比喻，更准确一点的描述是由对象决定。所有的感情和所有的理性或者所有的情感和理智都由对象产生或者由对象/对方决定，这里的对象/对方不完全指人或者指意识体，可以指宇宙任何万物，也就是可以描述为“由对象决定”，这个视角方向是其中一种，相当于如果没有苹果就无法对苹果进行“感受”。

反过来的视角方向则是“我是”，也就是 Iam，iam 或者说“我是”把视角方向颠倒过来，就是由对方/对象决定，或者说是“由其”。因为任何视角方向都是有两个的，都是双向的，所以我们可以看到各种不同的描述，“我是”与“由其”（由对象决定），这两个也是同一存在，这是一个比较重要的地方后面会进一步描述。

10. 增和减

原始之力可以诞生出增和减。增可以认为像是拓展熵增或者被动延长等之类的描述，减则相当于是减少熵增或者主动朝向更加有序。原始之

力的初始看似是某种混沌状态，当然这里的混沌状态是个比喻，因为它会产生出两种力。注意，我们并不能单独把它描述为混沌状态，因为这个原始之力产生出两种，一种增，一种减。所以混沌和有序会同时立马出现，一旦产生混沌就立马开始会出现朝向有序，但是另一个力就会朝向混沌无序，这当中也可以对应着阴阳动静等各种面向。这里有很多细节，展开描述的比较少，很多内容需要大家自行探索。例如这个原始的感受。就可以描述为是所谓的“爱”（未坍缩的爱），而我们有限层面所描述的任何的关于无条件的爱或者关于爱的描述，关于真实之爱的描述都是坍缩了的爱。这些坍缩过的感受并非是原始的感受，是已经变化过的感受，产生了一次动，或者动了很多次的感受。也就是情感是波动的，这种波动产生出了各种各样的感受,而理智分析也是如此，理智分析可以一直在运动的，变化当中也产生出大量这样的存在。当然这里我们并不细致的展开这个原始的感受，未坍缩的爱到底是什么东西以及怎么定义，怎么去感受。

可以不需要直接去感受这个原始感受，而是通过使用零之意境探索。因为它本身是未坍缩的，就如同无限一般，是可以不去被直接描述的，因此大家希望在直接的探索得到这种原始的感受，

其实本身是不太行的，因为这种方向是往前，不是往后，那能够往后就可以往前，能够往前就也可以往后，这个是同步存在。所以当我们试图去探索这个原始感受的未坍缩的爱的时候，实际上我们的这个方向就已经有了，那这个方向倒过来就是我们现在的感受。我们现在的任何感受，都可以认为是由原始感受经过坍缩变化而产生的。

当我们使用零之意境的时候，去试图往前感受原始之零的这一帧画面状态感受的时候，会探索和看到很多的存在。又或者宇宙的所有的创造都如同是在这个原始状态感受之内发生的，这里的之内要画个圈，就如同是在这个圈的范围里面产生的。注意，这里全都是比喻。所有的宇宙造物无论是“无限的一”复制成两个，复制成三个，然后再坍缩成各种万事万物。其实所有的发生过程如同没有发生一样。所谓的多个其实并不存在，因为一直都是一个，从来没有发生过改变。当然，这些视角都是窄视角。因为所有的事情都可以同时发生在一个存在当中，也就是都可以发生在原始之零这种画面当中。

原始之零使得出现波动，一直波动衍展到第二帧画面，第二帧画面也就是我们当前所见到的宇宙的状态。那么这当中会出现观察者，或者说玩家或者说裁判或者说规则制定者等都可以。也

就是所谓的多个存在里面所包含的这些事物。如同这么多的不同意识体，这么多不同独特的意识体，都相当于是在增和减的过程中产生的多样性玩法，或者说变动增和减，就如同熵增和主动变成有序或者主动朝向有序，主动塑造有序等等。这其中包含着整理，包含着再次，包含着复刻，包含着变种，包含着另类等等。所有的造物在比喻描述上是原始之零的内生，不是外生，当然这些仍然是比喻。

11. 由对方决定

前面提到的所有的感受与理智的情况都可以由对方/对象决定。这当中其实也描述出了从一个变成多个，如同只有一个人而没有苹果，则无法对苹果产生感受或思考，多出一个苹果，以此可以对苹果产生感受与思考，苹果就相当于第二个存在。

也可以说是从描述上在同一个原始之零范围圈里面产生出了不同的划分(细化/扩化)，虽然都还是一个，“由对方/对象决定”，看似一个简单描述，实际情况，如同我们的视角方向不同，我们划定的范围不同，都可以产生出不同的感受或者不同的所谓的理智。因此会产生出这种方向叫“由对方/对象决定”。例如创造出树木，并感受与思

考树木，创造出时间，并感受与思考时间，创造出概念，并感受与思考概念等等，这便是“由对方/对象决定”。

“由对方/对象决定”，方向反过来就变成了 I am 或者变成了“我是”。例如我是什么，我可以是什么，我能够是什么，我还能是什么，这里的“我”，如同无限，“我”可以是一个人，可以是一个石头，可以是一整片森林，可以是时间或空间，可以是任何概念，可以是复合聚合的集合，可以是…等等是无限化可拓展的，当然这里的描述比较简单。

并且“我是”与“由对方/对象决定“是同一个存在的两种相对的方向，当我是一个人，对着苹果感受与思考，这个描述当中就同时存在两个方向。当”我”是一个星球感受星球上的一草一木，也是同时这存在两个方向，当“我”是整个宇宙感受每一个意识体的想法，当中也有两个方向。

举个简单的例子，例如苹果，如果用 iam 或者我是，那这里的“我”代表的就是苹果，我可以是苹果，那我是苹果会有什么样的感受呢？例如感受到与空气接触，正在缓慢腐败，不能移动和发出明显的声音等等，这些描述其实也都含有潜在的第二个存在，例如空气，时间概念，声音

等，其实也是“由空气，时间，声音等对方/对象所影响和决定”。

反过来也是如此，如果换成苹果作为被感受与思考的对象，也是需要第二个存在的，也就是负责感受与思考的存在，苹果可以被树感受，可以被蚂蚁感受，可以被风感受，可以被太阳感受，可以被任何所感受。也就是由苹果决定我们/我是的感受，既可以感受到苹果很有趣，很新奇，是个阻力，不能穿过，脆弱的，还没动就自己腐败了，可以被轻易啃食等的各种感受存在，这些感受取决于不同的“我是”，是只猫，是一阵风，是一块铁，是一个人，是玩具概念等，任何事物都可以，这两个视角同时存在。

也就是既可以“我是”也可以“由对方/对象决定”。当我们用“我是”的时候，相当于我们的状态变成了这个存在，或者变成了某些特定的存在，当我们描述“由对方/对象决定”的时候，我们就跳脱出来了，以一个可以是任意存在的观察者的视角或者有着任意特定想法一样去看待。这时候我们其实并没有发生状态变化，因为这两个视角是同时存在的，并不是说我们的意识从苹果跳的到人身上，然后再回到苹果身上，而是说这两个是同时存在的，也就是说我们所谓的意识是同时在苹果身上和我们自己身上的。因为始终只

有一个存在，始终只有一个意识存在。但是同一个原始之零当中可以有不同的方向和玩法，而且玩法多样，也可以划分出很多的密度层面。

这个 I am 可以运用在很多地方。比如说我是一只蚂蚁，或者我是一个人类，或者我是一棵大树，或者我是一辆自行车，或者我是一整个星球。反过来由对方决定的话，我们就可以变成由蚂蚁决定我们的感受，由一棵树决定我们的感受，由一个人类决定我们的感受，由一整个星球决定我们的感受，当然也可以不用这个由字，而是可以从一棵树上去感受,可以从一辆自行车上去感受，可以从一个星球上去感受。这里的我们其实还是没有定义的，不论是 I am 或者由对方决定，我们这里所描述的“我”仍然是浮动状态的，就是我们并没有实际的存在，或者我们其实也并不太存在/不存在,这些都只是这个原始之零里面的一些玩法。这个感受会很奇特，大家可以去自行探索和体验。

当我们是一颗小草的时候，我们所感受到的是外部其它所有事物存在，当我们去感受一颗小草的时候，我们又是除了这颗小草以外的所有存在。我们实际上可以同时操作这两者，因为这是同一个视角存在，两个视角方向，它只是同一个事物当中的两个不同方向,这里是一个比喻描述。

这当中还有很多的细节，也就是说如果我们描述原始之零是当前宇宙帧画面状态之前，我们就可以看到这样的一些景象。

12. 状态

下面开始第二种比喻顺序。也就是原始之零状态画面在当前宇宙中画面之后，这样就会相当于似乎整个宇宙都有这样一种朝向，都朝向原始之零状态，这种朝向就像是会变成一种整合，一种合并，像是一种聚合，一种超越，一种路径一般。如同我们可以大超越和小超越，有距离和无距离，超越远近，超越高低，超越分离合一。超越“我是”和超越“由对方决定”，超越情感理智，超越善恶，超越勇敢胆小，超越慈悲冷漠等等，相当于又是如同无限无局限或者如同朝向无限。当然这些都是比喻的描述，当我们朝向原始之零的状态画面帧的时候，就会变成一种这样的状态。在这个过程中也可以划分出很多不同的玩法和层次，可以划分成多个不同的密度层面，也就是我们可以通过这两种顺序上不同摆放来拓展我们对于一些事物的理解。

注意这两个顺序在描述上是一样的，也是没有先后顺序的，是同步存在的，相当于我们创造出来的这两个无时意境的画面帧是同时存在的。

取决于我们怎么摆放，我们是往什么方向，如果我们所往的方向是从现在回到原始之零的状态画面中，那么我们相当于就是聚合所有的存在，并超越很多东西，跳脱很多东西，相当于密度层面不断的往上提。

如果我们的玩法是从原始之零状态画面中朝向当前宇宙状态画面，那么我们就朝向的是更加的拓展，更加的极化，更加的拓展更多面向，更多的方向朝向，并且去探索各种各样的可能性，探索各种各样的可能。我们既可以深入探索分离，也可以深入探索合一，我们也可以深入探索宇宙任何一种面向，我们可以去创造，可以去体验等等。这便是顺序不同所产生的一些描述。

第三种顺序，下面我们再描述一种叠加状态。这两帧画面叠加在一起又会如何呢？一帧是由零之意境所创造出来的原始之零状态，另一帧是当前宇宙状态画面，两个叠加在一起，我们仍然会看到，看似整个宇宙如此丰富广阔或者有很多事物存在的多样化，其实仍然是很简单的，看似简单也同时会同步着复杂等。

也就是又回到了零之意境当中，看似我们的宇宙好像很先进，其实也同步存在着落后，实际上就如同从 1 到 999，可能我们的宇宙在描述上才到 99。离 999 还差的很远，所以我们可以在这

个宇宙中看到非常多落后的地方。反过来我们也能够从我们所在的这个宇宙中，看到很多事物都是叠加在一起的，看似一个细微的东西，看似一个简单的东西，实际上可以非常复杂，可以复杂到非常极致，可以无限化的复杂。一个石头，一只蚂蚁，任何一个存在都可以叠加或者聚合了大量的存在。

这种叠加状态会让我们看到很多看似两面的事物的一些运作情况。例如善恶的运作，大小的运作，多少的运作，高低的运作，勇敢胆小的运作，智慧愚蠢的运作等等，这些在不断的创造和延伸。但是所有的东西都不是单独存在的，都是一个存在，都是这个原始之零画面中状态，同时也叠加着当前的宇宙存在状态，这两者也是同步存在的，可以同步存在，也可以纠缠在一起。这些是部分的描述，还有很多可以通过零之意境进行探索的描述，暂时放到之后，任何意识体都可以根据自身的运用去不断的练习和探索，

零之意境可以运用在很多广阔/细微的地方，书中所介绍的是一些相对大一些，或者说选择了部分举例。例如，我们用零之意境对一个橘子进行原始之零的画面创造，那么我们就可以看到橘子背后潜在的分之用和设计当中的局限性，以及路径可以有哪些。直接从第一帧原始之零画面到

第二帧的橘子，这当中是没有路径的。那路径应该怎么设计？可以怎么设计？对整个宇宙而言是非常细致的。这里就不细致展开可以插帧成什么样子了。这个可以在无时三境，极之意境，复之意境，指之意境当中去体会，这两帧画面之间仍然可以插入非常多不同帧的画面。例如橘子可以是由把篮球投进垃圾桶而刷新出来的产物，也可以是开箱子有 1%的几率开到的，也可以是通过种植橘子树来产生的。但这些都是不同的插帧创造的方式，都可以认为是在无时三境中的创造和探索。零之意境的部分举例就先到这里。

（描述达到了零之意境第三层后期）

第十九章、综合时位与时位落差

下面我们开始时位系列。时位系列的几个章节也是先从时位基础开始，然后到不同层面，不同方向朝向的描述过程。

前面我们已经介绍过无限无局限系列，复合叠加态系列，意境系列。时位系列也描述为由复合叠加态所产生的，可以直接称为一个意境，互动意境。当然，这里使用时位系列进行描述，互动意境，会有主体，互动对象，互动方式三个存在，前面的章节中，我们介绍过三个无限，分别是主体的无限性，互动对象的无限性，互动方式的无限性。

时位两个字既可以拆开来理解，也可以组合起来理解。这里所描述的时位的概念也是浮动和复合的，更多的只是一种名字上的称呼。“时”，既可以代表或者包含着时机、时间、时刻、有时、及时等。“位”，也可以代表或者包含着位置、位面、位差、方位、职位、地位等。

那么时和位组合在一起的词又代表了什么呢？时位是相对的存在，或者说需要有一个对照才能进行描述，如同前面所描述的主体与互动对象的时位，一旦产生对照或对比，也就可以产生出不同的极化落差,不同的各种面向之间的差值，这些差值落差，在这里又可以叫做时位差。由于

所有的事物都是复合叠加态的，那么任何事物与事物之间的综合面向落差或者面向差值可以统称为综合时位差。我们这里描述的时位或者时位差，便可以从复合叠加态中去理解，或者从不同的极化程度的落差中去理解。而时位对比或者说对比出来的时位差在时位的描述上，是有特定方向朝向，特定的对照，特定的对象的。

例如用石头去砸鸡蛋，在硬度的时位差方面，石头是远超鸡蛋的，但是如果拿石头去砸金刚石，在硬度的差值方面，金刚石的硬度是超过石头的。那么在硬度的时位上面就会有时位差，会有硬度方面的时位差，石头的硬度时位方面是超过鸡蛋的，但是金刚石的硬度时位是超过石头的，比硬度的话，石头比鸡蛋的硬度时位高，金刚石比石头的硬度时位高。但是由于时位是一个有特定对照对象的，或者有特定比较方式和方向的，之前提到过的强弱对比，强弱是同一存在。如同同体力的石头和鸡蛋，石头是没那么容易被拿起来的，鸡蛋在能够被拿起来的的强弱上面是会比石头要强的，鸡蛋的时位此时比石头高，这里比的是谁更能够被轻易拿起来。换成时位的描述就是鸡蛋在是否能够被拿起来方面的时位是强于石头的。因此这里会出现各种不同的比较，各种不同方面的对比。比较的面向以及方向不同都可能产生出

不同的时位差描述。

而任何一个事物的综合时位并非是固定的描述，它首先取决于描述者从什么方向去描述，以及所要描述的对比时位差值，对比的是什么。例如我们比较苹果和柠檬的甜度，苹果在这方面的时位是要高于柠檬的，但是如果要比酸度，柠檬的时位就又要高于苹果。这是相对于酸甜度的时位。如果是口感呢？人类吃起来的感受体验描述等等，任何的描述都要注意背后的条件基于或者范围基于，包括各种的举例。

苹果和柠檬除了可以对比甜味的时位产生出落差值，产生出对比差值，还可以对比价格，对比流通性，对比重量，对比是否榨汁更“好喝”(主体主观)，对比是否更容易加工，对比软硬，也可以对比遭受核弹冲击是否更容易受伤，也可以对比抛进水里能否溅射出更大的水波，也可以对比拿去送给隔壁家的小朋友他的开心程度，也可以对比把苹果和柠檬压扁所产生的形状是否更圆，也可以对比把苹果或柠檬绑在老鼠尾巴上并丢到进垃圾桶里看老鼠的反应是否更疯狂等等。是可以对比任何存在的，或者说时位所对比的存在，是可以任意描述，任意创造的。

任何的事物都是复合叠加的存在，不论是任何意识体的面向或能力。例如一个意识体的书写

作画能力，一个意识体对一些事物的了解范围与深度，又或者意识体的耐力情况，对情绪的把控情况，以及想象与创作的经验情况等等，任何存在都可以拿出来进行时位对比，因此就诞生出了综合时位的概念，或者说我们可以通过上面的一些举例来更多的理解综合时位的概念以及当中的时位差。而我们这里所描述的时位系列也可以理解为综合时位系列，只不过有时候在用词上面没有使用综合两个字，而是直接进入到了特定的时位状态对比，这些时位差或者说也可以理解为不同的对比差值,相当于各种不同极化程度的差值，也都属于落差，落差就会诞生时位情况。(时位/综合时位,时位落差/时位差/综合时位差/综合时位落差，用词不同，可以理解为一同理解或者同一理解)。

各种事物都拥有潜在的时位，或者潜在的综合时位。在运用当中则需要对比是在什么考量方向朝向或者所描述的方向朝向。例如想要品尝甜，可以通过吃柠檬来品尝，但吃苹果则更有效能，或者说苹果在这方面的时位是高于柠檬的，但是也有比苹果更高时位的水果，例如甘蔗或者直接吃糖或者吃蜂蜜等等。当然这是有特定朝向的，这个特定朝向就叫考量吃甜味的食物。那么如果改变方向朝向，例如我们要吃变异的食物，什么

叫做变异呢？这里没有特定的定义。这时候就会有不同的描述。例如可以吃榴莲，可以吃臭豆腐，也可以吃非常辣的，也可以吃各种不同的食物存在。那怎么对比这些各种不同的食物呢？这个时候会看到我们对前面所谓的变异口感的定义是浮动的，是可以拓展范围的，可以取决于体验者的描述，或者取决于主体的描述，或者观察者的描述，而这也是时位系列的主要特点。

时位本身并不是一个固定的存在，也不是一个实存的存在。这里的“实存”要打双引号，因为实际上我们可以不使用时位来进行描述。我们可以直接使用大小对比，甜度对比，多少对比，或者直接用任何的创造对比。但是所有的这些，我们也都可以用时位对比来进行描述。通过时位或者叫做综合时位系列，我们可以重新以一种完全不同的视角方向去看待和感受领悟所有各种不同的事物。并且由于时位是潜在的，没有特定的对比值，随着不同的对比程度而浮动。也许我们会在一些地方看到较为精确的数值对比，例如百米赛跑的成绩或者举重比赛成绩，作为一个相对的时位对比，但是这些看似精确的数值，其实也是从活动中挑选运用出来的暂时固定的数值，因为并不太能综合全面向的描述一个百米赛跑选手的综合能力。

时位差值或时位差是有基于的，有对照对象的。而这个意识体是可以通过训练来改动自身这个面向的时位的。即便看似有着精确的数值，可直接看到，可直接调用，但是对于更加广阔的时位对比使用的是模糊对比，也就是使用模糊时位，而模糊更多的时候代表着更精准，模糊和精准是同一存在，这个要注意。例如很多的事情是含有概率的，以及有很多潜在潜能与可能性的，而且在综合的对比当中，也可能发生更多潜在的浮动。

例如对比小明的和小张的绘画水平。绘画水平的时位差应该怎么比呢？难道我们选出个裁判给他们的作品打分吗？这个就是他们的时位峰值或者综合值吗？很显然并不是。因为如果我们换了另外的裁判，或者我们加入十个裁判，打分可能又发生变化了。并且这次比赛只有一个分数或结果，如果换不同的时间，不同的环境，不同的心情的裁判，以及多练习几次，那么打分有可能发生变化了，因此在描述综合时位上，综合时位是相对浮动化的，且综合时位只是用来参考的，它需要对照，没法单独去存在和运用，它是有对照依存的。

就如同三个无限会有主体和互动对象以及互动方式的无限。任何一个存在发生变化，整体都是会发生变化的，而时位对照或者说时位差让我

们看到一种极化落差，这个极化落差是暂时的，是当前的，或者是在描述的那个时候的。如同小明和小张两人的绘画水平会有一定的落差，但是这个落差是一个模糊的，因为没有任何的标准可以去衡量，同时又包含着潜在潜能，实际操作当中他们所迸发出来的新的灵感或者新的想法都会影响整体的时位差值或者说极化程度差值。因为自身的绘画能力是浮动的，以及对照外面的事物是浮动的，并且也是浮动的被描述，也就是会因为观察者的不同描述和观察者自身的一些想法考量影响着不同的描述，但这些并不影响我们对于时位，对于综合时位的理解和运用。综合时位更多的是朝向运用，那么我们可以直接对照小明和小张两个人的绘画能力，描述出一个大概模糊和差不多的时位差来，如果再加入第三个人，同样可以再描述出一个大概模糊和差不多的暂时运用的时位差值来。时位差是让我们理解一些事物并且是综合运用的，下面我们来举一个例子。

例如一个人想要寻求一些书籍去阅读观看，暂时又缺乏相对的阅读经验或者阅读的书籍相对较少，这当中其实也有着相对的时位差，但是这个差值是要对比才能出现的。一个面向或方向朝向是没法对比的，那么应如何去描述相对的时位差呢？如果这个人虽然看的书很少，但他却是全

村唯一一个看书的人，或者看过几本书，那他的看书方面的时位是超过村里其他人的，因为只有他看过一些书，或者说在看书数量的时位差上面是超过其他人的，而其他人没有看过书，时位差是低于他的。但是如果把他放在另外一个地方，对比其他阅读过几十上百本书的人而言，时位立马一下子就变得很低了，或者说相对时位在这方面就会变得很低。

因此这里的综合时位，为什么叫综合呢？就是要综合对照，这个综合对照意味着我们的对照对象不止一个，可以是无数个无限个。不一定是对照人，也可以对照环境，也可以人对照动物，人对照更高层面的意识体，人对照不同的事物，人对照不同的故事,对照不同的概念都是可以的。时位差是用来运用的，或者说主要朝向是可以被运用和挖掘潜能的。

在这个举例中，先假设一个朝向，一个方向朝向的出现，例如这个人想要去阅读更多的书，那么他当前的综合时位的情况下又可以有哪些方式、哪些方法能够使他去做到去阅读更多的书呢？这当中就会有大量的综合时位的潜在，当然也都是相对的，而且必须要描述出来才能够去对照。例如在这个过程当中，他希望去了解更多的书籍，去了解还有哪些书籍可以观看，可以阅读。

他可以从哪些方向、方式去了解呢？可以通过问村子里的朋友，可以去问上一辈的老人，也可以去问在学校里面上学的小孩，或者去互联网上询问或者询问高我，或者去当地图书馆，或者去国外图书馆查询资料等等，有很多不同的方式。

这些不同的方式也都会根据他的综合时位而产生不同的效能影响，或者难易程度的影响，以及不同的操作又带来不同的潜在。例如如果他只是问上一辈的老人,这个老人也没阅读过什么书。询问的操作是相对非常简单，但实际的想要的效果和得出的一些可能的潜在范围却是相对较低的，可能只能问到少数几本书，而且获取方式还比较困难，或者已经绝迹了。再例如，他只是去问在学校上学的小朋友，那么他可能需要耐心等待小朋友放学回家再问，这也受到时间时位的影响，也就是说这个人他拥有时间上的时位，当然他也可以直接通过老师去联系这个小朋友，这也是属于潜在的时位。能否直接联系到小朋友？又是以什么样的方式联系到小朋友？这些都是有时位影响的。可以直接打个电话给老师，然后再打给小朋友，这是不同的时位，如果他没有手机打不了电话，只能等小朋友回家才能当面问，而且还要走到对方他家去问，那么这些又是不同的时位情况。

综合时位受到一个人所处的各种环境，各种状态,包括各种他可以不同难易程度使用的资源，以及各种他的面向、状态的影响。相对一些可以轻易上互联网搜索获取更多书籍或者了解更多书籍资料的人而言，其相对时位就不同。例如刚刚的举例的那个人，也许他很难上互联网，村子里还没有通网，并且他对互联网的了解非常少，那么在获取更多书籍方面的时位上的综合实力就会受到他对互联网的了解程度，对互联网的接触难度以及他有哪些潜在的方式能够使用互联网等的影响，以及当时他所处的互联网发展阶段的状态的影响。其潜在便是这个人的综合时位状态，或者说潜在的综合时位状态，他必须通过各种不同的对比和各种不同的描述去理解，因此也是一个非常复合的存在。

我们继续拓展一下,对于现在有 AI 的人类来说，互联网已经存储了大量的纸质资料，电子版资料。经常上互联网的人类对比如何获取更多纸质，获取了解更多书籍来说则时位相对更高。如果是换到另一种环境状态中，例如那个时间段可能上网有一定的困难，需要去特定的地方，并且当时的互联网只收录了少量的书籍，那么这个综合时位情况又会发生变化。这是一些举例，我们通过这些举例来更多的了解综合时位的概念以及

综合时位的各种不同运用。

再举一个例子来细化对综合时位的描述。例如，如果是朝向更多的了解村里面的小朋友的上学和生活情况，对于刚刚的那个村子里且没有手机没有网络的人而言，他的时位就超过远在几千公里之外的城市里的人，因为他可以直接接触这些小朋友，甚至可以直接看到他们的实际生活情况。因此，也就是对于了解小朋友的上学和生活情况这方面的朝向而言，综合时位情况又发生改变了，刚刚举例的那个人，反而时位要超过很多城市里的人。而其他城市里的人想要了解村子里面的小朋友的学习和生活情况，可能需要费更多的劲，因为其他人没有直接的接触，或者不在同一个生活区域，生活模式，生活体验，生活环境中，这些都会影响着各种不同的人的综合时位。

不同综合情况的人都有着不同的综合时位情况。从这个举例中，可以看到对于综合时位的运用，并不需要具体的知道时位差值是多少或者相对时位状态到底是多少，或者它本身到底有多少时位状态的固定值。一切都是浮动的，一切都可以是模糊的，我们通过直接的对照对比，多次对照对比和多个不同的方向调整，方向改变就可以看到各种不同的一个综合时位情况。并且这当中的各类描述都是一个大概的，差不多的，模糊的

意思就行了。而这些大概差不多模糊反而更为精准，并且拥有着更高的潜能。因为它不是直接固化的，不是一个特定的数字或者某种特定的状态，而是一种潜在的。

通过对综合时位的各种的描述，综合时位不仅仅是当前，而是一个持续变化的过程。也就是可以通过一些不同的方式来改变我们的当前时位或者改变一些事物的当前时位情况。例如村子里那个人，他为了更好的了解城市里的生活情况，他前往了城市去生活，去体验，去了解互联网，去学习。那他就改变了各种的不同的面向，各种不同的综合时位与情况状态，因此也就改变了他的相对时位情况。反过来也可以是很多意识体通过阅读各种不同的书籍，或者通过各种不同方式学习，锻炼训练来改变自身的各种不同的能力，以及通过资源的变化和各种面向的极化与锻炼，来影响自身对某些事情或者对各种事情的综合时位状态。例如，可以通过持续锻炼画画来提升画画能力，或者通过各种不同的学习与体验探索交流等等，来拓展自身与极化面向，了解自身在绘画阅读方面或者在其他方面的所处的状态或者自身的相对综合时位。

所有的面向都可以被嵌入复合叠加当中，或者说被嵌入综合时位当中。我们的想象力，灵感

力，各种各方面的面向品质，品质特质以及各种的知识，经验等等都会影响着综合情况，影响着整体的综合时位。即使是运用在修炼或者训练当中，或者运用在意识拓展方面，也可以通过自身的综合时位情况来更多的了解自身所处的情况与状态，并且根据自身当前的综合时位情况来拓展研究，和更多的运用自身的各种不同综合时位去挖掘潜能，去提升效能。例如时间比较多的意识体，就可以利用时间方面的时位，或者说某类资源比较多的意识体，就可以利用资源上的时位，或者说各种经历，体验，历练，挑战，更为丰富的意识等等。各类不同的意识体都有着不同的时位情况，那么这些综合时位都是可以去针对化的调整或者运用，借由各种资源与高时位来挖掘自身各方面潜能等。在运用当中就会有各种不同的难易，或者不同的效能，或者可以挖掘出不同的潜能，可以让意识拓展或者修炼，有着更高的效能，更高的潜能，而不是重复的在低时位，或者在较复杂的综合时位的低效能训练。

前面的一些系列内容描述，实际上也可以理解为综合时位的各种不同运用，例如赌之意境的综合概率，复之意境的针对式的训练方式的创造，也就是无限无方法，无限可以创造出无尽多的修炼方法和训练方法。而这种创造是可以直接针对

各种不同的意识体的综合时位情况而创造的，也就是针对各种不同的意识体的综合时位去创造出针对性的训练方法，或者修炼方法或者学习方法都可以，这些都是各种不同的应用。

当然时位系列远不止如此，这里的描述仅仅只是在描述自身的时位情况，实际上任何意识体，任何不同层面的意识体，任何不同密度的意识体，都有着各种不同的综合时位，并且实时浮动，随着各种环境和状态的不同而发生变化。每个意识体也都是复合的存在被置入于复合的环境中，每个意识体不单单只是意识体，它牵涉到与周围所有事物的相对时位情况，也牵涉到周围的环境跟自身的状态，跟自身的各种面向各种综合整体化的存在。也就是三个无限当中所描述的主体，互动对象，互动方式。因此综合时位也是一个非常大的存在或面向，是非常复合叠加化的，复合和综合的。

上面我们只描述了当前意识体少数少量的一些情况，真正要打开更大的综合时位情况的描述，我们就要看到，如果我们自身被视为主体，就可以看到我们所互动的对象正在运作，以及潜在的各种互动的方式。如果把我们自身变成一种互动对象，那么其它外部的各种的主体或者各种存在都会变成主体，各种外部存在又是如何与我们进

行互动的呢？如果把我们自身变成互动方式，那么其它所有事物就都是主体和互动对象，这当中的综合情况又是可以如何描述的呢？综合时位，各种的时位差又是如何描述呢？这是一个非常庞大的一个组合，一个整体，或者各种不同范围，各种不同层面的，取决于描述方向，描述视角。而我们也可以变成观察者或者描述者来看待其它三个无限之间的互动模式，或者说我们通过综合时位来更深入或者更高百分比的去探索，理解，了解不同位置的意识体的时位情况，去领悟各种不同情景情况下的意识体的综合时位情况，或者事物的综合时位情况，也就是可以通过综合时位来领悟整个宇宙当中所有的事物的变化，或者随着变化，各种事物又是如何反应或者如何时位变化的。

而综合时位，是一个潜在的综合时位，并不一定需要互动。综合时位是一种潜在的可以被描述的存在，或者可以被任意运用和朝向的存在，并不属于直接性的互动，或者说看起来很明显的互动，因此跟互动意境会有一些差异。但是也可以通过互动来更好的了解综合时位或者时位系列。

时位是综合状态，综合对照等等。同一个意识体自身上的面向与面向之间也会相互影响，可

能有负向影响，可能有正向影响，也可以描述为既可能阻碍，也可能助力。任何一个人都可以拥有大量的不同的面向，被嵌入环境当中，或者嵌入整个宇宙当中，包括各个维度，各个星球，各个意识，各个存在等等。所有的面向存在都可能会成为阻碍与助力,阻碍与助力也是同一个存在。例如一个意识体，可能缺乏勇气面向，或者缺乏善良面向，或者缺乏共情，缺乏整体视角，缺乏某些认知，缺乏某些领域的信息，或者对某些存在暂时缺乏了解等等，这些面向缺失都会潜在的影响着整体的时位情况，或者整体在运作过程中的综合时位状态。例如在运作某一件事情的时候，如果勇气能够加上一些智慧，或者加上一些他人的助力，那么也许在这做这件事情时，其相对的时位就会变高，效能也变得更高。而如果只有勇气以及过于害怕损失，过于担心失去，或者忽略很多的考量，或者不注重一些事情，或者缺乏敬畏之心等等，那么其时位状态可能就会发生不同的变化，以及影响效能情况。

如果时间更多，那么单独看时间面向的时位在一些不同描述上可以更高，也就是说时间更多的人比时间更少的人，在某些方面上的时位要高一些,但时间多少并不完全决定综合的整体时位，还需要考虑各种不同的面向或者能力极化等等。

例如缺乏耐心品质或者缺乏谨慎和对各种层面的考量，都会影响着不同的综合时位情况，也就是说如果纳入到综合时位当中，时间更多的人并不一定比时间相对更少的人的时位要高，或者说综合时位要高，有可能是更低的。

因为看的是综合，所对比的不完全是时间面向，而是对比整个事情，整个朝向。而任何一个事情或者朝向都涉及到大量的面向与存在，不完全是只考量意识体，也包括环境和不同层面的状态与潜在(意识的水平会有意无意影响着考量到的范围)。往小了看,可以考量到整个人群关系网，或者所处的社会结构的各个分层，往大了看，可以涉及到各种不同的维度，各种不同的领域，各种思想概念，无形的存在和多种可能性，以及各种可能性波动，各种的潜在潜能的浮动等等，甚至直接涉及到整个宇宙当中的所有存在。因为被嵌入可以描述为将一个复合的存在嵌入一个更加复合的存在或多层多个复合存在当中，不单单是把一个意识体嵌入进整个环境中，或者说把一个意识体嵌入一个群体中，也不是说把一个事情嵌入少数几个人当中,而是既可以嵌入各个层面中，嵌入一个更大的朝向中，也可以嵌入各种概念，结构，运作，过去，现在，未来等等各种面向。

不同的极化程度也会影响着一些事情或朝向

中的综合时位情况。例如在设计方面，设计灵感极强的意识体，可能在某些事情上时位程度是非常高的，哪怕仅仅只有这个面向是高时位而其它面向对比其它意识体都是低时位，但是在综合时位状态的考量中，其时位状态可能仍然会属于高时位。例如即便可能时间更少，可调用的资源更少，人脉关系更少，有着更大的阻碍等等，但是对于综合时位的考量而言，其时位状态可能仍然会属于多面向多方面的高时位。注意这里的高和低，它是同一个存在。为什么叫做高呢？必须要有一个对比，就是这个设计灵感极强的意识体，对比其他人，在某些事情或方向朝向上属于更高时位，相对的更高的综合时位，或者说比其他意识体有更大的正的相对时位落差。如果要比力气，那么一些体力更好的人就可能成为大量不同的人中相对高时位或者较高时位或者更高时位的意识体。

任何领域，任何方面，包括医疗，治疗，咨询，销售，管理，研究，创造，设计，探索等，各种所谓的时位位置等等，都有着不同的相对综合时位对比情况，这也会衍生出不同的时位情况。所置入的综合程度不同，也会导致需要的能力要求不同，或者是否达到某个面向的足够程度，都会影响到其相对的时位或者位置，在运作或者朝

向中的一些效能。例如我们要搬一个大石头，也许找一个力气更大的人，会比找三个力气非常小的人效能要高，因此力气更大的人在搬石头方面的相对综合时位更高一些，当然这也取决于描述，因为有的时候找三个力气小的人明显效能高于找一个力气大的人，人多且容易找的时候。如果其相对的面向拓展程度与极化程度不够，或者超出太多，都会对最终的时位或者该时位状态下的运作效能产生影响，也包括由于面向缺失导致的低效能，负效能，或者平衡程度与极化程度不同而导致的低效能或负效能等等，也包括拥有某些面向或者某些更高极化与平衡而带来的效能大幅提升或潜能被挖掘(这一段是提取描述，可以结合大量举例进行理解)。

假设各种不同的意识体要去运作一件事情，同一件事情，或者朝向某个方向，或者去行使某些时位或者位置，其相对的综合时位情况会有所不同，也就是说不同的意识体在运作同一件事情的时候，其效能值不同。举个例子，种植一些植物，专门请一些更加了解种植物或者熟练种植植物的人来操作其效能可能会更高，会比一些不了解的意识体去操作的潜在效能更高，当然这是相对的描述。同样的，在做某些事情的时候，有些不同时位状态的人去做，相对效能可能会更高。

但是反过来如果自身的综合时位去做某件事情的效能是非常低的，然后去操作，最终有可能会演变成低效能甚至负效能。因为时位是相对的，并不会因为人力气大，去做智力的事情，时位就变高，时位还是一样，不会因为我们对植物非常了解，然后去做动物的事情，时位就会变高多少。相对时位是实时浮动的，根据不同的方向朝向和不同的事情而变化的，也会根据我们不同的综合面向和整体环境的不同，有所不同。

时位的考量是多方面的。当环境发生比较大的变化的时候，同一个人做事情的时位会发生变化。例如，经济上行的时候，某些时位的人去做某些事情，其效能可能相对很高，但是如果环境发生了很大的改变，经济下行非常严重的时候，时位已经发生改变了，如果再去操作同样的事情，其效能可能已经变成低效能，甚至负效能了。时位的考量也包括我们自身的状态变化。例如，在状态较差的阶段去操作一些事情，和在状态较好，做好充分准备和了解的情况下去做某些事情，其相对时位是不同的，潜在的效能潜能也是不同的。

我们可以通过很多的方式来调整时位状态，可以调整自身的时位状态，或者调整做某些事情下的时位状态。以所谓的修行修炼或者锻炼或者意识拓展为例，可以通过改变环境来改变相对的

时位状态。例如，处于一个非常嘈杂，很混乱的环境中进行某些锻炼，此时的相对时位不是特别高，甚至是较低的，并且由于在某些描述上无法直接改变当前的环境，但是在时位上却可以调成不同的环境。例如更换到更为安静的环境，从而改变效能。我们如何运用拥有的能力，方式，资源，时间去改变，这个就是综合时位的情况的运用。因为有的人有更多时间，因此可以多花一点时间去到一个更为安静的地方，而有的人时间可能更短，但是资源更多，可以直接更换住址，或者对所处的环境进行改造。这些都是不同的人拥有着不同的时位状态，不同的综合时位状态，资源，时间，机会，潜在都可以成为影响综合时位的存在。例如有的意识体可以直接联系家人、亲戚、朋友来改善环境，或者有的意识体可以直接对整个街道，整个环境，通过与周遭的人沟通，或者一些规定、规则来直接改善整个环境，这都是不同的时位状态潜在的可选操作。并且综合时位不仅仅受以上举例的影响，也同样可以包括我们的意识状态，情绪状态，对思想的理解，对情绪的理解，经历经验，接触的人，学习模仿的对象，触及到的层面和思维想法，都会成为影响综合时位的存在。

反过来描述则是我们可以通过改变，拓展，

极化各种不同的面向来改变我们对于某些事情当前的综合时位，或所在嵌入的综合时位。例如，可以通过学习了解某些领域的书籍，来提升对某些方面的相对时位状态，也可以通过对自身的情绪更加深入的了解，更加多样化的体验、平衡、探索，来提升我们对于做某些事情或者某些朝向上拥有的时位状态。或者提高在某些特定状态下的时位，比如情绪平衡，在领域、职位、创造，设计等很多方面提高相对时位，也可以通过改变自身的意识、思想、认知、信念、打破固化、拓展更多面向、通过广结善缘、服务他人、投入各种潜在训练、挑选一些挑战，来影响我们的相对时位。

假如遇到困难或危机，也许综合时位状态会提供很多助力，包括自身更好的情绪状态，更强大的意志等。综合时位更高，更为综合平衡的状态，对于面临挫折，困难，挑战，或者说更容易在各种不同的人群中可以拥有着更高的思维状态，更多的面向拓展，更多的极化，可以让自身在各种不同的领域中的时位状态发生改变。当然这里的时位状态不仅仅是对比过往的自己，或者对比不同状态的自身，也可以是对比各种不同的意识体而发生的综合时位的变化。在面对一些时位或者位置的挑战当中，自身的相对综合时位也

会发生不同的变化。例如自身的能力，在面对这些时位时的整体情况，除了提高潜在的相对时位，提高潜在的知识认知、状态，提高力气、体力、耐力等相对其他人的潜在时位，也可以提高思想，灵感，想象力，经历，体验等相对其它意识体的时位，也可以通过改善环境，以及借由其它意识体与环境和整体状态，改变自身在一些方面当中的综合时位情况，也可以通过调整自身的资源机会，潜在概率等来影响综合时位情况。对于综合时位的整体调整，改变，如同前面赌之意境中提到的对综合概率的调整与影响，也可以描述为是对综合落差值的调整与改变。这些都涉及到复合的存在，或者说涉及到复合叠加态，涉及到被嵌入进更高的复合存在当中。

例如意识强度更高的意识体，要进行强度更高的锻炼，也许他会选择在嘈杂的人群当中进行。这样的锻炼所需要的强度反而更高，通过身处嘈杂的人群当中锻炼，来提高和改变自身的某些面向，用这种方式来锻炼自身不受外在环境干扰的能力，或者说自身能够更加专注和稳定的能力，通过这些能力的改变来影响自身对某些事情的潜在综合时位。例如，意识体能够兼容更复杂的环境，兼容更嘈杂的环境，兼容更加多变和随机化的环境，相当于面对随机化环境或者复杂环境有

着更强的稳定能力和抗干扰能力，会有相对更高的潜在时位。

描述到这里，我们可以看到时位的变化和时位的增减，或者如何去改变和降低思维状态。例如，地球上的线性选择，如果选择了一件事情，就会改变我们的一些时位状态。因为任何一件事情的选择可能会影响我们的可用时间,可用资源,可用机会等等。当我们做另外选择的时候，我们的时位也会发生变化。也许我们在那个选择中，会有不一样的体验，会有不一样的锻炼，会有不一样的拓展或者收获不同的信息或者面向等等。也就是事物的变化都在波动着相对时位，例如进入了一个可用时间非常少的环境中，那么对于时间以及时间所影响的各种潜在都会降低我们的相对时位。例如我们的时间将变得更少，在运用使用上面，相对时间更多的人，在面临某些机会，某些抉择，某些变动等各个潜在时，其综合时位会不同。

时位不仅仅处于当前静止状态下的相对时位，更多的是一种潜在和动态化的时位。如同看似我们做了某种选择，例如进入了某种职位，获取到了某些资源，同时也意味着我们丧失了其它方面的可能性或者机会。相当于时位发生了一些改变，也许在某些资源方面时位提高了，相对时

位比某些状态下提高了一些，但是在另外一些面向上，可能时位减少了。并且这些变化不仅仅是实质物体上或者物理上的变化，也包括各种可能性的潜在的时位变化，各种赌之意境的相对时位变化，综合概率的相对时位变化。

在综合时位的整体描述中，包含着静态的时位，动态的时位，以及潜在的时位。相当于从静止状态进行可能性波动，或者当面临某些可能的机会，或者某些选择来临，或者环境发生改变，时位的变化情况，潜在的各种的变化情况，都是非常复合的。不过并不需要用具体的数值去衡量这个时位，而是通过描述和理解变成一种模糊又精准的运用。

还有一些其它时位情况的描述，我们会在后面的章节中详细讲到。现在简单描述了时位，它是要对比才能够产生的，相当于一种落差值，或者一种极化的落差,或者面向极化对比的落差值，并且它是综合的，取决于不同的对比对象。同时我们也描述了综合时位，或者说时位它是潜在综合的，不单单是一个人的所有的面向和能力，也包括这个人所被置入的整体环境，而且是多层面的。并且在描述上并不完全以一个人为被嵌入对象，也可以描述为将某种物体嵌入，或者描述为将一个故事嵌入进一个更大的综合当中，或者描

述为将某个可能性，某个灵感，某个方向嵌入进复合的环境中。之后我们又描述了综合时位在不同事情与方向中如何进行增加或减少，以及当选择的方向改变，环境改变，各种东西发生改变的时候，时位的变化情况，有增有减。

这里也许我们会问，要如何去了解我们所处环境和状态的时位情况呢？如何了解我们自身的环境时位情况呢？如果我们突然被置身于一个全新的世界，来到一片未知的森林，我们如何确定和了解到我们的时位状态呢？首先我们如果不太能够确定自身的某些方面的时位，就代表着这也是一种时位。不了解对比了解，这是两种不同的时位情况，当一个意识体突然来到一个未知的环境时，这个意识体能够快速的通过各种观察，对比，分析，快速确认一些自身的实际情况，并且可以有一个大概模糊的了解。也就是说，我们如何去判断所处的时位，如何去分析如何去对照，如何去观察，都会影响我们的综合时位。因为分析时位的能力也可以描述为一种能力，拓展观察时位情况的能力，也可以认为是一种能力，灵活应变，对于各种环境的突然变化或者跳跃式变化进行快速的分析，也可以描述为是一种能力，而这些面向都属于综合时位当中。

在无限层面中有着大量的方式方法，观察视

角进行相对的时位判断或者说时位衡量。这个判断或者衡量也不是百分之百的，因为我们还需要判断自身的判断，衡量自身的衡量，(对自身的判断与分析进行二次或多次校准)，可以叠层下去，对相对时位的衡量本身也是一种锻炼，也可以作为一种意识拓展的锻炼。并且也属于对三个无限的理解程度的体现或者呈现。因为这就代表着我们对自身有更多百分比的理解，更多层面，更多细化的深入理解，包括对自身的思维视角，面向能力，潜能潜力，可选情绪，品质，身体状态各种潜在的存在的了解。同时也包括我们是如何去了解这些的，也就是我们了解这些的方式方法，不是说了解的多少或者了解的是什么，而是我们拓展更多的了解方式，拓展更多的了解方法。

同样，对于环境也是如此，我们对环境分析，判断，了解，认识，细化的方法都有着无尽种，而所谓的环境或者说外部存在也包含着无限的潜在，也是无限化的。也就是三个无限，主体的无限化，互动对象的无限化，互动方式的无限化。当然这里的主体无限化看似是一个局限性的有限个体被置入了环境中。虽然这里说的是三个无限，但并不代表意识体能够直接对这三项都能无限化的理解。能够达到对这三个存在有着多少层面多少程度的理解，可能是少量有限程度的理解，也

可能是达到较多有限程度的理解，也可以是其中某一项达到无限化的程度的理解。

我们也可以将各类情况与时位分析作为一种锻炼，假设我们瞬间来到了一个完全不同的环境，或者来到完全不同的星球，完全不同的维度，完全不同的宇宙，我们有哪些方法，可以拓展出哪些方法，可以创造出哪些方法，来实现时位状态的分析，衡量，对照，了解，拓展等。

时位系列是一个很大的系列，也会拥有大量的章节内容，不是说几万个字就能够描述全的。需要不断拓展，不断细化，不断的整合运用等。后面的各种章节，将会以不同的方式和描述带大家展现某些时位的应用。

既然综合时位是可以对比任何存在的，那么也包含着效能时位和潜能时位。什么意思呢？效能不是效率，效能是无关时间，而且潜能更是一个非常模糊的存在。当然模糊也代表着精准，就如同两个意识体或者两个人在做某件事情上或者在朝向某些方向上，效能是多少呢？潜能各自是多少呢？我们并不需要直接用精确的百分比去衡量效能或潜能，但是可以通过综合时位直接判断一个大概。

两个综合时位不同的人在做同一件事情时，由于综合实力情况不同，其效能会不同，潜能也

会不同。同样一个职位要安排一个人来做，从十个人里面挑选，或者从一些人里面挑选。那么每个人对于这个职位的运作效能会各不相同，潜能也各不相同，注意效能跟潜能是可以分开来描述对比的。也许我们会直接挑选效能最高的人来进入这个职位，来运作这个职位。但是效能相对最高，并不代表潜能也最高。那么我们就会看到这样的景象，有些职位或者位置并不总是由看起来效能最高的，也可能是效能不是那么高的人或意识体负责的。

这里就会有一个疑问，为什么所有的事情，所有的位置不直接交给效能最高的人来操作呢？并且在无限层面当中，无限也不总是选择相对最高效能或者相对最高效能的梯队/方案/方式/工具等。就是因为效能看似极高的人群，在相对时位上效能极高的人群梯队，其潜能是浮动的，甚至潜能是较低的。里面包含一种锻炼模式，同一个职位位置可能会让有一定潜能的人去锻炼，因为在静态的综合时位描述中，也许一个人担任的综合时位效能是较高的或者很高的，极高的。因为他可能做过很多，很熟练，有非常多的经验，但也意味着他做这个事情的拓展性是可能较低的，潜能挖掘度也可能是较低的，因为综合时位要考量到动态化运作。如果安排一个拥有较高潜

能的人来这个职位锻炼，那么也许对他而言，效能的提升会非常之高，潜能挖掘也会非常之高。

而这也会衍生出相对的时位，除了所谓潜能时位，潜能率时位，也会包括潜能的可挖掘和潜能的拓展效能的时位对比。什么意思呢？举个例子，一个已经有着极高效能的意识体，如果安排它来担任这个职位一段时间后，它的效能可能从百分之 85%提升到 87%，而潜能可能从 30%下降到百分之 25%，也可能会提升到 33%，当然这个是个举例。因为一个人越熟练往往可能会越固化，因此其潜能并不总是在增加的，甚至在减少，不断的减少，有的时候越熟练潜能越低，当然也可能越极化潜能越高。另一个意识体它的效能可能初始相对衡量只有百分之 65%，但是去锻炼该职位衡量上有着 60%~70%的潜能，并且在这个职位锻炼一段时间后，其效能可能提升至 65%到 75%，潜能还会再增加，并且其面向拓展和各方面的拓展也会更多。当然这里的百分比是为了便于理解的比喻。在对比效能增长和潜能增长方面，其相对时位更低的反而经常会更高，也就是初始低效能者在效能潜能增长的时位对比方面反而有着更高的时位。

这里就涉及一个相对比较重要的一个描述，就是时位是交叉的，力气更大的人，虽然在力气

面向上比力气更小的人时位更高，但是对于力气增长的潜能而言，力气更小的人时位反而更高。同样的，面向的极化程度更高在该面向的极化对比上，其时位比面向极化程度更低的人要高，但是对比极化的速度或者极化的潜能而言，这个极化程度更低的人可能反而更高。

再举个例子，第六密度并不总是比第三密度时位要高，或者说只是做很多事情与某些方向朝向上时位要更高。第三密度也可以有一些面向在时位上是超越第六密度的，因为时位是交叉的，取决于不同的对比，不同的描述方向，也就意味着第三密度在某些事情或朝向上仍然有着潜能远超第六密度的存在，并且其时位可能也非常高，甚至是极高。对于潜能的描述，任何意识体都会有一定百分比的潜能，或者在不同方向和事情上有着各种不同的潜能百分比。即使这个百分比可能很低，可能是 3%，0.3%，但这仍然可以给意识体带来潜在的时位差或者说在不同方向，不同方面的一些时位差，潜在的时位差。

后面的章节包括宇宙大家庭结构当中的各种时位，强与弱，公约和制约，法则，克制，责任服务与管理，高低时位互动模式，以弱对强，以强对弱，时位碾压等等的各种的相关描述。这一章节是时位基础的概念描述，后面章节会以各种

不同的方式方向去拓展时位意境，或者去拓展时位系列。

第二十章、宇宙大家庭模式

下面开始时位系列第二章。这一章节我们将开始描述整个宇宙当中的所有潜在存在的相对时位，这一章的主题是宇宙大家庭，也就是我们会用到家庭有关的比喻描述来进行各个不同层面的视角拓展。这里面会涉及到关于自由意志百分比的问题，主要的角色我们简单划分为三个：一个是阴性源头，一个是阳性源头，剩下的是小孩。当然这里所谓的阴性源头与阳性源头实际上是同一个源头，分开描述是为了便于理解，在运作当中我们可以简单的划分出这两种属性，可以简称为阴性或者阳性，也可以称之为光明/阴性或者黑暗/阳性(会存在颠倒与叠加)，也就是光明源头或者黑暗源头。

但是这两者实际上是不分开的，或者说是同时存在的，因为所有的运作与表述，不会是单独的阴性或者单独的阳性，而是说两种都有，阴阳都有。那么即使是所谓的阴性源头，也是为了便于理解，我们先简单拆分出来，实际上阴性源头在运作当中，很多的状态操作含有阳性，阳性源头也同样很多的状态操作含有阴性。各种操作看似属于阳性或阴性源头的操作，但里面又包含着另一面的状态。只是为了便于描述我们将其拆分成三个存在。同样的所谓的小孩，指代的就是整

个宇宙当中所有其它意识体，当然这里的小孩也可以分为大小孩，中小孩，小小孩，这些是不同的划分方式。在描述当中，我们统一描述为小孩，这是一个指代。

阴阳我们也可以衍生描述出更多，例如进退，刚柔，激进和保守，自由与控制，允许与静止，静和动，内和外等等的各类的一些描述。但是这里并不主要讲阴阳有关的，而是讲相对的时位以及互动模式。前面我们提到过三个无限，主体的无限，互动对象的无限以及互动方式的无限。这里我们先简单的描述一些源头有关的视角。假设一开始只有一个源头或者“无限的一”，然后复制出第二个无限的一，之后两者开始互动，那么互动的方式又是什么样子的呢？我们可以用比较拟人化的方式举例，就好像两个小孩在一起在讨论我们可以玩什么，我们有什么可以玩的吗？有什么有趣的玩法有意思的游戏可以玩吗？

这个时候两个小孩就开始思考了，其中有一个小孩想到了一种很有意思的游戏，例如中国象棋或者国际象棋等，另一个小孩想到了一种看起来很单调的游戏，例如井字棋游戏或者抛球游戏等，于是两个小孩就一商量。我们都找到了都创造了一种有意思的游戏，但是看起来你这个游戏，你设计的没有我这个有意思，要不你来玩我这个

游戏吧，我这个游戏的游戏规则是这样这样那样那样。然后另一个小孩说可以啊，我来玩你设计的这个游戏，你这个游戏做的比我有意思，做的比我做的更有意思更好玩。那我要玩你的游戏呢，我就要遵守你的规则，这时候就会衍生出所谓的“臣服”或者“臣服”的概念，实际上可以认为是来自于这里。臣服并不是一种凭空或者一种单独的状态，它是一种互动时位状态。这里我们可以看到其中的互动时位状态就是两个小孩设计的游戏，有的设计的更精妙，更先进，更好玩，而另一个小孩主动愿意参与玩这个游戏，但是它需要配合遵守这个游戏的规则，这就是所谓的臣服。

接下来两个小孩开始愉快的进行游戏了，但是两个小孩玩着玩着发现这不对呀，（比喻的游戏或者设计）这个游戏好像有 bug，有漏洞。那怎么办呢？我们就要改进这个游戏，希望通过修改规则或者修改参数来让这个游戏更好玩，更完善，而这可以认为就是一种“反臣服”，也同样是主动的，或者说顺与逆它是同时存在的，如果臣服的意思是你绝对的臣服或者完全的被动，那这不是臣服。因为臣服要同时叠加另一面，要同时叠加着反臣服。因为如果只有臣服，完全的被动沉入进这个游戏当中，那么很显然这个游戏可能就不会改进，不会迭代，而提出合理或合适的改良方

案与意见，另一方根据该提议进行决策考量改进与否，这当中都有着臣服与反臣服，顺与逆。

从另一种角度来讲，两个小孩都设计了一款游戏或者都设计了多款游戏，结果其中有一个小孩总是设计的不如另一个小孩，而且差距很大，那么这个小孩是可以学习另一个小孩怎么创造游戏的。那么他就可以通过去体验对方设计的游戏，并遵从游戏规则设计去体验，去学习对方是怎么设计这个游戏的，以及这设计当中的精妙在哪里。但是反过来如果碰到有什么意见，提议，灵感等也是要提出来的，要改进。那么作为另一方，作为设计出更精妙游戏的那个小孩，看到对方在自己设计的游戏当中，其实也会存在一种时位，就是你不能不管游戏中的玩家了。它会有一种潜在的“管理责任”，虽然不能叫责任，但是因为没有一些词，就像反臣服也没有这个词，因此我们这里先简单的用责任或者用管理代替。

也就是说是创造游戏的这个小孩需要去负一定程度上的时位责任，管理在玩游戏或游戏中的那个小孩。而在玩游戏的那个小孩，除了带着体验与学习设计去参与，也可以蕴含着主动的提建议，提意见，设计灵感，提改进的想法的。创造游戏的小孩也可以能够主动的聆听，主动的听取建议，或者思考给到的建议，并且如果在游戏的

过程中出现了什么问题，也要及时处理或者及时操作，以“保底”在游戏当中的玩家。而这当中便同时蕴含着顺与逆，同时蕴含着阴阳，同时蕴含着时位互动当中的臣服与反臣服，所有都是叠加在一起的。一定要注意，都是叠加在一起的，都是同一个存在。

而这个模式就衍生出来了小孩与小孩之间的模式以及小孩与大人之间的模式，或者说源头与源头之间模式或者说是整个无限的一当中所存在的一些潜在的互动模式。也就是说，其实对于整个宇宙而言，谁设计游戏都可以，都一样，但是谁设计的好，谁设计的更好，那其他小孩可能就会愿意来学习，想要学习。但是这并不代表着永远都是一开始更会设计游戏的小孩，他一直当游戏设计者，体验游戏与学习设计的小孩也不是永远臣服在对方的游戏设计当中，也同样可以成为新的更优秀的游戏设计者，是一种相互的，相对的。

虽然这里是用的小孩，但是大家可以自己换成意识体带入理解，也是可以完全适用的，意识体与意识体之间的臣服与反臣服也可以认为是类似这种模式。那么这里提到的阴阳源头其实是同一个存在，同一个意识，但是在无限层面是可以不分数量的，因此一个数量它就等于两个数量，

所以一个就等于两个。一个源头就可以同时分成阴阳源头，正是为了配合这种互动模式，或者通过类似的互动模式来达成一种相互进步或者迭代或者螺旋迭代，进化或者改进。在这种模式当中，阴源头或阳源头，它就如同像两个小孩一样，当一个小孩设计的游戏更好的时候，另一个小孩就可以来学习，当学习的小孩通过学习又拓展创造出来了更好的游戏设计的时候，另一个小孩又来反过来学习这个小孩。因此衍生出一种同时阴阳存在的一种互动模式。

注意，这当中是时位互动，这里面有很多潜在的时位，例如游戏设计能力，谁游戏设计能力强，谁设计出来了更精妙的游戏，那么在相对时位当中就会比另一方要高。大家看到这里，也许会看到这里有什么强弱，高低等等的一些词汇，看起来像是分离的词汇，或者说是一些时位衍生出来的不同的状态描述，但是实际上这些只是为了更好的描述以及更多的细致的去描述当中的运作而使用的各种词汇，各类词汇本身也都是“中性”而存在的，当然我们也会有一个章节专门来描述宇宙当中的强弱思维状态以及强弱互动应该如何。注意，这并不代表着宇宙只有合一而没有分离，或者代表着只有平等，没有高低，其实全部都叠加存在，平等叠加着不平等，高叠加着低，

强叠加着弱，两者是同一存在。

除了阴阳源头我们也加入了一个小孩的时位角色或者时位状态。就如同当一个游戏或者阴阳源头相互迭代了很多次之后，继续创造了更多的游戏设计师，希望见到更先进的游戏设计或者更精妙的游戏体验，相当于源头复制了更多的自身。但是这些新的自身似乎设计能力有点显得缺乏，或者经验有点落后，这是一种相对时位上的，因为阴阳源头，一开始的阴阳源头，已经创造了很多的游戏与体验了，已经有了相当多的一些经验了，而后创造的这些分身或者说复制版的源头，他们仍然缺乏相关的能力或者拓展，因此新出现的这些复制版的源头就可以先通过学习以前设计的，或者当前正在运作的游戏，通过理解其中的各种运作和体会其中的精妙之处，并提升自身的游戏设计能力。

这一个描述也可以转换成所有的意识体都可以描述为是潜在的源头，既可以是总源头，也可以是分源头，也可以是无限化的意识体都可以，只是不同的描述视角。那么也就是通过参与已经设计出来的一些游戏，并在当中学习体验以及给到相应的反馈或者建议或者想法等等，这个便衍生出来了 8 度音阶宇宙的一个体验体系或者一个进化体系，描述上的体验与进化体系，我们可以

把整个宇宙都当做一个大的游戏，当然这个是个比喻。那么各个层面的意识体，各个不同有限层面的意识体就如同像是小孩一样，那么就会出现小孩相对于源头的时位，这里也会出现三个无限。

第一个无限就是源头本身的无限，作为游戏设计师，可以设计出任何可能性的游戏，并且玩法可无限多种。小孩的种类也可以是非常多样化的，可以是狗头人，猪头人，猫头人，鸟头人，可以是蚂蚁，石头，自行车，任意的存在，无限化的存在，甚至可以是抽象的概念意识存在等等。以及第三个互动无限化也就是互动方式的无限化，也就是作为玩家或者作为里面体验的意识体（也可以叫小孩），可能遵循游戏规则，可能破坏游戏规则，可能认真研究学习，也可能思考与反对，建议，也可能另行创造，也可能遇到 bug 漏洞，也可能利用漏洞或者利用机制，利用设计进行一些操作，并且不同的时位状态的小孩与小孩之间的互动也会存在类似的模式，当然这里我们只讨论三个，这里面有三种无限，那么我们来看看无限化的源头又该如何面对这种情况呢？

也就是在整个宇宙当中，整个宇宙我们可以比喻为源头设计的整个大的游戏，其它里面所有的意识体，有限层面的意识体都可以比喻为是游戏当中的玩家。那么源头应该如何更好的运作下

去或者迭代下去呢？衍生出来的阴阳源头或者说源头的各种不同运作模式，可以给它划分出阴阳源头来，这便是其中一种无限。就如同我们并不能总是局限在或者停留在旧有的设计当中，而是要主动的创造。主动的创造并不是说一直遵循来自游戏玩家的意见或者建议而改进设计，而是作为更强的或者当前时位极强的游戏设计师要主动的去探索更先进的游戏设计，也就是源头要不断的去自己灵感改进与迭代的设计，但是也要同时倾听玩家的意见，或者考量一下玩家给到的一些灵感或者想法。

作为源头是不太能只等待着游戏出漏洞了，出现问题了，游戏服务器开始运作 bug 了，或者等待玩家碰到问题了，等待玩家受苦了，遭罪了，并提出意见和反馈，才再去采取调整。因为这是一种被动，因此要主动的灵感与调整，完全听或者完全不听玩家的反馈和体验感受与意见都是不太行的，因此主动被动两者同时存在。

现在就会衍生出阴阳源头，但是这当中又会衍生出一系列的其他的问题的处理方式，例如玩家与玩家之间相互搞破坏，那源头又该如何处理呢？首先源头给了玩家游戏设计的体验空间，就不能不管。就像我们前面提到的，两个小孩相互设计游戏，其中一个臣服于另一个设计更好的。

那么设计游戏的那个小孩他是有潜在的责任的，作为源头更有潜在的一个保护责任或者管理的一个时位。注意这里的“责任”一词需要打双引号，它并不像我们地球上的责任，或者意识体与意识体之间的关系责任或者社会责任，并不是这些，它是属于一种源头层级的，因此概念与范围上会有很大的差异。

也就是作为源头，对待玩家应该可以如何对待？允许玩家自由玩耍，自由发展，自由体验，而这便衍生出来了爱或者也可以叫自由，自由意志，但这个自由哪里来的？等一下会说。游戏当中的任何玩家出任何问题，实际上都可以得到源头的爱或者说阴性源头的爱。也就是对于源头来说，他设计这个游戏本身就是允许玩家，就是给玩家体验的，让玩家自由的去探索的。同时也要接纳玩家，接纳任何的意识体，并且让任何的意识体都知道有阴性源头的存在。那么这个会衍生出爱，这种爱它是有方向性的，这个爱的首先方向性就是玩家出了问题可以找源头，更精准的描述就是小孩子碰到事情了找妈妈，因为是描述的阴性源头，那么妈妈给到的是所谓的无条件的爱，或者犯任何错误或者做任何事情都可以的一种包容或者一种无尽的爱。

但是这种爱只是一个方向，来自阴性源头对

待小孩子的“态度”下的爱，爱总共可以比喻描述为有四个方向，四个时位方向。一个是小孩子对阴性源头(“的态度”)，或者说对母亲，另一个是阴性源头对小孩子，也可以说是母亲对小孩，另一边是小孩子对阳性源头或者父亲。反过来则是阳性源头对小孩子，或者说父亲对小孩。也就是阴性源头和阳性源头各分别对待小孩子的态度，与小孩子分别对待阴性源头与阳性源头的态度，一共四种方向，或者四类态度存在模式。

总共四个爱的方向，让我们逐一来拆解。第一个我们已经提到了，就是作为小孩子，犯任何错误，或者做任何事情，任何自己认为错误的事情或者任意的破坏性的事情，妈妈仍然会无条件的爱或者宽恕，也可以比喻为因为宇宙就这三个人(阴性源头，阳性源头，小孩)，那么妈妈又是以什么样的方式对待小孩子呢？或者说阴性源头如何对待小孩子呢？这个时候视角就对调了，时位就调换了，因为源头是无限化的存在。作为无限化的阴性源头存在，它并不要求小孩子一定要学习成长，一定要在游戏里面做什么，怎么样，或者小孩子将来成长的方向，也不会给小孩子定什么学习目标，人生计划，体验方向等等。或者说可以不需要，因为在描述上无尽的爱，她是永远爱小孩的。而阴性源头对待小孩就是这个模式。

小孩子对母亲和母亲对小孩子这是两种不同的状态，这两种爱它是有时位上的差异的。放在意识体身上，我们可以这样理解它的意思，底层上就是我们无论在宇宙当中做任何事情，永远都会有阴性源头爱着意识体，宽恕或理解意识体，并且允许意识体做任意想要做的自己，有着广阔的自由。意识体对别的意识体也可以模仿这种模式，或者通过从阴性源头身上得到的这种爱的感受，并学习这种爱，然后重新运作，可以运作在各个不同的地方，因此就演化出来了所谓的无条件的爱，宽恕。这当中就蕴含着很多的细节，因为这是单面的，单片的，也就是属于小孩子对阴性源头的爱的理解。那么小孩子在描述上是不太能够完整的理解源头时位的爱的情况的，因为小孩子感受到的是被爱的状态，或者说是小孩子接收到的是这种感受状态。

当自身作为小孩子面对来自阴性源头的爱，变换成自身作为阴性源头对待小孩子时，时位调换过来的时候，或者说当意识体成为阴性源头的状态的时候，整体的状态又不一样了，变成了阴性源头所能够操作的。也就意味着阴性源头它兼容所有的一切存在，允许一切所有可能与发生，并且同时爱着所有的存在。注意，我们这里并不是在说各类意识体与其他意识体是一体的，这个

是有视角差异的。对于阴性源头而言，它不需要类似的描述，因为是无限层面，不需要描述是一体的，这个视角会变成阴性源头同时如何与其他的小孩子们互动，以及阴性源头本身的状态。因此如果我们想要模仿阴性源头的状态，那么我们会看到哪一些呢？包含着无限化的看待所有事物，无限化的看着所有的可能的事情，无限化的看待着所有的正负的事情，无限化的奉献与服务着一切事物，无限化着允许一切区别与差异的存在。并且是朝向着一种允许自由，注意是允许自由，并且因为自身是无限化的存在，因此看起来就衍生出来了一种自由意志的潜在状态，或者说允许自由意志，允许呈现出自由意志。但是描述到这里的时候，这里的自由意志实际上是伪自由意志。那么是怎么一回事呢？这就涉及到阳性源头了。

在小孩子游玩游戏的过程中，我们可能会发现一种这样的情况。小孩子在玩火自焚，小孩子在相互打架，相互搞破坏，小孩子从不学习，从不成长，那么这个时候阳性源头对小孩子的爱或者运作模式就潜在的出现了。小孩子玩火自焚的时候，小孩子在破坏游戏机制，破坏游戏规则的时候，这会发生什么呢？作为阴源头，它是可以允许这些事情发生的，注意，阴源头还是允许小

孩子搞破坏，允许小孩子不成长的，因为不成长也爱着，不论做了什么也爱着，不论优劣与否，什么面向呈现与否也爱着，各种调皮的小孩，也一样的爱着,但是对于阳性源头的运作模式而言，就完全不一样了，甚至是相反的，或者说相对的。

在整个游戏当中，虽然小孩子看起来可以随意自由活动，随意自由运作，但是它是有一个范围的，这个范围就意味着所有小孩子实际上能够活动与体验的范围，是有一个潜在的范围的，潜在的被限制着的，并且所有的小孩子的各种行为似乎都受到了各种一些游戏规则的限制。当小孩子想要搞破坏的时候，他似乎会遇到一些阻力或者一些看不见的机制设计的阻碍，阴性源头的允许对应的是禁止，这时候潜在的禁止就出现了，也就是为了游戏设计更为精妙，阳性源头必须考量到更多的面向，那么阳性源头就会设计不同的一些范围，框架，机制，用于适配不同的小孩，随着小孩子的年龄不同，阶段不同而会进行区分化，给不同的小孩子配备不同的游戏，游戏设施，游戏设备和和游戏道具等等。而能够允许与接纳这种看似分层，分离，与高低层次划分的存在，也是有阴性源头才能有这些存在，允许呈现，并且阴性源头对任何面向进行承载。

划分或者区分这是为什么呢？因为所有的小

孩子随着年龄的成长，会分出不同的需求或者阶段，阳性源头需要满足小孩子的需求或者根据小孩子的不同的成长特点而创造安排设计更好的游戏体验。但是这当中就会产生一些差异，年龄小的小孩子，可能会要求一些对他而言属于较为危险的游戏道具，就如同让婴儿去玩核弹，这不仅会导致很大的潜在的破坏或者把自己也炸伤，当然这是一些比喻描述。在阴源头的看来这是允许发生的，但是在阳性源头的视角看来是存在潜在的区域划分的，因此阳性源头会限制与禁止或屏蔽其获取核弹，小孩子很多时候就无法拿到核弹，无法拿到核弹就代表着自由意志被限制，且似乎小孩子的一切都被管控着，处于一种局限性的范围当中，小孩子想要打破游戏规则，但是小孩子又设计不出来更好的游戏。阳性源头这时候的机制设计就看起来就像禁止了或者不允许，不允许小孩子拿超出能力范围内的游戏道具，或者去体验一些超出孩子范围内的一些游戏区域，那这会出现什么情况呢？这是一种对自由意志的限制，或者从某种角度来说并不存在自由意志，因为所有的一切都是一种管控或者一种控制，自由对应的是控制，阳性源头这边体现出来的是控制。

那这个控制到底是怎么一回事呢？控制与自由意志的关系又是如何呢？在开始描述这个关系

之前，我们先来看一下阳性源头，它为什么要根据不同的小孩子的成长特点和需求特点设计出这么多复杂的游戏呢？对于阳源头而言，它是一种创造，一种前进，一种拓展，一种开拓，因此会衍生出拓展与学习和进步等。而阴性源头是可以不用学习和可以保持原地踏步的，注意，这两者仍然是叠加存在的阴阳源头，我们随时都要关联起来去体会和思考。

阳性源头会在一定程度上引导和牵引小孩子去成长，去学习，并安排相应的课程，当然一切都不是强制性的，因为阴阳源头是一体的，所有一切都是自由的，但是所有一切又好像都是设计与牵引安排的。这到底是怎么回事呢？阳源头通过不断的拓展和开创，创新拓展出越来越精妙的游戏玩法供小孩子去拓展和学习，在有意无意的牵引小孩子成长进步，但是当小孩子说我要玩另一个游戏，我想要那个超级玩具的时候，对于阴性源头而言，它是允许其发生的，但是对于阳性源头而言，处于决策下时，它是不一定不允许其发生的。小孩子找阴性源头要东西，阴性源头会负责造物与给予，而阳性源头则“决定或决策”其能否被给予，例如小孩子要书籍和玩具，可能会被给予或不被给予，而如果要核弹与刀剑，可能会被给予或不被给予。阴性源头承接小孩子的

各种灵性与想法，和想要玩的游戏，阳性源头将其图纸与设计进一步创造生成出来，并进一步细化与调整，阴性源头持续维持与构建对应设计的造物存在。如同苹果树的设计，先有想法，图纸，再进一步细化，然后用造物去构建，并维持运作等，阴与阳有关的描述与特点，此时是交叉的与交织的，叠加的。

这里看似冲突，其实并没有，我们要体会阴阳源头的运作模式以及如何配合存在的。那么小孩子到底能不能拿到这个游戏？到底能不能拿到这个超级玩具？就如同小孩子去问妈妈，妈妈再问爸爸，爸爸说能给妈妈就给，妈妈是负责给的，或者说阴性源头是负责将这些事物给予小孩子的，也就是阴性源头有一个给予的概念或者一个特点。而阳性源头决定了能不能给或者什么时候给，也就如同父亲给小孩子的一个情况判断，当小孩子想要一个玩火自焚的玩具的时候，那么小孩子这时候的自由意志将无法被实现，但是小孩子想要一个通常的拓展意识的玩具的时候，那么将可能会被给予实现。

阴性源头可以给予着一切，承载着一切，允许着一切，阳源头则控制着一切也制约着一切。这里出现制约,制约也是后面章节会详细描述的。那么自由意志和控制，或者说自由与控制它是怎

么同时存在的？在这种结构当中，如果没有阳性源头的控制，小孩子的想要玩火自焚的玩具的自由意志会失控，自由意志或者说所谓的自由的范围是有一定范围潜在的，也就是这个自由是在控制当中实现的，因此所谓的自由意志也是伪自由意志。

但是这里要注意的一点是，控制跟自由是叠加在一起的，因为自由它是允许自由，控制是控制的范围。这个控制的概念并非是我们地球上所讲的各种方面的控制，它是一种源头层级，无限层级的控制的概念。因为阴性源头和阳性源头是同时存在的，因此阳性源头的控制并非单独存在，并不是说阳性源头似乎控制着一切又保护保底着一切，因为也控制同时叠加着自由，创造也叠加着破坏，因此会呈现出一种独特的控制下的自由，或者这个自由需要在控制之下实现，也就是对于阴性源头而言，小孩子被阳性源头允许的体验范围内是全然的，自由的，但是这里的“全然”也要打双引号，因为它的范围仍然是潜在的受到限制的，但是只要是在这个范围内所有的一切自由仍然可以被允许。这看起来就像是一个矛盾，但是实际上并不冲突，这也是阴阳源头同时运作的一种模式，因此自由意志是另一个被衍生出来的存在。

回到我们一开始提到的四个方向的爱。小孩子对阳性源头或父亲的爱的状态感受，这一个方向的爱，小孩子相当于是感受到来自父亲的这种保护以及父亲的牵引，也是限制与保护，前进的动力和成长的榜样，拓展的标志，勇敢拓展改进改善自我，探索与体验更多的内容与存在，这仍然是一种爱，虽然我们这里的描述比较少。因为这里是举例描述，还有很多这种存在，但是如果我们站在父亲对小孩子的视角或者阳性源头对小孩子的方向的爱而言，也又会发生变化。在这个方向的爱当中，我们看到了控制，看到了保护，保底，制约，看到了思考，看到了智慧，看到了拓展，看到了潜能，看到了创生，看到了规则，挖掘小孩子的潜能，引导小孩子前进。同时也会出现教育小孩子，教导以及创造与设计等。而阴性源头则是允许停止，寂静，破坏，混乱，打破，随意，自由，摆烂，放弃，平淡，消退，舍弃，无理由，梦想，渴望，随心所欲，任何想法与愿望，任意操作，任意选择等。

在阴性源头,阳性源头的四种方向的爱当中，都是各有特点，各不相同的。如果我们要描述更加完整的所谓的爱，那我们应该同时把这四种方向视角的时位无尽拓展。在我们地球上常见的对爱的理解与领悟当中，往往是四种方向当中的小

孩子对阴性源头的爱的感受与理解，四个方向的这一种方向的感受的爱的理解，然后演变成无条件的爱或者所谓的爱(小孩子尝试模仿阴性源头)，或者也会描述为富足丰足(小孩子可以无尽向阴性源头“索要”或表达需要)。

爱的四种方向，其一，以小孩子的视角感受来自阴性源头的爱，可以体验到极为的自由，随心所欲，被无尽包容，接纳与理解，随意表达需求都可以被满足,可以随意服务他人与服务自己，且都是均可以无尽的，极致化的，也可以是随便破坏一切，操控一切，命令一切，暴力一切，拥有一切，统治一切，可以无尽扩展，可以随意破坏任何规则法则，可以随便摆烂与切割，可以随意攻击他人，随便制造等级，可以随意选择，随意利用任何一切，整个宇宙“可以”只有自身一个存在，“最闪耀的自我存在”，这如同是一种无任何权力下的极致至高无上权者，无权之权。包含着正负，阴阳，高低优劣，正负效能潜能，等等都有。

爱的四种方向，其二，可以是以小孩子的视角感受来自阳性源头的爱，被管控，被限制，被阻止，被阻碍，以及看到成长，学习，拓展，提升，感受到规则，法则，清晰的能力边界与划分，看到如何可以提升与改变自身，如何去操作，行

动，运用知识与智慧，如何理解事物与自身，被限制的自由，被限制的意志，被统治，被奴役，被他人以任何可能的方式服务，被迫遵守规则，限制在特定的边界与范围，被迫改变，被动被迫“惩罚”,决定权不在自身,但是也同时被帮助着，被保护着被保底着，被协助与加持着，安全，清晰，稳定，有可见的路线，看得见的标尺，差异清晰，有条理，看得到巨大的力量，无论怎么操作都是安全的，任何决定都有可能被“通过”等等，如同一种有权之无权，被赋予的至高无上之权，但是自身却是无真正“实权”的权。同样包含着正负，阴阳，高低优劣，正负效能潜能，等等都有。

从另一种比喻来说，缺乏两种当中的其中一种，就会产生有意无意的偏向与驱动，并且阴性阳性两者也是存在颠倒，交叉，与叠加的特点。

爱的四种方向，其三，以阴性源头的视角对待小孩，会衍生出无尽服务，无尽给予，无尽分享，无尽满足小孩的任何，提供所有的需求满足，同时生成出任何小孩子所想要的，有着无尽的力量，无尽的创造，无尽的容量，无尽的永恒，在无尽的富足下，可以没有任何“得到或失去”，可以没有任何“多或者少”，在无尽的力量下，没有什么是更安全的或者更危险的，没有什么是缺乏

的或者多余的，在无尽的永恒下，没有快慢，没有长短，在无尽的创造下，没有优或者劣，没有可以或者不可以，没有什么区别不区别，都差不多可以无区别。包含着正负，阴阳，高低优劣，正负效能潜能，等等都有。

爱的四种方向其四，以阳性源头的视角看待小孩子，就会出现有着极致的管控，极致的照顾，极致的保护，极致的理解，极致的清晰与精准，极致的行动，极致的拓展，热爱，养成，教导，传达，交给，训练，学习，成长，蜕变，进取，探索，拓展，突破。给予权力，力量，开拓新道路，设定关卡，挑战，副本，难度，牵引独立，精细划分与条理化各种学习，玩法，游戏，奖励与惩罚，牵引与驱动，明暗保护，明暗保底，制造体系，规则，法则，约束，制约，条件，背景，参数。允许与不允许，整个宇宙“就是”只有自身一个存在，没有什么不在自身所覆盖的范围之内，保障与承担着一切，负责着每一项存在，事物，以及每一个各种意识体的选择。管理，规划，与约束着一切，“无序”与“随机”或“非线性”等本身也被作为一种设计而存在，同时自身也在不断的拓展与成长。一切造物存在都可以成为催动的工具，驱动，引动，精细化差异，精细化效能差异，分层看待，区别对待，针对性设计无尽

种方式，方案，探索更为极致化的存在。阳性源头对待小孩，可以存在跨层传递，缩小与放大等，生成特定路径，渲染解析等等。同样包含着正负，阴阳，高低优劣，正负效能潜能，等等都有。

然而这四种方向加在一起，似乎“爱”这个词已经完全不足以承载这四种方向时位状态下全部聚合的存在了，而自由意志它是一种互动的产物，它并不是一种单独存在的概念，因为需要有互动，很多的存在都是在互动当中运作产生的不同的时位互动。

在阴性源头与阳性源头的相对描述当中，我们也可以比喻成母性源头或者父性源头，或者说光明源头(阴）与黑暗源头(阳)。如果要去对应的话，阴性源头可以对应成光明源头，而阳性源头会对应成黑暗源头，注意这里的光明与黑暗，并非是有限层面所理解的光明与黑暗，而是无限层面的，在光明源头当中，我们可以看到很多的一些特点，比如说承载，兼容，给予，接纳还有如同母亲一般的孕育，提供资源，以及允许变化和范围内任意的自由与探索，以及潜在的塑造与拓展。

而在黑暗源头当中，我们可以看到创造，创造也等于破坏，也可以看到向上或者前进，或者探索，还有控制，管控，管理，保护，打破范围，

改变，引导，教育成长，独立等等的各种的描述与存在，但是当我们不断的去细化描述的时候，我们会发现阴阳源头，或者说这些运作状态特点很多实际上是叠加在一块的，它并非是单独运作的，并且阴阳源头本身也是同一个存在。而且我们可以看到这些描述词汇其实是可以转化的，或者互换位置也是可以的。我们更多的是要从运作当中去理解与体会这不同思维差异，或者我们通过这个宇宙大家庭的章节，以及这当中的一些互动运作，从这些视角当中去拓展对时位的理解与运用等等。

下面我们用一些具体的举例来更详细的描述一下，光明源头与黑暗源头有关。光明源头与黑暗源头并非是相互斗争的模式，他们是叠加同时存在的运作模式，要注意，不要把有限层面的对立模式引用进来。因为有光明源头的允许，承载的兼容，才能够兼容各种各样的事物存在，而黑暗源头是一种创造与破坏，因此看起来像是激进的，想要体验各种事物，想要创造更多的事物，想要改善游戏机制，游戏设计，想要打破旧有的事物存在，如果缺乏任何一种，那么其运作都会卡壳，如果没有极高的兼容，没有极高的允许，不允许一些糟糕的事情，不允许一些看起来负面的事情发生，或者看起来各式各样的角色或者人

物，那么就很难前进，因为兼容率过低。同样的，如果没有制约，没有保底，没有保护，没有打破，没有朝向，那同样的可能会停滞不前。这里的黑暗源头，注意是源头层面。

而看起来更为保守的阴性光明源头似乎有着追求和谐(已经和谐)，追求有序(已经有序）或者（已经）朝向和谐有序和安静享受等的一些状态，但是阴性光明源头也代表着一种无朝向，无拓展的状态，可以比喻为极致的。这种状态下的意识体是什么都不会想，什么都不会做，什么都不会考虑，也不会拓展，也不会学习的，当然这是个比喻。因为极致的允许和兼容，它是可以允许和兼容这种存在的。甚至倒退也可以，肆意破坏仍然也可以。

但是因为有阳性黑暗源头的存在，黑暗源头不希望总是破坏，因为要迭代。黑暗源头，他要处理这些事情。注意，这不是说要控制这种肆意的破坏，而是说要制约这种肆意的破坏。通过什么来制约呢？任何的制约都可以认为是一种控制或者范围局限。也可以演变成一种保护，因为制约仍然是为了保护。为什么会需要保护？因为小孩子在拓展前进就意味着小孩子会不断超出原来划定的范围。作为父亲，父亲源头或黑暗源头，或者说阳性源头它有着潜在的保护，既要让小孩

子往前走，同时又要保护着其安全，这种保护会衍生成叫做保底，以及责任保底和责任。责任从描述上来讲它是并不存在的，但是它是时位潜在的，因为时位总是在互动，或者说时位总是相对的，因此责任与保底又会衍生出无限种的方式，制约也可以叫做惩罚或者叫做限制或者叫控制都可以，但是这些词汇不同的意思听起来的感觉会不一样。制约也是为了保底，也是一种责任，惩罚也是为了保护，惩罚也会是一种责任，反过来奖励也可以这么描述，当然这里的概念已经超出我们地球社会的概念了，这是涉及到宇宙的。当然，这个是我们下一个章节的主要内容。

因为有阴性源头的允许一切兼容一切，因此我们还会看到各种的情景，例如小孩子与小孩子之间的相互破坏，或者相互自我毁灭或者玩火自焚。那么责任是在谁身上呢？责任是在小孩子身上吗？小孩子搞破坏，从宇宙大家庭的时位描述而言，大部分的责任或主要责任其实并不在小孩子身上，而是在于光明与黑暗源头身上或者说源头身上，因此从描述上来说，整个宇宙所有的意识体的所有的可以做的事情，可能做的事情，潜在做的事情和所有一切发生的事情，其主要的责任或者最上面的责任其实是源头，而不是各种层面意识体本身。这是由于时位导致的，因为阴性

源头如果全然的给予自由，允许所谓的自由而没有范围的话，就相当于给了一个东西出去后就不管了，这种状态就变成了一种单向漂移。当然单向漂移是个比喻，实际上仍然会有另一个方向，视角对调，阳性源头的控制就非常关键。当然控制这个词看起来对地球人而言比较特殊，因此我们换成制约，如何制约它是需要非常多精妙的设计的。

责任与保底，自由与制约，这一些有关的设计情况又是如何呢？以及不同时位的意识体，如何从阴阳源头以及各种不同层次的小孩的时位当中去学习和拓展呢？这个我们就到后面的章节继续。

第二十一章、生命无限进化与强弱演变

这一章节我们将通过简单的一些模拟举例，再次给大家带来宇宙各种不同时位状态的描述，其中也会包括各个不同状态、位置，或者意识体与意识体之间的强弱情况，也可以理解为生命与生命之间的强弱情况，这些都是不同的描述视角。

先从最起始或者说相对的最起始模拟开始。假设一个空的宇宙，这个宇宙只来了一个意识，这个意识可以叫做无限的一。当这个意识开始拓展朝向宇宙各个方向的时候，这个无限的一在无限层面，不完全是一个或者多个，在这个无限的一当中，或者说这个无限化的意识当中，有的意识会选择停留，就是保持原样，有的意识会考虑变化拓展，有的意识会考虑脱离。这时候就从一种生命演变出多种生命，或者说从一种类型的意识演变成多种类型的意识，也可以比喻成意识的状态开始发生变化。

所有的意识都可以使用无限化的能力或力量，那么任何想法都允许被实现或者都可以被实现。如同想要脱离的这个想法也会允许实现，想要改变状态也可以实现，当然这个改变并不是说原来的状态变成了另一种状态，而是会叠加，属于叠加态，无限化的叠加态同时存在。既然所有的想法或者这些意识的想法或者生命的想法，都

可以同时叠加在一起，那么就会从一种物种演变成多种物种，这是基于无限化有关的描述。那么所有的意识体都会潜在的属于无限层面或者是潜在的无限或者是无限化的意识体。

随着无限化的意识体不断地拓展更多的内容，更多的存在。意识体就开始考虑产生局限性，或者成为局限化的存在，或者去体验局限化的生命，或者将自身调整成一种局限状态去探索与体现。我们假设最初始的一批无限化的“一”或者无限化的意识，参与体验极为有限化的生命状态或者说创造一个维度范围或者宇宙范围并进行体验。同样假设这个有限化的生命或者体验载体一开始就一种物种，相当于假设现在这个区域仍然是无限化的存在，或者说这个无限化的宇宙或者维度中这个物种被挤进来了，更多的无限化的“一”开始进行体验探索。

这一物种数量很多，随着数量的增多，因为所有的这些生命都拥有潜在的无限化的能力，因此在变化上，注意这里用变化一词，而不是用进化一词，在变化上有着无限的可选，那么单一物种就会开始分裂，这不是细胞分裂，而是方向朝向上的分裂或者无限选择上的分裂。同样的也会出现在这个物种中有的生命想要进化，有的生命想要脱离，有的生命想要改变状态，有的生命想

要继续保留保持在原来的状态。那么这个过程是怎么发生的呢？我们可以比喻为随着这个单一的同族群不断的扩大，当程度扩大到一定程度的时候，在区域范围内的生物数量密度会不断增大，也就是任意的一个圈的一个范围，在这当中它的生物密集程度，或者说是生物的可活动范围，或者可探索范围会受到影响，会被同类同物种所影响，因此任何一个生命体自身的一个舒适度或者原先的体验舒适度会发生变化。

好比一个范围圈内本来只有一个生物 A，但是现在由于物种增加，这个范围圈现在开始变成了三个，十个，上百个同类型生物。原先所在这个范围圈的生物 A，在这种情况下将面临体验上的自我选择，这个生物 A 就会面临有几种选择。

第一种选择就是改变自己适应新情况环境，调整自身的状态为与其它一百个生物共同使用一个范围圈。第二种选择是维持自身所想要的环境不变，可以描述为是想办法继续维持自身想要活动的范围，也就是之前一直在这个圈当中独自享受的状态。但是这种独享其实是一种停留的选择，选择停留在原先状态，独享是个比喻描述，如同有的生物是不太想改变的，仍然想维持原来的舒适状态或者原来的体验状态。

这个范围圈有更多的生物涌入，它也可以选

择将其它的生物排除除外，但是要怎么做才能将其他生物排除掉呢？要么壮大自身的时位，成为生物当中的强者，要么变异自身，可以吞噬掉其它生物(即便是同类)，或者说是创造新的活动范围圈不跟原先生物的活动范围圈相交织，并且改变自身，让自身能够活动在新的范围圈中。另一种选择则是剥离掉自身离开这个生物团体，变成另一种生物，以享受另一个体验范围圈。这里举例了多种存在状态，下面我们会逐步的拆解与描述。

这当中的生物有些会选择变得更为强大，强壮，朝向变得更强。更强就可以驱逐其它生物，或者拥有更大的力量，维持住它想要的体验。而那些通过改变自己并融入一百个生物，共享一个圈的意识的生物，则同样可以生存下来。那么当强者面对强者的时候，更多的强者开始出现的时候,这些强者生物之间又会出现同样类似的问题。这里的强者中，仍然会有一些强者选择保留原来的状态(相对更弱的可以继续维持强者,对于其他强者则同级)。

有的强者会受到别的强者的影响，于是想着再次改变自身，让自身变得更强，成为强者当中的强者，或者让自身从强者群体当中剥离出来，成为另一个新的物种存在或者新的状态形式，而

那些不想剥离与变强的强者选择保留原来的状态，在强者群体中又会变成选择保留原来状态的生物。如果强者过多，那么这个强者有可能会再次选择与另外一百个强者共享一个范围圈，这样仍然可以使得这个强者生存的可能很好。

但是更多的一些事情开始发生。由于同种生物仍然在增加，那些与其它一百个生物共享一个范围圈的生物，现在要与一万个生物共享同个范围圈了。这个时候又该怎么办呢？如果不愿意改变，就要面临死亡，如果改变，应该往什么方向改变才能继续生存下来？注意这种改变或者说进化，往什么方向去进化仍然是无限化的，有无限种可选。这个生物可以继续考虑剥离出这一万个生物或者改变自身的活动范围，也可以选择变成这一万个生物当中的强者。当然，这又会变回原来的比喻的那些选择模式。

那如果改变自身的活动范围呢？例如范围圈如果指的是一个水池，水池中的生物主要依赖水，并且水中只有水元素，没有任何其它存在。这时候的初始宇宙和生物都只有一种元素。那么如何才能剥离出与其它生物共享的这个水池的范围呢？注意此时比喻的水池以外没有陆地，没有天空，没有云，没有空气，什么都没有。此时是单一的一个水池，那么生物选择剥离的方式之一就

可以是创造出新的元素依赖或者创造新的空间范围，并且改变自身对水元素的依赖，也就是对原来范围的依赖，换成新的依赖以此脱离已经被一万个生物挤满的水池。

在这一万种生物当中，有一个生物选择不再依赖水，并创造一种新的元素或者选择依赖别的元素。例如依赖氧气，水中的氧气，这个氧气可以是创造出来的，就是无限化的意识体，所有无限化的意识体一开始都是共用水，但是有的意识体它想剥离出来，于是创造一个新的元素叫氧气。然后它只需要氧气，不需要水，因为只要它不依赖水，就不需要跟其它的人竞争，而且它是唯一一个只依靠氧气的存在。因此它的时位状态会变得非常独特，几乎不需要与其它任何生物共用同一种依赖资源，这也是比喻描述。

改变范围也可以是空间范围，比如说从水池跑到空中，或者跑到陆地创造一片空间并前往那里，这种选择往往是主动式的，就是生物愿意主动改变，那么如果不愿意主动改变会怎么样呢？从一百个生物共享一个水池，到一万个生物共享一个水池，最后还不愿意改变，可能就会淘汰消失。注意这里的淘汰消失是单个生物，并非说是物种或者意识。也就是说愿意主动改变的生物开始朝向更多的创造或者改变依赖或范围并存活了

下来，而不愿意改变就等死或者愿意死。

当然这里的改变既可以是继续维持原来的生活范围或者不改变依赖，也可以改变自身在一百个生物一万个生物共享范围圈中的需求或者状态，例如让自身的需求降低，降低为可以只需更少的水元素或者更少的空间，或者将自身的状态或占用空间或各种面向缩窄或者调整来适应同时与一百个生物，一万个生物共享同一个范围圈，这也是一种主动改变，这种改变看似是在往更弱小的方向改变，实际上并没有真正的弱小。注意，时位上它仍然是可以永续的，它可以永存的，也就是不论发生任何变化，它只要一直变，它仍然可以永存，这个我们会在后面讲到。

当这个生物开始进化出或者开始选择不依赖水元素，换成氧气的依赖的时候，新的物种就会产生从一个物种变成两个物种。氧气不够用了，或者不想依赖氧气了，就再换一个，或者想要维持自身的特殊性或者说时位上的这种永存。那么它可以再次改变依赖，从依赖氧气变成依赖氮气，或者依赖辐射，依赖声音，依赖石头等等都可以（同时也是可以创造出这些元素或存在）。当它改变自身的依赖时，相当于从原来的依赖中剥离出来了，或者调整了自身所活动的范围，就是可以永远发生变化，并且这个是可以永存的，因为它

可以无尽创造。

注意，这里讲的是意识，并不代表它改变了自己而原来的物种就消失了，或者说原来的意识消失了，意识一直都没有消失，只不过所体验的载体一直在发生变化，并且不论环境如何变化，温度如何变化，它仍然可以选择改变自身，适应新的温度，适应新的气候，适应新的所有的各种存在，从水依赖到氧气依赖，从水池活动变成陆地活动，从陆地活动到天空活动，一直可以进行不断的依赖变换下去。这是一部分生物的选择，选择愿意主动改变的，主动进化，主动无限化。

而另一部分生物会选择保留或者说继续维持它们想要的那种状态体验，例如继续在原来的生物当中，当强者，或者当相对的，暂时的，部分的强者。但是强者群体之间仍然有一些强者是希望再次改变的，它们希望再次变强，因为一点点的变强并不足以让它们永续，那么它们要如何永续下去呢？成为强者当中的更强者吗？在更强者群体当中成为更更强者吗？可并非如此。

强者的进化与考量仍然是属于剥离或者超脱，因为强者更强者更更强者仍然是在水池里面，仍然依赖水资源。只要有依赖，仍然是不完全足够强的，或者对于其它的弱者而言，当弱者开始考虑改变自身开始变得可以吞噬物种的时候，或

者说变成另一个生物开始可以吞噬原先的物种的时候，那么依赖水资源的这个强者，更强者，更更强者仍然是会受到威胁的。或者说仍然是不太好永续的，因为强者，更强者，更更强者依赖水元素，而反过来开始吞噬这个种族的生物的依赖就变了，它的依赖就变成了依赖吞噬这个物种。

那么作为强者，更强者，更更强者所可能的，并非说是成为同种族中更强大的存在，而是去朝向一种剥离，剥离到能够让自身完全不受原先物种的影响，或者让自身所处的范围是完全无法被原来的物种所接触到的，这并不是说从水池中的生物变到了从天空当中的生物，并不只是描述如此，而是让自身所有的依赖或者交叉的依赖范围全部移除。

举个例子，在一片水池中，现在水池旁边有陆地，上面有天空，水里有氧气，空中还有氮气等各种元素依赖，已经产生了几十个物种了，但是作为更强大的存在，它无法依赖任何一个元素存在。为什么呢？依赖氧气，那么就有生物进化成吞噬氧气，把氧气干掉干没，然后让自身更为强大。如果依赖是陆地，那么就有生物改变温度，改变其它的地形，如果强者仍然跟它们共享同一片陆地或者活动在同一个有交集范围内的陆地，那么对于强者而言，这仍然是有威胁性的，或者

仍然不够强，因为没有完全剥离掉全部的层面，依赖氧气则氧气是弱点，依赖温度则温度是弱点。因此作为强者既不能依赖水，也不能依赖空气，也不能依赖氮气也不能依赖陆地，也不能依赖温度。

那强者何去何从呢？强者即便可以考虑创造一个全新的存在。创造新的元素存在或造物存在，并转化所有的依赖，从原来依赖水剥离出来，不再依赖水，从原来依赖氧气剥离出来，不再依赖氧气，从原来依赖陆地剥离出来，不再依赖陆地，开始转变到这个全新的造物存在身上。但是这里会发现，强者就算跳到了依赖一个独立的元素，是其它生物都没有的元素或者造物存在身上，我们会发现在空间上它仍然受到局限性，因为它仍然占用空间，还是跟其它生物有相交集的地方，仍然使用同一个星球，使用同一个太阳。在时间上它也受到同范围的交集，因此这个生物也要剥离空间和时间，以及所有的一切，甚至不再成为生物本身。

因此，强者的朝向便是创造一个新的空间或者维度，完完全全的剥离出原先所有可能交集的存在。于是我们宇宙当中的强者便创造新的维度，更强者创造更新的更高的维度，更更强者创造更更高的维度，于是宇宙的维度或者各层面的空间

就这样展开，当然了，各种生态环境，各种不同参数与属性的气候，甚至星球，星系，等都可以是同样的描述过程。

而另一些生物并不总是想成为强者或者走强者路线，它们也仍然可以选择主动改变自己。强者不再需要的那些元素，或者大量生物都不想依赖的元素，或者大量的生物和强者都看不上的元素，成为了这一些生物的所朝向的存在。例如角落里，缝隙里，夹缝当中或者一些很奇特的元素，有对各种生物有杀伤力的元素，各种非常复杂的环境温度，极高温度，极低气压，水底，水边缘，地底，石头缝里等等，这些地方成为了另一些生物所考虑的选择地方，“物种”也因此越来越多样化。

所有地方与存在都会有生物，因为这些生物仍然希望保留原来的状态，或者愿意改变自身的状态。方向仍然是剥离原来的范围，因此所有的缝隙里面，夹缝里，角落里，强者看不上的的事物里，各种所谓的垃圾场里面，仍然会有大量的生物存在而且这种朝向是永续的。看似物种灭绝，其实对于意识而言是永续的。不论是强者剥离了原先的各种元素，时间，空间，又或是没有剥离时间，空间和元素依赖的生物，它们通过生存在各种生物都不想待的地方，或者已经被这些生物

剥离掉的地方继续生存生活。并且这些生物仍然可以创造出自己的一套状态适应，比如适应高压，适应高温，适应电磁，适应辐射甚至是自身直接变成全新的元素，全新的组合状态，全新的复合模式，这也是永续的。

这便是宇宙生物的主要的进化与衍生方式，也就是说进化从某种角度来讲，可以认为只是一种描述，并不实际存在。

当然，这是不同的描述视角。也就是在描述上我们可以看到一个特点，叫做剥离或改变。即使一开始只有一个物种，空间无限，仍然会有生物选择做改变，只要有生物选择做改变，那么就会出现朝向指之意境的方向拓展，并且越来越极致化。因此同一个水池当中可以衍生出相当多的不同物种，并且它们的依赖都不同。有的物种可以依赖水元素，有的物种可以在水里面创造出氧气，有的物种依赖氧元素，有的物种依赖光线而不依赖水元素和和氧气，有的物种可以依赖声音温度而存活，有的物种会改变自身成为吃某种物种的存在，当某一种物种在水池中变得极为庞大，一家独大的时候，别的生物就可以考虑选择改变自身，开始吃这个最强大的生物。如果是赢了，自己又变成一家独大了，别的生物就有可能改变自身来吃这个新的一家独大的生物，反复循环。

如果失败了呢？也仍然可以选择调整方向，开始依赖别的存在，依赖别的造物存在或者创造新的造物存在。

并且这当中会出现很多的有意思的互动，时位互动。例如，如果打不过，甚至可以堆尸体把对方堆死。或者通过大量的复制自身来塞满整个水池，或者把水池的所有氧气吃空，然后干掉需要依赖氧气的生物，或者把水池表面填满阻碍光线进入。或者在水池里面生成新的具有破坏其他生物的物质等。而最终的强者直接剥离出水池，不跟其他生物玩了，直接前往下一个地方了，一个独自的地方。反过来说则是只要有交叉的地方，就是潜在的弱点，就是还未完全剥离某些依赖，弱者仍然可以通过不同的方式克制强者。

如果一个水池挤满了各种生物，并且相互的变来变去，就会创造出大量的物种，生物。那些缝隙角落是很多强者物种都看不上的地方，是一些垃圾场，是它们看不上不需要的场所。也会有生物选择躲避,有的生物选择强者看不上的地方，并改变自身，自身看得上，自身想要在那里舒舒服服的待着，哪怕是被其它生物看不上或者视为垃圾场的地方。因此我们可以看到范围的变化，并且随着外部环境的改变，例如在水池当中生活的生物突然遭遇到外界陆地发生的改变而影响着

整个水池，因此水池当中的生物就要面临一个抉择，要么选择改变调整，要么原地不动等死。作为更强者的存在，不仅改变自身的依赖存在，改变自身所依赖的造物存在，还可以提升自身对各种突发事情的一个调整能力或者一个适应能力，当然任何生物只要有依赖，只要有范围交集，在时位上就有潜在的弱点。

例如在水池中，依赖水中氧气的生物已经占满了整个水池。只要它依赖氧气，依赖空间，依赖某些存在，就有相对的弱点，这就是相对的潜在的时位上的。我们前面提到过，时位是相互的，时位是交叉的。在交叉时位当中，优点和弱点很多时候是同一存在，我们可以选择不同的描述方式，例如对氧气的摄取极强，瞬间占领了整个水池，似乎这是一种优势。但是我们也可以描述为对氧气的依赖和摄取又是一种劣势，其它生物可以通过这种劣势的地方来打败这个物种。

而即便是同一个水池当中相对极强的一个物种，物种生物数量已经非常多了。同一个物种当中仍然会有不同的生物，有新的考量，新的选择。因为同类同物种之间也会有潜在的时位影响。如同前面提到的一个范围圈本来只有一个生物，现在多出来了一百个，一万个。类似的抉择又会再次重演和出现，因此强者，更强者，更更强者，

最终的考量方向是完全的剥离。完全的剥离就会延伸到一个新的层面，或者衍生出很多不同的层面，相当于维度发生了巨大的跨越。维度与维度之间，或者两个不同维度之间可以是看似完全剥离的，但是维度还有之上更更更强的生物，可以再次剥离，因此就会出现一种看似无尽变强或者无尽剥离的状态，而宇宙的意识进化也是类似的情况，或者就是如此。越是强大的生物，依赖的就越少。

与其它看似时位相对弱小的生物而言，交织的范围会减小，这是放大落差。就是强者要与弱者之间有着更大的落差，落差要达到一种可以永续的程度。强者与弱者，强者考虑的是放大落差，弱者考虑的是减少落差。因此强者会考虑不断地剥离出原来的范围，而弱者也会考虑剥离出原来的范围。这仍然是属于同一种剥离当中的，也可以是创造出新的范围，是不同的视角描述。

并且强者即使剥离出来了与弱者交织的范围，但是强者仍然要面对同样的强者，或者强者到达一个新的范围环境存在，它会有新的依赖，仍然需要再次剥离，例如强者创造氧气并自己依赖氧气，那它仍然还需要考虑剥离氧气，即使没有别的强者存在，也要这样考虑，或者也会这样考虑，那强者开始创造。例如人会死或者衰老，

那就要剥离出衰老，人要吃东西，对食物有依赖，就要剥离出对食物的依赖，人会受伤，会对医疗有依赖，或者对恢复对身体有依赖，就要剥离出对医疗的依赖，对身体受伤的依赖。人要靠工具，靠走路，靠手，靠眼睛，靠耳朵，这些都是依赖，都要不断的剥离。人的思维模式，认知视角，人在运用这些的时候，其实也是一种依赖，因此也要剥离。在这种不断剥离之下，开始出现永生，不灭无形，超越时间，超越空间，超越距离，超越大小，超越数量，直到超越一切。并且仍然在继续，永无止境。

这里的举例中潜藏着我们宇宙多个密度或者不同密度的一个层面差异，层面差异越大，剥离程度越大。但是即便是同一层面或者差异不大的生物之间仍然拥有着巨大的差异。就如同第三密度的人类仍然可以与第二密度生物有着非常大的差异，这是因为第二密度生物在考虑永续的过程中可能会往任何方向变化，或者去改变自身状态。不仅互动的方式有着无尽多种，对于指之意境而言，所处的环境地方也可以永无止境。因此任何一个密度层面都可以演变出无尽多的生物存在，并且生物与生物之间仍然在不断地产生出选择，是否选择往什么方向变化的，不论是强者还是弱者，都会面临着与各类物种，与强者，与弱者之

间的互动选择，是否改变方向或范围等的情况，在这种情况下可以没有任何的生物设计或者没有任何的道路设计，而是自发的衍生出无尽多的物种和生物。那么生物与生物之间的时位就会变得越来越复杂，多样化。

人类可能会死于一种元素或者因为依赖某种食物而被击败。任何一种依赖既可以变为优势，也可以变为劣势，既可以被优势化的使用，也可以被劣势使用，并且不断的创造新的依赖存在和新的各种状态，造物存在，朝向永续，这也是永无止境的。而各种物种之间或者各种生物、各种意识体之间的就会衍生出无尽多种的不同的时位情况，不同的时位互动情况，而时位又是交叉的，并且强弱的变化仍然在继续。

强者主要朝向的是放大落差，放大与弱者之间的落差，（减少与更强者之间的落差），弱者主要朝向的是减少与强者之间的落差，同时又放大与其它更弱者的落差。这并非说是生物之间的竞争，也不是说是优胜劣汰或者物竞天择，弱肉强食，都不是。这并不是一种消亡制或者淘汰制，没有任何生物或者物种或者意识存在会被淘汰。生物在选择是改变还是选择原地等死或者安享现在(剥离或者停留都需要改变自身)，而呈现的方式和形式在不断的转变，就是意识所呈现出来的

生物方式在不断的变化。

如同所有的量子实际上都还是原来的样子，只不过这些量子组成的生物可能已经发生变化，当然这个比喻并不准确，也可以比喻为“无限化的一”呈现出的物种之变化了而已，在不断的变化。这仅仅只是很通常的或者属于是同一个无限化模式的运作情况或者时位互动情况，那么强者跟弱者之间又会产生出哪些有意思的互动模式呢？下面我们继续以这个水池生物圈的比喻进行展示。

【落差与时位落差】

落差可以有各种不同的面向落差，各种不同方向的落差，各种不同的描述上的落差，而时位落差就相当于落差当中的其中的一种。落差影响着整个世界乃至整个宇宙的运作，或者说存在潜在的驱动，那么落差是怎么驱动世界的运作或者驱动物种之间的运作，以及不同意识体与不同意识体之间的互动运作的呢？

落差我们可以分为正落差和负落差，有小的正落差，有大的正落差，也有小的负落差，大的负落差，这些是不同的简单描述。那么整体的朝向，就是正落差要放大变得更加正落差，放大正落差，极化正落差，使得正向落差的面向继续扩大，并且是永无止境的扩大。对于负落差而言，

是要不断的减小，不断的缩小，不断的缩窄，将负落差越来越缩窄。这两个朝向影响着所有的潜在的事物事情或者生物意识体的运作。

两个不同时位状态的意识体相对之下，既有正向落差的地方，也有负向落差的地方。不论是哪个意识体，都各有正负落差的方向，那么在朝向上都是潜在的朝向放大正落差和减小负落差。包括前面举例的水池之间的物种，强者与弱者的选择朝向，强者在某些时位上对比弱者时位是要高的，有着正向落差。当然我们这里并不用优势这个词来描述，因为并不能直接描述为是一种优势，因为优势和劣势是可以转化和变得同等的。这并不是一种放大优势，放大优势并不是一种驱动，而是放大正向落差。强者比弱者之间时位更高的部分要不断的放大，强者与弱者之间存在负落差的地方，也就是强者比弱者时位更低的一些地方，这个负落差就要不断减小。强者比更强者时位低的地方也是朝向减少落差，（强弱是相对的，弱者比更弱者也可以描述为强者）。

注意这里的“强者”和“弱者”要打上双引号，这是一个比喻描述，并不代表着强者所有方向面向都比弱者时位要高，相反，强者在一些时位上是比弱者时位要低的。例如同样的依赖水资源，那强者可能对水资源的依赖量要大，而弱者

可能可以只依赖很少量的水资源生存，那么其实在对水资源的依赖上面，强者的时位是低于弱者的，那么强者不仅要放大与弱者之间正向落差的那些面向那些方向，例如移动速度更快，繁殖更快，扩展能力更强，适应能力更强等等，同时也要考量到要缩小负向落差的地方，例如对水资源的依赖要开始减小，要无尽的去减少这个负落差，尽可能的缩窄所有的负落差的地方和无尽的放大正落差的地方。

强者如此，弱者也是如此。弱者对比强者而言，可能在很多面向上都是低时位或者都是负落差的时位，也就是在很多方面对比强者而言是属于负落差的，但是弱者仍然有一些时位或面向或方向是要时位高于强者的。举个例子，例如体型方面，并非说是体型越大越好，对于综合时位对比而言可以“方向变化”，体型小，那么就代表着或者潜在的可以资源依赖更少，可活动范围更细窄，这些都是属于弱者对强者的正向落差的方面。对于弱者而言，这是正向落差的方向，因此弱者就要不断的放大这个正向落差的那些面向，同时不断的减少负落差的方向。

放大正落差，就如同环境适应能力本来就是时位占优的或者时位更高的，那么还要变得时位更高，要再次强化环境适应能力。这种强化或者

放大这种落差，极化放大正向落差，它是无关外在的，它是不受其他生物影响的。强者本身它的环境适应能力比弱者要强，时位更高，属于正向落差，但是这个正向落差还要再次放大，无论环境有没有变化，都需要不断的放大，不论其他物种的变化情况如何，还是要不断的放大正向落差，也就是这个正向落差的放大，它是一种潜在的朝向，跟外部生物与外部环境是无关的。那强者就要考虑到所有的正向落差的方面去不断的放大正向落差，因此即便环境不改变，物种也会去进化，也会去提升迭代。

弱者也同样如此，弱者在负落差的面向上面，或者说在低时位的面向上是在不断的减少负落差，看起来像是在追赶强者，但是这并不等于在追赶强者。并非是一种竞技或者一种竞争，仅仅是因为潜在的朝向是减少负落差，所以弱的生物它仍然会进化，它无需强者存在，它也进化，有没有强者存在，对于缩窄负落差而言，它都是一直在运作的。例如体型小，对比体型大，在杀伤力方面也许可能弱一筹或者弱很多，但是体型小，为了减少这个对比强者的杀伤力方面差异的负落差，体型小也可以进化出一些具备某些特殊杀伤力的特征特质，例如变化出剧毒，破坏性物质，椎刺等等，从而减少在杀伤力方面的负落差，也

可以称之为提升杀伤力方面的时位差。因此在体型上即便看起来好像在一些方向比强者要低很多的时位，有着较多的负落差，但是弱者也仍然可以通过一些方式来缩短这个负落差的差距。

因此我们仍然可以看到即便好像是弱者的生物，它仍然可以进化出具有非常强大的杀伤力，甚至可以打败很多强者的潜在，而弱者要放大其正落差的面向与方向就如同体型小的优势(在某些方面或角度属于正落差),要把它发挥到更加的极致化或者极致化朝向，同时优化自身的一个体型选择或决定，体型小的生物即便可以也不一定会选择将自身的体型变得很大，这里面发生的时位变化也是要考量的。

体型小的生物选择将自身的体型进化的很大，并不一定是时位增加或者并不一定是有着更大的优势，因为体型变大，并没有直接增加该物种该弱者的正向落差，也不是在减小负向落差，因为即便体型变大，负落差可能也没有多少的减小，反过来如果直接在小体型上进化出一种特殊的杀伤力面向，那么在对比大体型，小体型的生物在杀伤力方面时位就会提升，与强者的落差就会减小，因此弱者在小体型的情况下，并不一定会选择进化成“所谓的强者”，因为当前的时位不一样。

所以物种的进化并非说是往一个方向或者变得越来越强，或者出现竞争或者朝向打败对方或者朝向让自身产生更大的优势，都不是，而是他们都是由正负落差进行驱动的，同样的大体型的强者，他根据自身的正负落差情况也有可能开始进化成体型变小，也可能缩窄某些面向或者改变某些面向，或者进化出某些特点，因为相对时位总是在不断的变化，正负落差总是在不断的随着综合的环境而产生变化的。强者想要对比弱者有着更大的正向落差，就不仅仅只能局限在体型大上面，因为体型大，增加的正落差，其实远远不够，除了体型大还有别的朝向，因此正落差的增加涉及到很多的考量，有很多的细节减少负落差也是在考量当中。强者如此，弱者也是如此，并且整个的朝向是强者弱者同时在运作的，这无关强者与弱者之间的互动，强者朝向放大正落差减少负落差，弱者也同样朝向放大正落差减少负落差，且这种放大与减少都是极致化的，无尽极致化下去的。

所谓的“强者”和“弱者”，这里是打双引号的比喻。就如同生物进化，看起来好像有顺序，有特点，但其实这个是由落差所影响的，先进化到更大体型的生物，看似好像占据优势，其实并不能用优势来形容，而是说不论物种处于哪个顺

序或者哪个环境，依赖哪个阶段，它都有一个相对的时位在那里。无论前后，没有顺序之分，只有当前此刻时位的所谓状态之分，在当前的综合时位当中产生的时位差,产生的正负落差的考量。因此各种不同的生物物种的进化考量并不总是走前人的路或者比较相似，或者有什么模板的，而是实时变动的。因此看起来好像是处于弱势的生物，它也并不一定往某些方向去进化，相反，它可能往一些无人探寻的方向去进化，因为前面提到过仍然是朝向更大的正向落差，放大正落差，减小负落差，而不是全面的所有生物挤成一团去进去硬刚或者去相互争斗,而是随时随情况调整，每个位置的物种都有其相对的高时位的地方，也有其相对的低时位的地方，那高时位对比低时位就会产生正落差，低时位对比高时位就可以产生负落差，改变落差也相当于改变时位。

因此这里我们可以看到物种的进化并非是朝向在某个领域越来越强，例如在湖里面的某个生物，它通过体型杀伤力占据更大的湖面或者湖中心，但是别的物种也可以通过反进化出独特的特点来防制与克制体型大的这个生物，因此体型不完全是一种优势或者并不完全是有多少的正落差放大。因此各种的进化考量是非常复杂的，也非常复合化的，对于任何时位情况与特点的生物都

是如此，其考量自身的时位仍然是不同的，这里面就是落差驱动。

即便是同一个物种当中的同类型的生物与生物之间也存在相对的时位和时位差。不同的物种之间的生物与生物之间也存在不同的相对的时位差。因此我们会看到一种非常动态化的景象，有的描述可能会描述为一种动态平衡，但是这里我们不用“平衡”两个字来形容，这并非是一种平衡状态，当然了也可以从平衡状态去理解，就像我们看到自然界或者各种生物界之间的所谓的自然平衡或者动态平衡，这个动态平衡就有点像是有增长，有消亡，有增加，有减少的不断的浮动，但是却整体处于一种平衡状态。

当我们使用落差进行描述的时候，将不再是描述为一种平衡。相反，它更看起来像是一种不平衡。当然了，物种没有被放在天平上比较，所以无所谓平衡不平衡一说，而是所有的无限化的潜在，也就是所有的物种和生物都有其潜在的选择，以及对于增加正向落差和减少负向落差的驱动，那么就会使得看起来有的物种变化成了另一种物种，或者有的物种选择了这样的一条道路，而有的生物愿意选择改变，有的选择消亡。因此这并非说这种消亡是被淘汰的，这种消亡更多的是主动参与淘汰，或者主动选择自愿被淘汰。

从意识的角度来讲，它并没有发生实质的淘汰情况，它仅仅是从不同的体验朝向换到不同的别的体验朝向，在生物界或者自然界等等都可以这样描述。因此看起来所谓的动态平衡，更多的是各种物种的潜在朝向的考量,包括食物链也好，所谓的“天敌”也好，或者所谓的物种灭绝也好，这些是另外的视角描述。

当我们使用正负落差的驱动描述的时候，情况会发生改变，物种并非是消亡，天敌也并非所谓的“天敌”,因为物种可以无限化的选择各类方式进化。当一个物种不希望被所谓的天敌啃食的时候，它可以直接进化出毒素或者某种克制的存在，或者改变自身的依赖，但是这并非是所有生物或者所有每个独立意识个体所考量的，不是所有的意识都会选择改变自身，进化出毒素，不想被人吃，有的仍然选择参与进一种运作，或者保留原有的特点或者生存状态，因此看起来就好像是有天敌一般，但是这个所谓的“天敌”我们要打上双引号。在正负落差的驱动条件当中，并非是所谓的天敌，而是可以描述为在正负落实当中所出现的一些景象。

强者在不断的拓展自身的正落差，弱者也仍然可以改变自身的正负落差。例如我们可以往缝里面钻，往地底下钻，往任何地方，任何其它强

者不愿意去的地方，或者朝着弱的地方去进化，这也是可以的。例如进化出一种专门克制强者的元素或者存在，也可以选择更换环境依赖，也可以选择自身进化成强者，或者在时位考量上并没有直接把强者列为或者视为一种落差很高的存在。也就是所谓的很多天敌，其实对在时位描述当中是构不成多大的时位落差的，如同生物 a 吃生物 b 这并不代表着生物 a 的落差就比生物 b 要高很多，相反可能生物 a 会早早的就被淘汰，或者要去改变或者被灭绝。因此时位的落差并非说是按照能不能吃对方来描述。

当然了，这个也可以涉及到综合考量当中，不过要看更加综合的情况。一个物种或者一个生物，其综合的时位考量和正负落差的考量，是大量面向的。它是一个物种跟周围所有物种综合考量，跟周围所有生物综合考量，并非只跟天地考量或者只跟食物考量，因此我们就会看到似乎很多空缺的地方，就会有生物选择来到空缺的地方来进行发展，或者在某个资源非常充足的地方涌入非常多其他的生物或物种，又或者说是一些罕见的无人涉及的地方开始出现新的物种，改变它们的依赖，并愿意选择待在这些新的地方。

这里我们举例的是自然界当中的生物们之间的情况，看起来像是一二密度或者二三密度等等

的一个范围，但实际上这个情况出现在整个宇宙所有密度当中，各个密度的意识体之间的互动也是如此。也就是说，即便三密度的意识体对比第六密度的意识体在时位上并非是全面落败，而是交叉时位，仍然有着正落差的地方，或者第三密度意识体仍然有着时位比第六密度要高的地方，同样的第六密度，它也有着时位比第三密度要低的地方。因此这些方向上就成为了正落差放大和负落差减小的潜在驱动，也就是在某种视角而言，第六密度并不会全然的认为自身的时位全部高于第三密度，而是第六密度会看到自身的综合时位的一个情况，高时位的面向和低时位的面向等等。

当然这个时位仍然是相对的，因为第六密度对比第七密度而言，时位就会发生变化。因此这里涉及到第三密度跟第六密度互动，和第六密度跟第三密度互动，第六密度意识体又该如何跟第三密度意识体互动呢？第三密度意识体又该如何与第六密度意识体互动呢？我们从正负落差上面来描述，就要看到第三密度正落差的地方在哪里？看到自身负落差的地方在哪里，那么负落差如何减少呢？如何减少与第六密度意识体在某些面向的时位差呢？同时又如何去放大自身的正落差的时位差呢？第三密度仍然在很多描述上有着非常大的潜能和潜在，而第六密度意识体仍然有

着非常大的低时位的面向和存在。

在各种社会运作当中也是如此，都是以放大正落差减小负落差的方式运作，不论是在利益的得失上面或者机会的概率上面，又或者各种的感受与运作上面都存在，放大正落差和减小负落差的驱动，只不过这里我们并不太好直接举例地球上的一些事情，或者社会当中出现的一些情况，所有的地球上的各种的和谐也好，战争也好，工作也好，竞争也好，真诚也好，诈骗也好，自由也好，控制也好，都潜在的朝向着放大正落差和减小负落差在运作和驱动，当然这也反过来说，我们可以通过对正负落差的影响来实现社会管理运作或者宇宙管理运作或者人事物等各种的管理运作，当然不在书中做举例，大家可以自行探索和思考驱动方向。

由于正落差是朝向放大的，负落差是朝向减小的，调整与改变正落差和负落差的状态则方式很多，可以通过改变某一个事情或者某一些操作来影响与改变调整，反过来说则是各种正落差与负落差影响着意识体的所有的操作和朝向等，或者影响着各种意识体处于不同情况情景正负落差当中的操作与朝向，并且对正落差和负落差的增大与减小，进行一定程度的控制或者波动也可以改变所有意识体在这个综合时位状态下的操作和

朝向。因此可以实现对文明的运作发展进行影响和摆动，包括对星球的，对宇宙的。举一些抽象的例子(这里不太能举实际的例子)。当一个事情和操作正向落差极大的时候，那么很多意识体都会去做，当一个事情负向落差非常大的时候，很多意识体都不会去做,但是由于朝向是减少落差，那么就会存在如何将这个事情的负向落差减少到非常小，并且尽可能转成正落差，对于一些正落差的事情尽可的去放大它。这是很多意识体潜在的朝向，或者很多意识潜在的研究。

意识体做什么，选择什么，朝向什么，就是被正负落差的综合情况所潜在的驱动，所有的地球上发生的事情都可以从正负落差去描述和解释，同样宇宙落后与否也可以从正负落差看到，很显然我们的宇宙是相对非常落后的(初阶时)。当然这里不做具体介绍，那么对于正负落差的状态管理和对正负落差增减的的状态管理，这个涉及到管理者和被管理者的思维状态，那么在宇宙当中就会有非常多层面，不仅仅是各个不同的密度，也涉及到一直到源头层级，或者说我们这个宇宙的分源头层级,也就是我们宇宙的最高层级，相对的最高层级这里去操作的。

相对的最顶上层级有着对下面层级最直接的影响，不论是中间层级还是下面层级，还是上面

层级还是顶层，都会被这个落差所影响，仍然是放大正落差，减小负落差。这跟正面负面无关，跟潜能与否无关，跟利益得失无关(比喻描述上的无关)，仅仅跟正负落差的放大减小有关。但是如果最顶层对这个正负落差的设计考量不到位，那么下面所有层面都会受到影响，一直涉及到各个维度，各个意识体身上，不过这一块的内容我们在下一章节进行展开描述，也就是责任与保底。

第二十二章、强弱，责任与保底

这一个章节我们开始来描述责任与保底以及其相关的各种衍生的内容。而这里的责任与保底并非是指社会文明的，也并非是指团队团体的，或者公司与集团的等等，而是指宇宙式的。就是当把整个宇宙视为同一个整体，同一个大家庭的模式状态，那么这个责任与保底又是如何进行运作的？以及整个宇宙既可以描述为是一个团体，一个整体，也可以描述为是一个家庭，一个宇宙大家庭。因此从宇宙有关的视角来描述责任与保底，会与地球社会文明描述的责任与保底，拥有着概念上和意义上以及描述上的很大的一些不同，这个很大是相对的。因为局部很多时候也可以反映着整体，或者说间接反映，或者可以从中照应或者呈现。

而责任与保底，这里的责任潜在的涉及到管理与被管理的模式或情况。但是管理和被管理是可以多个关系，多重串联，或者多重关联的，多层多级关联的。而如果从大家庭的模式来看，家庭和整个宇宙大家庭当中的各种关系是可以非常复杂，但是却是同一个大家庭当中的。因此关系既可以远也可以近，也可以长，也可以短，也可以近层，也可以远层，也可以多重与复合。但是却有意无意潜在的也存在着责任有关的划分与描

述，以及相关的运作。对于保底而言，我们有的时候也会将其描述为保护、保障、兜底等等，但是任何一个词汇都不足以描述所要呈现和展示的内容或者我们要讨论的相关概念。

保底是一个自选词汇，保底这个词并不等同于兜底、保护、保障。而保底这个词是来自于游戏当中的相关的体验有关的保底，或者说是在概率有关的设定与玩法当中给玩家提供的相关的一定的兜底。而保底这个词较为接近，于是我们将其用在了这里。也就是不论是在宇宙大团体当中，又或者说是宇宙大家庭当中，仍然是有存在保底有关的面向和需求相关，如同游戏当中的保底。例如，如果游戏并没有调控与避免所有概率的可能性，因此有的玩家会遭遇到极为脸黑的情况或所谓的运气极差的情况，也就是碰到了概率极低的呈现，甚至是极为罕见的概率呈现，而这些呈现容易导致玩家体验被大幅破坏，因此产生出保底有关的设计。

而这里面描述了一种呈现，或者说游戏仍然可以让各种概率可能都可以被呈现，而对于宇宙而言也同样如此，宇宙可以让所有的生命可能与互动可能尽可能呈现。因此跟保底有关的设计相关的是【兼容】与【保底】。这在我们前面的内容当中提到过，就是任何设计有关的其中考量朝向

便可以是兼容与保底。需要考量到很多面向，关于宇宙大家庭的整体结构情况是较为复杂和多样化的，对于机制设计而言仍然是多种多样丰富且可以浮动的。

下面我们先从兼容与保底开始介绍，然后开始管理与被管理的描述介绍，再是其他的部分。

设计考量有关的朝向为【兼容与保底】。兼容意味能够让所有体验和面向都能够兼容呈现。但是因为各种不同的一些面向体验，很多是较为激烈的或者较为极化的和较为负面或难度较大的，因此会对意识体造成各种可能性的影响，因此在这方面需要对意识体进行保底。而这种保底并非说是建立在用机制设计屏蔽掉相关的负面体验或者负面有关的面向，而是兼容所有的面向与体验，包括兼容负面体验和所有看似糟糕的事情，能够让所有的面向与体验被兼容与可以被体验或呈现。但是要将所有的有关负效能和极低效能的一些情况转化成正效能和高效能，因此便有了保底有关的设计。也就是对意识体的任何可能的体验与意识体本身进行相关的各种保底。保底的方式同样的可以无限化，或者说极为丰富精妙和各类组合等等。

而这里我们所讨论的是【责任】与【保底】。这个责任是一个很奇特的一个存在，甚至它并不

是一种存在。因为整个宇宙可以并不需要任何的责任，也仍然可以运作。所有意识体仍然都可以并不需要责任，因为责任相对来说是对其他事物的负责或者责任，而对于整个宇宙而言，并不需要任何的责任和负责，甚至也对自身和他人都不需要负责。但是由于保底和兼容，而保底会衍生出责任，这个责任本身是从保底当中所衍生出来的。因为我们要对各种的事情，各种的面向，各种的体验，各种的意识体的情况进行保底。而责任便是其中一种特殊的保底存在。该保底的方式可以描述为让意识体能够被机制设计保底，被其他意识体保底，被其他层面的存在保底，被与之管理与被管理相关的人事物存在等所进行一定的保底协助或者保底辅助。但是正如同前面所描述的，保底是需要精妙的设计与组合的，因此对于所谓的责任而言，特别是宇宙级别的责任，面向宇宙大家庭有关的责任，也需要极为精妙的设计与组合，而不是随便或随意的机制设计固化。

在一个宇宙大家庭当中，其层次可以丰富到非常多层级，其意识体的种类、特点和朝向发展情况，也可以拥有极为多的层次和情况状态，并且其衍生的面向与互动情况非常之多。那么也就是这当中的责任也会与宇宙大家庭的各类丰富情况进行适配和兼容。且不能因为保底有关的设计

或者考虑到责任就扼杀掉某些面向或负面情况，也就是不能通过机制设计的方式来屏蔽掉一些面向或者否定掉一些负面负向等情况，因为这些都是朝向考量到“兼容”的方向朝向的。

机制设计也可以描述为是从保底当中所衍生而来的。机制设计就像是为了某种保底或保护或保障或兜底有关的面向而设计出来的，或者被衍生出来的。但是如果机制设计没有考量到保底本身需要精妙化的组合，那么机制设计便有可能产生固化和造成很多的局限与限制(任何单一的设计都会产生漏洞与局限，且缺乏制约与潜能挖掘)。这不仅没有变成保底本身，反而破坏了保底本身，甚至让保底变得不再像是保底，而变成了某种孤立的存在，或者像是形式化的存在，或者用规则法则与机制设计等来避免所谓的责任，规避或逃脱责任等。那么宇宙大家庭当中的责任是如何划分的呢？以及应该如何去描述责任呢？

假设意识体 A 对某些城市建筑进行了破坏，那么这个责任是算在谁那里呢？责任应该怎么算？怎么分配呢？如果意识体 A 不小心踩死了一只蚂蚁，那这个责任又是算在谁这里，应该怎么算呢？为了便于描述，我们以踩死蚂蚁为例，而且是不小心踩死蚂蚁的。假设意识体 A 是一个人类，那么这个人类不小心踩死了一只蚂蚁，然后

说这个责任归蚂蚁，是蚂蚁的责任，不是人的责任，谁让蚂蚁乱走的，走到人脚下来被踩死了，这是蚂蚁活该，不关人的事。

那么这是一种描述，注意，我们并不是在阐述什么，我们是在进行多视角的比喻描述。也许有的小伙伴会说责任应该是人类才对呀，是人类不小心踩死蚂蚁的，而且谁让人类走路不长眼睛，不看脚下，把活生生的蚂蚁给踩死了，这所有责任应该都归人类。然后又有的其他小伙伴可能会说，因为是不小心踩死的，所以责任应该对半开，大部分是人类的责任，但是蚂蚁也有责任，蚂蚁至少要分 30%的责任，所以责任划分应该是人类 70%人类为主，但是蚂蚁占 30%。然后又有的小伙伴会说这种小事还要划分责任，不就踩死一只蚂蚁吗？蚂蚁的生命哪有人大，蚂蚁死了就死了，反正有几十亿只，多一只，少一只无所谓啦，这还管什么责任不责任。也许有的小伙伴会说蚂蚁也是生命，凭什么蚂蚁被踩死了就不用负责，凭什么蚂蚁就这么活生生的白白的去死了，蚂蚁也有人权，蚂蚁也是生命，也是宇宙的一份子。等等的，所有的各种情况都可能会有。

也许大家会选择其中的某一个描述或责任分配方式，或者指定所谓的规则规定，以及惩罚机制，责任规则等。但是这里我们再进一步的举例，

假设一个人类 B 他故意踩死一只蚂蚁，而且还为故意踩死了一只蚂蚁而感到非常开心。那么这个时候责任划分应该怎么划分呢？也许有的小伙伴会说人类故意踩死蚂蚁，这下没跑了，绝对是人类这个责任担定了。但是另外有的小伙伴就会说，凭什么全是人类担责啊？人类只是有这个本事而已，蚂蚁没有本事，是它没有本事，跟人类有什么关系呀？踩死了就踩死了。那又有的小伙伴就说了，做人怎么可以这样呀，你怎么可以故意踩死蚂蚁呢？蚂蚁好歹也作为大自然的一条生命，你就活生生的把它踩死了，这是人类有问题，责任应该由人类担。也许有的小伙伴就会说，就算人类是故意踩死的蚂蚁，虽然不能说话，但是我们要听蚂蚁发言，蚂蚁还是有人权的，也许就算蚂蚁是不小心走到马路上了，但是生命也有人权，你踩死了就是不对，就是人类的不对，因此人类还是要负主要的责任，就算蚂蚁负责任也只是 10%，因为你是故意踩死的，所以责任提升到 90%，因此人类应该负主要的 90%责任。

也许又有的小伙伴又说了，这不对呀，蚂蚁能跑到路上是人类修了路，那人类居然在自然里面修路，本身就是人类提前所操作的一些事情，人类应该有更大的原因，人类不修路，蚂蚁就不会跑到上面来，蚂蚁不走到上面来，人就不会踩

死蚂蚁，因此蚂蚁它走到上面来了，而是人修的路，所以责任应该还是由人类来负，因此还是人类全责，归根结底还是人类造成的一切所有事故，都要归人类负责，全是人类的错。

也许另外的一些小伙伴又要说了，不对呀，人类修路关蚂蚁什么事啊？蚂蚁非要走这条路是蚂蚁的问题呀，而且被踩死的是蚂蚁，又不是别的，那大自然为什么要生产蚂蚁呢？谁让大自然把蚂蚁这种生物创造出来的，最终原因应该是在大自然身上，是大自然把蚂蚁创造出来的，所以最终责任应该归大自然，是大自然这样操作的，所以要怪大自然，跟人类无关，谁让大自然生产了蚂蚁。

描述到这里，也许我们会发现似乎永远也可以争论下去，并且都争论不完。那么这个责任到底怎么划分呢？怎么分配呢？是蚂蚁的责任？是大自然的责任？是人类的责任还是对半开？是马路的责任还是观众的责任？还是正在分析责任的人的责任？又或者是谁的责任？

我们也许会发现似乎这个责任的问题怎么划分都划分不完，而且怎么划分似乎也都可以，但是又好像总是差那么一点意思。因为这个责任描述起来总感觉哪里怪怪的，或者总感觉似乎缺乏了那么一点保底，且并没有解决什么问题。

那么从这个举例当中，我们会发现不论怎么描述，保底和兼容都不存在，或者说保底和兼容都被忽略了。兼容意味着我们既要兼容蚂蚁被不小心踩死，也要兼容蚂蚁可以被人故意踩死。虽然听起来很奇怪对吧，但是我们还有保底的设计，保底也就意味着我们需要给蚂蚁保底就可以。蚂蚁被保底了，那么蚂蚁不论是不小心被踩死的或者被故意踩死的，其实都已经不是那么的关键或者重要了。因为对于蚂蚁本身而言，人类怎么讨论都对它的死并不能改变，蚂蚁已经死了，人类有足够的时位与时位差能复活蚂蚁吗？并没有。因此一旦我们描述是人类的责任，但是人类如果要负责，那人类应该怎么负责？我们会发现人类不能复活蚂蚁，人类负不起这个责，人类也没有足够的时位与时位差，因此即便将所有的责任归到人类身上也无济于事，因为问题没有解决，保底没有被保到，蚂蚁还是没有被得到保底。

因此对于真实的或者真正的宇宙大家庭模式的责任与保底而言，其实人类无法划到 100%的责任，或者说也不需要划到 100%的责任，因为当人类没有能力复活蚂蚁的时候，或者人类不具备复活蚂蚁或保底蚂蚁的时位或时位差时，人类即便担责任也无济于事，因为并不解决问题，也没有进行实质性的保底，也就是对蚂蚁进行保底，对

死去的蚂蚁进行保底，不论这个蚂蚁是不小心死去的还是无辜的死去的，蚂蚁的保底始终要存在的。

那么问题来了，大自然无法复活蚂蚁，马路也无法复活蚂蚁，人类也没有能力复活死去的蚂蚁，那么谁来承担责任呢？我们会发现谁都承担不了，谁都承担不起。我们就假设人要承担蚂蚁死去的责任，不论蚂蚁怎么死去的，人要承担责任，意味着人要对蚂蚁负责，因此人要将蚂蚁以一种合适的方式保底或者复活，我们就假设复活是对蚂蚁的责任，那么任何人都无法复活蚂蚁，就导致人没有那个责任，或者人无法拥有那个责任，因为人没有能力复活蚂蚁。

在人类的这个例子当中，人类不论是不小心踩死的蚂蚁还是故意踩死的蚂蚁，都无法复活蚂蚁。因此在这个比喻当中，人类无论如何都无法负责任，甚至不仅仅是不能 100%负责，无法 100%负责，甚至连较高百分比的负责都不能。因为人类不仅仅不能复活死去的蚂蚁，甚至人类连做点什么都不太行。

为什么呢？人类踩死的蚂蚁，如果人类要负责，那人类应该怎么负责呢？是大哭一场，“哎呀，蚂蚁呀，我不小心踩死你了，我简直是罪大恶极呀，我简直是太不应该了，不小心将你踩死了，

怎么办啊？我为你哭一场，希望你开心。”以这种方式是无济于事的，因为蚂蚁并没有得到真正的保底。

那么人类这个时候就说了，那我哭不行，那我难道要笑吗？我要笑自己，“哈哈哈，我不小心踩死了一只蚂蚁，虽然我是不小心的，或者虽然我是故意的，但是我踩的很开心，我把蚂蚁踩死了，哈哈哈，我很开心，感谢蚂蚁被我踩死”。那这样行吗？这样仍然没有解决实际的问题，蚂蚁仍然没有得到相应的保底，蚂蚁仍然没有被复活。

那么人类这个时候就说了，我哭也不行，我笑也不行，我给你立个碑吧，我给蚂蚁专门挖个坑，我把死去的蚂蚁尸体埋进去，然后填点儿土放个碑，上面写着某某年某某日蚂蚁被不小心踩死了，或者蚂蚁被我故意踩死了。如果是这种情况，是埋葬和立碑，那么“意义”何在？或者对人类的效能何在？我们会发现这对蚂蚁也没有什么效能，这对人类更没有什么效能，因为人类做这个事情实在是太显得有点人类迷惑行为。而对于蚂蚁而言，我还是死了，你给我立个碑有什么用？你要将我复活啊。当然这些都是比喻描述，那么实际情况是责任既非蚂蚁也非人类也非自然也非马路，而主要责任其实是源头。或者说谁有能力复活蚂蚁，谁有着足够的时位或时位差，谁

就担一部分责任。那么我们这里首先假定源头可以复活蚂蚁，源头有着足够的时位，源头可以对蚂蚁进行保底，因此这个责任是源头主要承担的，也就是源头承担了 90%以上的责任。

听到这里，也许很多小伙伴会觉得困惑和疑惑，人踩死蚂蚁，怎么跟源头扯上关系了？而这便是宇宙大家庭当中的责任的实际情况。在这个人类踩死蚂蚁的例子当中，无论人类是不小心踩死蚂蚁的，还是故意踩死蚂蚁的，责任都是 90%由源头担的。因为在任何场景当中，无法进行保底的人或者无法进行保底操作的意识体，他无法承担起责任。因为你给他责任，他也担不起，他也无法操作，也无法复活蚂蚁。因此给人类分再多的责任也无济于事，也不能解决问题（对人类进行惩罚也不是保底的朝向，惩罚同样也“无法解决问题”，关于惩罚与惩罚面向的无限化我们会在后面描述到）。

不论是对人类强加责任或惩罚也无法对蚂蚁进行保底，而源头却可以进行保底操作，因此主要的责任实际上是归到源头。这并非是一种责任追究或者一种故意转移责任，而是在真实的庞大的宇宙大家庭模式当中，责任由有足够时位差的能够进行保底的人所承担。也许有的小伙伴会觉得这关源头什么事啊？不是人类踩死的蚂蚁吗？

不是蚂蚁自己不小心被人类踩死的吗？或者谁让蚂蚁走到马路上来呢？

这是因为所有的一切运作全都是源头所允许的，或者都是在源头的框架之内所运作的。也就是如果没有源头的允许，人类踩不死蚂蚁，蚂蚁也不会被人类踩死，甚至人类连踩蚂蚁的资格可能都没有，或者自己的动作和事情和可能性都没有。

正因为源头允许了，兼容了，人类才可以踩到蚂蚁。并且机制设计上面呈现出来了人类要有双脚，这些都是跟源头挂钩的，人类如果没有双脚或者双脚不能踩死蚂蚁，只要稍微设计一下，人类永远踩不死蚂蚁就可以了。但是源头既然允许这些设计，允许这样的设计，允许人类有双脚，允许蚂蚁爬上马路，允许蚂蚁被踩到，这些其实潜在的或者背后设计管理有关的全都是顶层的，或者说源头有关的。

当然了，这里是因为比喻，所以我们剔除掉了很多其他的意识体。在该结构当中，只要有能力能够复活和安排蚂蚁保底的意识体，都可以进行该责任的承担。但是对该责任的承担并不意味着是接受惩罚或者说承担过错，并非如此，因为兼容与保底两项当中并没有惩罚和过错等相关的描述，而是兼容与保底。因此我们是兼容人类既

可以不小心踩死蚂蚁，也可以故意踩死蚂蚁。虽然这听起来有点像人类迷惑行为，但是这是设计的朝向之一。也就是对于人类而言，他不小心踩死蚂蚁或故意踩死蚂蚁,其实无论责任怎么描述，怎么划分，实际上的责任分摊当中或者整体结构当中都是由设计层再往上承担主要责任的。也就是几乎所有的事情大部分都是源头有关的责任，或者说都归咎于源头，也就是时位情况影响着责任归咎或者责任分布。

因为整个踩蚂蚁的事件当中，其关键既不在于人类是不小心的还是故意的，也不在于人类是不是能踩死蚂蚁，也不在于是人类先修路，还是自然生产蚂蚁，而是在于人类能不能承担这个责任，有没有能力进行保底。如果没有能力，那责任就向上传递或者向其他方向传递，传递给将能够进行责任承担且有时位有能力进行保底的人或意识体。而这便是宇宙大家庭的责任模式，也就是所有的责任都是需要向上传递给能够承担的人，而非将责任归咎给蚂蚁和人两个意识体进行分摊。

这当中，涉及到一个大家庭的割裂与否的状态。在前面我们举例的视角描述当中，责任只在蚂蚁和人身上进行分配，这是一种大家庭的割裂模式。而源头或有时位的意识体承担大部分的责

任，这是大家庭统一的模式。这不仅仅是一个简单的一个例子，而是描述了宇宙当中大部分的事情、事件，当人类的时位情况无法承担起责任的时候，或者当当事人时位情况无法承担起责任的时候，责任则不会或不能由当事人承担，而是由上面有时位有能力的人能够承担责任和进行保底的人承担。不论是任何层面的意识体，不论是多少维度的意识体，不论是源头层级与否，全都是如此。

在这种大家庭的责任模式下，责任不能全部分摊给一个事情当中的人物。也就是不论一个人是否做什么，或者一只蚂蚁操作了什么，一只动物操作了什么，或者一个意识体操作了什么，当该意识体的时位情况无法承担某些责任的时候，其责任就不在这个人自身或者在这个意识体自身，或者说主要的大部分责任不在其自身。而是意识体只能承担起他时位情况能够承担起的那部分保底操作有关的责任，而非将所有的责任与保底操作交给无法承担和无法操作的人，或者交给缺乏能力的人。这不仅无济于事，也解决不了问题，即便将意识体惩罚，将意识体大大的惩罚，其实都并没有解决问题，也没有进行保底操作。因此将责任归咎于“造事”主体是低效能的，甚至是负效能的。并且再进一步的惩罚“造事”主

体意识体，（造事代表中性描述），同样也是低效能的和负效能的。了解了这一个主要的架构模式之后，我们就能够看到，腐败是如何产生的，和一个良好运作的兼容与保底系统又是如何产生的。

下面我们来描述大家庭割裂模式下的腐败，宇宙级腐败。前面我们提到，如果责任只局限在分摊到踩蚂蚁的人和被踩的蚂蚁两者身上，那么这个人不仅要负责如何处理蚂蚁，同时也可能遭受到一定的踩蚂蚁惩罚。那么这会导致什么呢？导致一种结构腐败，一种宇宙结构腐败，或者宇宙大家庭的割裂。也就是宇宙大家庭不再是那么的大家庭，而是变成了规避责任，逃避责任和划分界限等的模式。

假设有一个责任管理的团队，该团队专门处理人类踩死蚂蚁的事件，那么该团队说所有责任应该怎么怎么划分。不论是由人类主要负责还是人类全责，人类需要承担起踩死蚂蚁的责任，以及还要制造其惩罚的相关业力。那么其实是一种割裂行为，会导致这种结构性腐败而且是蔓延至全宇宙的。而且这种操作似乎对于责任管理的团队来说是非常合理的，非常有效的，而且对自身非常安全。因为任何事情与我无关，或者与团队无关，反正是人类踩死蚂蚁的。而管理的团队甚

至可以高高在上的，或者看似合情合理理所当然地说，我是在遵循规则做事，我是在按规定做事，规定就是这样定的，法则就是这样定的，我们并没有违规做事，我们只是做该做的责任分配，惩罚该惩罚的人类。

而这些看似是非常公平或公正且合情合理的存在，其实是一种腐败现象。而且是一种跨层面的腐败，宇宙级层面的腐败。因为该管理的团队上面还有上一层的管理，上一层的管理“允许”这样的事情发生，而且上一层的管理也觉得合理。上一层的管理，又有上上一层的管理，上上一层的管理同样也是“允许”了这样的事情发生，并且同样的割裂与“理所当然”的“避开”“与其相关”，并且这种情况层级可以一直到源头层级。因此所有的一切其实也不怪管理层级，而是上一层，上上一层，不断的上一层，因此任何描述全都是怪上一层，上上上上一层一直怪到源头层级。因为是源头层级这样子干的，因此其所有问题或责任其实主要都归到源头，而非中间管理层或造事主体。或者说每一层都有其相关的原因，因为总是由上一层允许下一层这样做，下一层才能这样做的。每一层级都是如此。

在这个结构体系当中，较为顶层的管理层和源头层级管理层，其时位与时位差非常大，拥有

着潜在的巨大责任。即便看似是人类踩死蚂蚁这种看似很小的事情，很低层面的事情，甚至看似与源头根本八竿子打不着的事情，其实主要责任90%+由源头承担，时位差越大相对可以承担的责任百分比越高。而这当中不仅仅是责任分摊的大家庭模式，因为宇宙大家庭一旦割裂就会滋生大量的腐败，责任就不再是由上层上上层一直到源头承担，也不是由全体大家庭承担。而是腐败的被体验者承担(动态场景),被造事主体主体承担，被定责的管理层按规则划定的人承担等，而这却是腐败的模式。

因为人类或很多造事主体自身根本承担不起，很多意识体时位情况无法承担自身所操作的事情，很多人类也根本无法承担自身所操作的事情。而那些将自身割裂在外的意识体则可以“正大光明”,“理所当然”的说，这不关我们的事，是你们的责任应该你们承担，这不关我的事，或者这不归我管，或者说我们只是照规定，照法则办事。然而这些全都是属于大家庭割裂的腐败，也就是可以演化成宇宙层级的腐败，每一层都腐败。而且这种腐败是从上往下的，并非是从下往上的，因为人类只是不小心踩死蚂蚁而已，人类只是故意踩死蚂蚁而已。这并非是给人类逃责或者将人类的责任归咎给上面，而是对于一个大家

庭而言，其责任大部分由顶上承担与全体大家庭成员承担。而顶上一旦腐败，那么全员腐败。顶上一旦割裂，全员割裂。顶上一旦没有大家庭概念，全员都会没有大家庭概念。并且这种现象会导致各个层面从上往下，从大往小，从广往细等的全方位割裂与腐败。而与之相对的，则是宇宙大家庭全员担责，全员承担责任以及全员保底。

全员担责意味着任何一件事情，都由全体承担所有的责任。也就是人类不论是不小心踩死蚂蚁或者故意踩死蚂蚁，整个宇宙所有意识体，所有意识存在，都要承担相关责任。并且是所有意识体或者说整个宇宙大家庭共同进行保底。那么也就意味着不论事情的大小与否，所有意识体都拥有责任，不论是远在天边的其他星球，其他星系或者不同维度的意识体，又或者是踩蚂蚁的人类，被踩死的蚂蚁，或者马路、大自然、天空，甚至源头全都拥有责任。

但是这种责任划分是为了能够更好的进行保底和防止腐败，更准确来讲是克制腐败。之后我们会讲到克制与制约有关的内容。当全员都拥有责任时，那么也就意味着全员都需要为任何一件可能的事情进行处理，而非割裂与逃避责任，或者所谓的按规矩办事，按法则办事。当全员对人类踩死蚂蚁进行保底时，我们会发现力量极大，

力量大到蚂蚁可以拥有大量的保底方式。因此人类踩死蚂蚁，不论是不小心的还是故意的，对于蚂蚁而言都已经也不是特别重要了，因为蚂蚁可以获得其任意形式与可能性的保底，蚂蚁可以随意被复活或者以重新的方式被安排在不同的地方。当然这里是比喻。

对于其他的事件而言，任何的造事者所制造的一些事情,其实也都是由全员担责和全员保底。在这种结构的情况下，任何一个个体或单个意识体都能够获得来自全体的保底和协助保护。当然这里的“协助保护”要打上双引号，保底仍然是更准确的描述，而保护是扭曲的。

在这种结构当中，宇宙大家庭才是以整体式的运作而非割裂式的腐败。并且这种全员担责与全员保底式的结构对于每个人来说，或者对于每个意识体来说都能够获得远超自身的力量来源的保底。以及对于踩蚂蚁的人类和被踩的蚂蚁两者都能够获得相应的保底。并且所有意识体也都更乐意去承担责任与主动参与保底。这个保底不单单是对于所谓的被踩死的蚂蚁，同样的也是要保底踩蚂蚁的人类的。

因为这当中并不划分说,人类强所以不保底，蚂蚁弱所以保底蚂蚁，并非如此。而是无论强弱，在所有梯度层级当中其实都是相当的，或者都是

相对的，因此是属于全员保底的。并且对于源头而言，源头作为宇宙大家庭当中相对的比大部分意识体都要更高层级的存在而言，其所牵涉的责任与保底是联系到所有意识体的，或者联系到整个宇宙每一处地方的。因此在这种结构下就不再是法则大于意识体，或者意识体要遵从于法则的这种单一设计或者这种固化设计。任何单一的设计或者单一的存在都会导致成固化或者产生出低效能。

例如所谓的单一规则法则，单一规则法则不仅可能会产生出前面所举例的这种宇宙大家庭割裂式的腐败，同时也可能成为固化各种意识体的存在，并产生出大量的负效能。因此任何单一或固化的规则或法则都需要改成双向的或者改成多路的，改成通路多解的。

法则与克制

下面我们简单来谈一下关于法则的结构，以及其潜在的各种相对时位，与时位差情况。对于法则而言，法则似乎是要求所有意识体都遵守的，或者说都有意无意的在制约着所有的意识体，或者影响着所有意识体，而意识体却无法制约法则，这很明显是一个很大的问题与漏洞。为什么呢？假设抛开法则，对于自然而言，不论强弱都是可以存在相互制约或相互克制的。但是法则是一个

更为奇特的存在，法则专门克制其他所有，而不被任何东西所克制。因此这里的法则是有问题的，这是属于单项法则或单一的法则。因此法则同样的也需要变得多路化，或者法则也需要存在克制其的存在，也就是需要有事物能够克制法则，否则法则将克制所有存在，而不被所有存在所克制，那么这就会导致出大量的问题，并且导致有意无意的宇宙大家庭割裂和腐败。

而法则有关的设定或制定仍然是源头，由源头所制定，或者源头层级有关的议会所讨论和设计。因此所有的责任其实仍然归咎于源头，或者说主要归咎于源头。因此这里我们可以看到宇宙大家庭模式以及其相关法则的位置。一旦法则可以被意识体所克制，那么法则将真正的不再成为割裂宇宙大家庭模式当中的一部分。而法则可以被克制的时候，就意味着全员担责和全员保底是可以任意操作的，是可以绕过法则的，或者说是可以超过法则的，可以制约法则的。否则如果法则在当中进行全面割裂，那就会导致全员保底无法操作，全员担责也无法操作，因为法则优先。这也是单一化法则结构的一些负效能的特点。因此在宇宙大家庭的全员担责，全员保底的结构当中，法则可以被意识体灵活地给制约或者所克制。当然不论是惩罚也好，或者克制法则也好，我们

的朝向仍然是兼容与保底。一旦我们朝向兼容与保底，所有对法则的运用或灵活调变，以及全员担责全员保底，都会调整为更高正效能与更高的潜能。

当然，当我们描述到这里的时候，连法则这种存在都需要被克制，或者都需要变得非单一化，非固化化。那么同样的对于意识体而言，也会拥有能够克制更高密度意识体的存在，甚至可以一定程度上克制源头，克制源头层级和管理层级的意识体。这是因为在结构体系当中，像蚂蚁这类的存在，总是在一些情况下可以容易被人踩死。因为在强弱的相对结构当中，人类的强度远超过蚂蚁，而蚂蚁几乎毫无反抗之力，当然这里说的是比喻。那么在宇宙当中也同样会存在类似的情况，低密度意识体被高密度意识体所远远超过。但是又因为兼容朝向的原因，实际上我们宇宙的设计需要兼容高密度意识体与低密度意识体的互动，就是如同宇宙要兼容人类与蚂蚁的互动一样。

在兼容的设计朝向当中，尽可能的让各种可能性都能够兼容存在。例如人类踩死蚂蚁，或者高密度意识体踩死低密度意识体，当然这里是比喻，当然我们抛开踩死，我们也可以描述为互动，也就是低密度意识体可以跟高密度意识体互动，高密度意识体可以跟低密度意识体互动。这是由

宇宙朝向更为先进的发展和设计而呈现出来的，而显现出来的，也就是跨密度互动。而跨密度互动有关的机制设计也可以理解为规则，规定或者法则等等，也是要朝向兼容与保底方面的考量的。在高低密度意识体互动当中，主要朝向保底低密度意识体，而非惩罚高密度意识体。

例如高密度意识体不小心踩死了低密度意识体，就像人类踩死一只蚂蚁一样，如果使用兼容与保底以及全员担责与全员保底有关的宇宙大家庭模式运作的话，那么实际上集全员之力可以给被踩死的低密度意识体一种保底。而这对整个宇宙的发展来说，或者对这个事件来说也是属于高效能的，高潜能的。因为对于惩罚而言，惩罚高密度意识体并不直接解决某些问题。而且惩罚高密度意识体会导致限制高密度意识体可能的操作与行为，或者说其整体的概率上，同时也压低了整个宇宙的可能的面向。

因此拥有着高效能与极高潜能的兼容与保底有关的机制设计和法则设计，便可以允许高密度意识体踩死低密度意识体。当然了，高密度意识体并不是完全没有责任的，因为是全员担责的，并且高密度意识体仍然在自身部分能力范围内会承担着部分的一些责任，当然这并不等于是在惩罚高密度意识，而是让所有的事情都在良好的运

作以及高效能、高潜能的运作。同样的，高密度意识体之所以能够踩死低密度意识体，这也是有更高密度意识体或者更高层级的设计层面和管理层面或源头层级层面所允许的，或者所创造的机制设计与法则所默认允许的潜在。

当然，作为低密度意识体这一方的存在而言，并不需要担心自身可能会被高密度意识体随时给踩死。这是因为高密度意识体被更高密度的意识体所制约着，而更高密度的意识体又被极高密度的意识体所制约着，极高密度的意识体又被极致高密度的意识体所制约着，并且层面一直往上，一直还有更高的制约。而如果低密度意识体是处于整体式的宇宙大家庭当中，那么低密度意识体则拥有着可以制约高密度甚至极高密度意识体的潜在，也就是低密度意识体可以借由极致高密度意识体或极极致高密度意识体来制约着高密度意识体，也就是克制。同样的化身层级也可以克制高我层级，克制任意的管理层级，克制法则设计层级，甚至可以克制源头。就好比如在一个家庭当中，妹妹被弟弟欺负了，或者被哥哥欺负了，可以叫家长，叫大人，叫长辈帮忙，当然，这是通俗的比喻。而这便是来自于强者制约、弱者公约有关的宇宙结构情况，而这同样也是来自于时位，或者时位差的衍生。

【弱者公约与强者制约】

前面我们提到任何单一或单向的法则或存在，都会导致其可能的割裂与腐败以及负效能。在宇宙大家庭的结构模式当中强者和弱者仍然存在，并且强者与强者之间，弱者与弱者之间，强者与弱者之间仍然会存在大量的制约与克制相关。源头也需要被克制，或者说更高层级的意识体也需要被克制，或者说再高的管理层也需要被克制和制约。那么我们先来简单介绍一下全层级制约的情况。

在宇宙大家庭的结构模式当中，所有层次的意识体都可以进行互动。但是由于强弱的关系，使得可以划分为无尽多层次的强弱划分，或者说梯度层次可以无限往上，并且每往上一层都会被更上一层有意无意的制约着。

这里说的制约并非说是有明文规定或者机制设计或法则约束(规则法则对于相对更高的强者层级是基本无效的且低效能的，制约其实是“主观说了算”克制下的制约，且不太需要低层面的弱者能理解多少)，这种制约是属于强弱时位之间的潜在制约，更上一层又会被更上上一层所制约，任何一层的意识体总会有更上一层的意识层级存在(每一层级的弱者都被上面的强者制约，潜在的

被制约着，同时每一层级也都被潜在的保底着）。因此不论哪一层的意识体技术多么高超，科技多么发达，或者意识水平如何，都是无法全然肆意妄为的操作的，也就是都是不太能够随意操作的，也就是仍然无法随意搞破坏或者压制低层意识体或低密度意识体。因为制约体系是一连串的，或者说一连贯的，每高一层就制约着下面一层，层层都被制约，再高都有更高制约，也就是更高的层级制约着下面的层级，下面的层级制约着更下下面的层级，当然反过来也同样是保底着，层层保底。

当然这里的制约是一种有意无意的，或者说是一种类似于潜在克制的存在。只有在这种制约结构当中，才可以让任意低密度的意识体克制全层面的意识体，或者说让每一个意识体都拥有克制其他所有层面意识体的潜在或存在。只有这样对于低密度的意识体而言，才不会一直被比其自身更强的意识体所欺负或压制或迫害等等。因此在这种结构当中，是属于一种有意无意的且潜在的保底，也就是对所有层面意识体都产生了保底。同时又兼容了所有的高低密度之间的互动或者强弱之间的互动，当然这里的结构描述更多的会朝向于二阶宇宙及更往上有关的设计。强者制约着比其弱的层次存在，同时又被比其更强的层次存

在所制约。在这种全层面向互制约与保底的结构当中，任何层面的意识体都可以被赋予能够制约比自身更强或更更高层面存在的权限或潜在。

举个例子来讲，就是在前面人类踩死蚂蚁的例子当中，蚂蚁可以举报人类，但是这里的举报是个比喻，准确来说是蚂蚁可以要求人类不准踩踏，而更高密度在一定程度上需要实现这个请求或者要求。当然蚂蚁一般是缺乏这类主动意识表达的存在。我们也可以换一个例子，就是对于任何一个人的意识体而言，都可以获得能够制约更高层面意识体的权限，或者其相关的潜在。当然这里说的制约，并没有详细举例可以怎么操作，能够怎么操作，当然因为书的特殊原因关系，我们这里并不太能直接介绍开来。但是这是让意识体知晓自身拥有更强大的力量的一种呈现，让自身知道自身拥有制约更强层面的能力，而非意识体被各种事物所克制，所压制，或者局限于法则当中，而导致意识体缺乏其被保底的存在。

换一个描述来说就是对于任何一个意识体而言，必须要知道自身是被保底的，否则该意识体就会呈现出乏力状态。对于任何一个认为自身没有被保护，且自身没有足够力量的意识体而言，会制造出大量的创伤，或者对意识体产生较为严重的和负效能的破坏，特别是对于低密度的意识

体而言。这一点我们会在后面章节，新第三密度物理身体载具的灵感设计当中提到。因为如果一个意识体没有被任何的保底，那么这很显然就是机制设计的问题，责任也是机制设计承担和源头承担。因为要朝向兼容与保底，兼容就要代表着意识体可能会被迫害，或者蚂蚁可能会被踩死，但是保底又代表着不论自身如何遭遇，自身都是被保底着的，并且自身拥有力量可以克制更强的存在。

“只有”在这种结构情况下，宇宙大家庭“才是”整体式的而非割裂式的。对于一个割裂式的宇宙而言，不仅缺乏着兼容也缺乏着保底。缺乏兼容意味着用强制的法则要求所有意识体所遵守，或者用法则抹除大量的面向。而缺乏保底会使得每个意识体都缺乏力量和无法知晓自身的力量，以及大量处于弱时位状态时将无法得到保底，以及对大量的负效能体验和负效能场景无法得到有效的转化。

兼容与保底的设计，带来了宇宙大家庭整体式的全员担责全员保底，转化了大量的负效能的体验和场景，同时大幅拓展了宇宙的整体面向和意识体的各种可能的面向，并且让所有意识体都能够感受到整体或者进入到整体当中，进行主动的担责与主动的保底，不论是对自身还是对其他

意识的，而且是主动的、意愿的、乐意的，因为任何意识体都被其他所有意识体所共同担责与共同保底着。并且在有着各种不同层级管理体系当中，以及密度压制的结构当中，低密度意识体真正有权限、有能力、有资格能够制约任何高密度意识体对低密度意识体的智慧碾压、信息碾压、层面碾压、密度碾压、法则碾压等等。同时也可以制约着任何的管理层，也就是对管理层的任何定责，或者胡乱利用法则，胡乱操作，胡乱逃避责任，胡乱转移责任等等的各种腐败的克制。

也就是低密度意识体拥有自主能力可以克制腐败和制约腐败，同时可以克制与制约大家庭割裂。而且是低密度意识体就可以做到克制和制约的，注意，这并非是只有极高层密度意识体可以做到。前面我们提到宇宙大家庭割裂的腐败是从上往下的，是从源头层级一层一层往下的，或者说是从顶层管理层一层一层往下的。而在新的这种整体式的结构当中，全员担责全员保底，就会使得管理层被多重克制，而不是被单向克制。多重克制代表着任何低密度意识体也拥有克制任意一层管理层的权限或能力，而非让任何一层管理层只被其上一层级所克制。这类单项的克制往往是属于单一的，单一设计，单一规则法则会产生固化与腐败。而且从信息与智慧和对法则的理解

与运用层面而言，高密度意识体是显著超过低密度意识体的状态的，因此低密度意识体将获得更多的且高效能的兼容与保底，而且是被全员保底，全层面保底，或者说照顾。

这在大家庭结构当中可以比喻为所有的比自身更大的长辈对其的照顾，对该意识体的照顾，或对大量意识体的照顾与保底。当然在更多的结构描述当中还有很多的细节没有展示出来。例如在割裂的宇宙大家庭腐败结构当中，管理层都是可以理所当然的推卸责任，或者切割自我，切割范围或者与己无关。在整体式的宇宙大家庭结构当中，管理层不仅更能够主动与意愿的去保底他人和保底低密度意识体，同时也大幅降低了被法则所约束的畏手畏脚或自我局限，也就是管理层可以更加放心大胆的去保底意识体，而无需担心被法则惩罚或被更高一层惩罚。因为是全员担责与全员保底式的，因此当管理层无法操作时，便可以向上一层传递。

这种传递不是传递责任或者逃避责任或用于躲避责罚，又或者说是逃避法则等等，而是以一种整体式的全员担责和全员保底的操作，可以让任何一个低密度意识体都能够获得多个层面和大量的力量与资源的保底。也就是在很多情况下，任何一个意识体都可以被多个管理层级所保底，

而且保底方式将会更加的多种多样，不再会全方位被法则所局限或压制。当然了，这并不代表着法则无需考虑，或者随意的打破法则等等，当然这需要法则从单一的固化设计转化为通路多解式的精妙设计。因为其最终的主要朝向就是兼容与保底以及更高的效能与潜能，而非以固定遵守法则或者法则为先、法则为尊等作为主要的朝向。法则也是用于服务兼容与保底的部分，而非法则凌驾于所有意识体之上或所有事情之上。因此法则的大量的负效能和固化的情况都会转化为高效能、高潜能。并且宇宙大家庭的模式的效能潜能也会再次大幅提升，同时避免了面向切割和法则腐败或割裂大家庭腐败。

如果用前面的人类踩死蚂蚁的例子举例，对于人类而言，人类仍然可以继续不小心的踩死蚂蚁，也可以继续故意的踩死蚂蚁，这都没关系。因为对于高密度意识体而言，已经对蚂蚁进行保底了，当然对于人类来说也有潜在的保底，当然这种保底并不一定会触发，或者说运作在人类踩死蚂蚁这个事情的人类上。因此，对于人类而言，人类仍然可以继续以任何可能性的方式运作，而规则、法则或者管理层面并不直接打压或压制消除人类的各种可能的行为。蚂蚁可能被踩死以及各种体验也可以被得到兼容或者说保留，但是也

同时获得了保底。而这便是兼容与保底有关的一些描述。兼容代表着任何事情都可以兼容其发生，允许其发生，保底则是以更为有效更有潜能的方式对任何存在进行保底。并将其原先的只惩罚人类或归责人类等的低效能负效能模式运作转化成高效能、高潜能。

强者制约与弱者公约。

制约和公约既可以描述为是有意无意存在的，或者说是因为不同的强弱时位和各种不同时位互动之间有意无意产生的。弱者与弱者之间使用公约，强者与弱者之间则是使用制约。因为公约只对弱者有用，或者说所谓的各种的约束或者管理规则或者约定规则等等只对被管理的人事物所有效，而对不需要或不依赖于该管理规则的人事物则相对无效或者作用不大。因此任何的规定也好，规则也好，管理规则也好，法则也好，都是相对于弱者而言的存在，或者说在描述上比喻为用于弱者，或者弱者与弱者之间的共同约定，称为弱者公约，或者用于制约部分存在，称之为强者制约。

当然，我们这里的描述并不是指的分离与割裂，而是在宇宙大家庭当中各种时位同时存在，各种强者与各种弱者也都同时存在。当然了，这里的强弱是比喻，是相对的描述，在前面的强弱

时位当中，我们已经有详细的描述过时位是交叉的。而这里说的弱者公约可以简单理解为，当时位差距不是那么大的时候，会产生出一些有意无意的相互的互动默契，互动规则或互动约定，也就是叫公约，但是这里我们加一个形容，叫弱者公约，而强者则使用制约。

公约使用一个“公”字进行描述，其含义是公共的约定，或者共同制定的约定或规则或者默契。当然公约也可以演变或者演变成管理规定或者公共规定，公共规则或者公共法则，甚至是某种宇宙法则，因此即便是宇宙法则也遵循着强者制约与弱者公约的潜在存在。因此，宇宙法则并不总是有效的，仍然需要强者制约。这里说的意思是单靠宇宙法则来要求所有意识体，或者约定整个宇宙大家庭当中的所有意识体，是不完全可靠的。因为单一依赖宇宙法则本身也是一种单一固化，可能会产生负效能与固化的存在。因此这里的宇宙法则反而变成了某种公约，或者某种意义上的公约。尽管该宇宙法则可以是由源头设计的或制定的，或者由设计层管理者们所设计用于辅助宇宙和意识体发展的，但是其仍然是单一的存在。

因此我们都考虑到强者制约和弱者公约，而强者制约是无明文规定的，没有特定的描述和规

则的，没有特点的法则或者管理，也没有特定的约定与要求，强者就是强者，强者相对弱者就是有意无意的潜在的制约。而弱者与弱者之间便可能产生出公约，弱者与弱者之间共同约定或制定产生出公约，弱者无法用公约来规定强者，因此弱者对强者是无法公约的，公约对强者而言也是形同虚设的。而我们这里将宇宙法则比喻成弱者公约也是同理，相当于将宇宙当中所有的意识体都描述为是弱者与弱者之间，因为所有意识体如果都被限制于或被局限于所谓的宇宙法则之内，那么很显然，这就是弱者公约，强者制约是没有任何明文规定与特定法则存在的，就是强者主观决定，主观任意潜在制约。因此在这种情况下，如果单靠宇宙法则或者依赖宇宙法则，就会呈现出缺乏强者制约的存在或者情况，就会导致所有意识体都是弱者或者都在某种比喻意义上的弱者，并且连源头也算做弱者了。

源头如果不使用非明文规定与非法则式的制约，强者制约，而只使用、只依赖宇宙法则来引导意识体或者协助意识体发展，这本身就是单一的依赖，也是一种固化与负效能或低效能的落后体现。因此宇宙就需要有另一套制约体系，并且这套制约体系是无法明文规定的，无法制定成规则与法则的。而是单纯的强者制约，也就是相当

于强者“主要说话”,在保底与克制方面等都是“强者主要说话”，强者对弱者之间时位的制约，或者时位差异导致的有意无意的制约。

这种强者制约就像强者对弱者根本就不需要考虑弱者与弱者之间的公约，弱者与弱者之间的规定或法则等等。因为这些对强者都无效，或者都没什么用，或并不影响。而弱者又无法与强者直接制定所谓的公约，因为本身强者与弱者之间时位就不对等，时位有很大的落差，或者差异有很大的时位差，导致弱者无法跟强者制定某种公约或规定。即便制定了，也仍然只是某种弱者与弱者之间的公约,并非是弱者与强者之间的公约。

弱者与强者之间在描述上可以没有公约。因为无法存在公约，就像人类无法跟蚂蚁签订一个不踩蚂蚁协议，或者赔偿蚂蚁协议。也就是人类与蚂蚁无法直接存在一个看起来像是都能遵守的公共约定，公约或公共规则。因此人类与蚂蚁之间使用的是制约而非公约，也就是人类在一定程度上是制约着蚂蚁的。但是这种制约不代表说是人类控制着蚂蚁，人类管理着蚂蚁，人类管控着蚂蚁，并不是这种，强者制约是全员担责，全员保底。虽然人类不一定能够直接复活被人类踩死的蚂蚁，但是人类再往上的更高密度则可以复活蚂蚁。而更高密度对蚂蚁而言也是属于制约的，

这种制约其实其本意或者其更深的本质也是朝向于保底以及兼容。正因为更高密度制约着人类，也制约着蚂蚁，所以更高密度拥有很强的保底能力，拥有复活蚂蚁的能力。因此更高密度可以允许人类踩死蚂蚁，不论是不小心的或者故意的，同时更高密度有能力保底可以复活蚂蚁，或者给蚂蚁一个更好的人生来作为保底，因此这种强者制约带来的同样的又是兼容与保底。

因此需要有强者制约，需要有更高密度制约着源头层级和制约着所有的管理层级，并且是无条件的或者说是无任何规定的，就如同更高密度制约着人类和制约着蚂蚁，是无法用公约或者明文规定或法则来形容的。更高密度对人类的制约和对蚂蚁的制约，是无法用明文规定、管理规定、法则规定所能够描述或写出来的，因此它并非是一个固定的存在，甚至它都不存在制约。是无法直接明面化存在的，但是它又是属于时位当中的潜在存在。

正因为人类被更高密度所制约着，人类才能够获得踩死蚂蚁的可能性与操作允许。蚂蚁正因为被人类制约着，才有机会获得被人类踩死的可能性以及获得被更高密度复活的保底，这些也都是体验拓展与面向拓展的更多可能。

那么对于整个宇宙而言也是如此，对宇宙大

家庭而言，宇宙的法则是某种比喻上的弱者公约。因此还需要强者制约的形态或方式存在。当然，低密度与低密度之间也可以产生公约，或者自行拟定的公约。不过即便低密度与低密度之间拟定好了一些公约，或者说管理规则，但仍然也是属于弱者公约，仍然缺乏强者制约。

因此对于强者制约而言，是可以直接对弱者进行兼容允许或保底操作的。而这个操作是几乎跳过弱者与弱者制定的公约的，或者几乎不受弱者与弱者制定的公约所影响的，当然这里的描述并非说是极高密度强制操作，或者说强制按意愿操作，当然不是。仍然会考虑到在保底一些低密度意识体时的综合情况。例如会尊重低密度意识体的一些想法与考量，与其自身的选择等等。

注意，这一个描述是较为相对重要的。因为假设当我们就是某个管理层级的时位情况时，我们对低密度意识体的保底操作或者保底操作选择，也是会进行综合考量，以及在一定程度上询问我们想要保底的低密度意识体的一些想法与选择的。因为这个保底的过程，其实又被更极高密度层面的管理者或意识体所有意无意的制约着的。也就是不论任何的兼容行为或者保底行为，都被多层的制约着，当然仍然是潜在的与有意无意的。

例如人类不小心踩死蚂蚁或故意踩死蚂蚁，仍然被非常多个层面所同时兼容允许和制约保底的。并且每一个层级不论是什么密度的层级或者什么层面管理的层级，都同时与差不多的同层面有着相对的弱者公约，又同时与更高层面，更更高层面，更更更高层面有着各种强者制约的潜在。弱者公约被比喻为是弱者与弱者之间的相互的相对的兼容与保底。例如可能会制定某些约定或规定来避免某些事情发生或者保护某一类的事情或意识体。

而强者制约可以理解为强者与弱者之间的兼容与保底。强者会在一些考量的情况下对弱者进行一些兼容的允许或保底的操作。这是一种非约定式的，非规定式的，非规则式的。而整个宇宙的宇宙法则便是所有宇宙意识体之间的弱者公约。

这里说的弱者公约是整个宇宙所有意识体都是被描述为是同级的弱者或者差不多的弱者。而超出法则以外的更夸张密度意识体的直接操作或允许或保底操作等，则是属于强者制约。并且也正因为有这种强者制约，整个宇宙的也才得以不被任何的宇宙法则所框住或限制，以及宇宙的发展得到更多的效能挖掘与潜能挖掘。

更夸张密度意识体不会直接摧毁整个比其自

身更弱的宇宙，因为更夸张密度的意识体上面还有更更夸张密度的意识体。也正因为如此，所有层级都被得到了有意无意的潜在保护或者兼容，与兼容的允许与保底的操作可能。强者与弱者都是相对的，强者与强者就是弱者与弱者，强者对强者就是弱者对弱者。强者对强者之间的公约也是属于弱者与弱者之间的公约，也是属于弱者公约。

因此这里的强弱必须要相对，而且会根据不同的参照所转化。只有强者对弱者时才叫强者制约。这个强者制约，不论是人类制约着蚂蚁，还是人类被高密度意识体制约，高密度意识体被更高密度意识体制约，更高密度意识体被更更高密度意识体制约，都可以叫做强者制约。

人类与人类也都可以叫做弱者公约，高密度意识体与高密度意识体之间也可以叫做弱者公约，极高密度意识体与极高密度意识体之间也可以叫做弱者公约，源头层级意识体与源头层级意识体之间也可以叫做弱者公约。因此这里的强弱是相对的，公约和制约也是相对的。并且公约和制约就如同两套存在将单一的事物转化为了两个存在，或通路多解化了。因此不论是强者还是弱者都会被多项克制或多项制约，不论是任何的法则或规则、机制设计也都被多项克制或多项制约

着，于是潜能与效能得以被大幅挖掘和提升。

这一部分我们就先暂时描述到这里，关于更多的强者制约弱者公约，还有大量的未描述的一些细节或举例存在，就由大家所自由探索。下面我们开始描述服务与管理。在宇宙大家庭的结构当中，服务与管理是如何运作的呢？以及其当中的时位情况又是如何呢？

各种不同的时位之间的互动既可以描述为互动，也可以描述为一种服务。当然这里的服务既可以代表着说是服务他人，也可以代表着说是服务自我，或者说两者都有，并且也都可以描述为是服务整体，即便是单纯的存在，也是在服务着整体，不论是否看起来有多么独特与否。对于宇宙大家庭而言，所有的不同状态的意识体之间的相互互动，由于存在不同的时位差或者强弱差异，使得各种可能的互动朝向无限化，也可以描述为服务方式和服务情况的无限化。

这里的服务只是一种视角描述，只是说我们便于理解宇宙大家庭当中的各种不同的时位之间的情况，而使用不同的词汇或方式进行描述，且视角描述的方向都可以产生变化或者多样化、复合化。例如对服务的描述，服务自我与服务他人同时存在，并且是对于任何一种互动来说都同时存在这两者。不论其互动的意识体之间是如何考

量的，或什么样的情况，都是相对的服务，并且连服务机会的创造或被服务的允许，本身也是一种服务。

例如弱者意识体接受强者意识体的协助，这不仅仅是强者意识体在服务弱者意识体，同时也是弱者意识体提供被强者意识体服务的机会的服务，也是属于服务他人。而这种服务他人又叠加着或可以衍生出服务于自我。而强者意识体服务弱者意识体既是服务他人，也可以叠加或描述为有意无意地服务了自我，或者其在服务当中获得了本次服务的体验，本次服务的可选，本次服务的拓展，本次服务的探索与经验等等。并且不论其如何也都是在服务整体。并且这当中也包含着弱者意识体拒绝强者意识体的服务，而强者意识体拒绝协助弱者意识体，都是存在的，也都是一种可能的互动之一。并且本身也是属于一种时位互动或者说潜在的有意无意的服务。尽管两者可能并未接触或者并未产生看似实质性的服务，但是对于整体而言，从整体的描述而言，从另外的视角而言，则可以描述为也存在服务或被服务、以及服务他人与服务自我和服务于整体。

由于强者与弱者之间的层面差异，以及更多层次的细致划分，使得各种的互动变得具有落差性或者具有极大的落差性。而在这种落差性的情

况下，即便并不存在实质性的公约，或者管理条约管理规则，也有意无意地创造出来了管理与被管理，或者说管理者与被管理者。尽管在定义上或规定上或明文划定上不属于管理或被管理，但是由于互动的原因关系，互动可以延伸描述为服务，而服务就会诞生出管理或被管理，并且都包含着主动与被动。例如主动参与管理，或者被动参与管理，又或者主动被管理，被动被管理等等的一些情况。

管理也是一种不同的描述视角，也都是属于各种不同时位之间的相对情况。例如人类不小心踩死蚂蚁，也被称之为含有服务和被服务，或者说服务他人与服务自我。不论是人类不小心踩死蚂蚁，又或者说是主动踩死蚂蚁，对于人类或蚂蚁而言，都包含着服务他人与服务自我以及服务于整体。对于人类而言，也许在自我定义与描述上，踩死蚂蚁并不会被视为一种服务或者是在服务蚂蚁，但是从互动的角度来讲，也是属于一种服务。人类踩死蚂蚁，也等同于人类在服务于蚂蚁，或者说蚂蚁提供了某种服务可选或可能。当然，尽管对于蚂蚁而言，可能没有多少服务有关的概念。对于人类而言，也未将踩死蚂蚁视为服务蚂蚁或者服务自我。但是在时位互动的描述当中，我们可以看到其服务他人与服务自我。蚂蚁

提供被人类踩死的机会本身也是属于一种服务他人，或者说服务了人类。而人类提供给蚂蚁被踩死的体验也是属于人类的服务他人，或者说服务了蚂蚁。

在这个举例当中，我们不会在定义或描述上，描述为直接的规定式的人类管理着蚂蚁，或者蚂蚁管理着人类，这都没有。但是一旦我们朝向责任有关的向上传递责任，并朝向全员担责全员保底，那么能够承担复活蚂蚁给蚂蚁保底的意识体，则相对来说似乎就在有意无意的管理着这个事情。而蚂蚁虽然在描述上，似乎不是一个被管理的存在，但是在思维与互动当中是潜在的可以成为被管理的存在。不论是对于人类而言，还是对于蚂蚁而言，不论蚂蚁能否提出足够有自我意识的被管理请求或者保底请求，又或者说是人类已经拥有自我意识能够提出相应的保底请求或想法，在各种互动当中，在宇宙大家庭当中都是属于有意无意的被管理着或潜在的接受着某种管理。这种管理也是朝向全员担责与全员保底有关的存在，也就是兼容与保底。而非是一种控制性的管理，或者约束与要求式的管理。这也不是属于弱者公约。这种管理更像是无形的和无法明文规定和列出来的强者制约。能够进行保底某些意识体或者能够被某些意识体所进行保底，其中都

有意无意的涉及到了相关的管理情况。并且这种管理不论是对于管理者还是被管理者而言，都处于服务当中，都处于时位互动当中。也可以比喻为，都享受着或拥有着管理所带来的服务，或者服务所带来的潜在管理以及被管理下的服务，和被管理与被保底下所可以带来的潜在被服务。

而各种的互动服务或管理被管理等有关的所有状态当中，都牵涉到时位或者相对时位或者说相对的时位落差。也可以反过来描述正因为存在时位差，存在相对的时位，存在相对的时位落差，才导致了和产生了大量的各种不同的互动情况、服务情况和管理被管理情况以及责任情况。也包括前面所提到的朝向兼容与保底的有关设计或考量等等的各类情况。那么下面我们就更进一步，细化和深化关于时位差导致的种种情况。

第二十三章、修自身修互动修非对称时位互动

时位系列是极为庞大与复杂且精妙的一个系列。时位系列的展开就如同互动的无限化。而互动又涉及到主体与互动对象，且都是无限化的，或者说是多种多样化的。如果我们要将其描述为修炼，或者以时位视角产生的修炼三层或者说修炼三角，可以简单描述为修自身、修互动、修非对称时位互动。三层的难度每一层都是暴增，且是完全的跨层面的。

修自身意味着似乎只有单个存在或者区域范围非常有限。而修互动则开始变得异常复杂起来，互动，代表着是多种不同的相对时位的意识体之间的大量互动。而这里的意识体可以代表着任何的宇宙造物存在和“存在”，因为是修互动，或者说描述为的修互动。而修非对称时位互动，则是在互动或者说看似较为简单的互动更进一步精炼、细化与极化为了非对称时位下的互动。也就是在大部分的互动当中都是非对称时位的，而非通常所理解的对称的、同等的、平等的、公正的、公平的、平衡的、水平的、统一的、一同的、相当的等等的各种互动模式。

修非对称时位互动不仅仅是一个描述，同时也是直接可以对应着前面章节所提到的三个无

限，主体的无限化，互动对象的无限化，以及互动方式的无限化，三者的无限与无限化，以及更为更进一步的扩展与极化。也可以比喻描述为在无时三境的意境赋予的情况下，三个无限变得越来越复杂。而我们这里使用时位系列进行描述，则是从时位有关的视角展开了更多的描述。

在前面提到的管理与被管理,服务与被服务，以及责任与保底等有关的各种衍生内容当中，还有其他非常多的衍生。例如时位、身份、惩罚、创造、破坏、设计、体验、衡量、拓展、塑造、提升、保护、训练、筛选等等等等大量的各种衍生面向。但是由于内容的原因，我们这里只挑选少部分作为举例介绍，至于更多的各种面向，大家都可以通过时位或时位差或者说落差去进行解构。当然也可以使用任意的工具或方向，例如使用意境或无时三境等进行解构。

那么这里我们先从惩罚开始描述。假设源头就是相对的最高时位者。虽然在描述上来说，源头在大量的事情当中都存在其潜在的责任，但是假设存在一些事情是由源头自身导致的所谓的错误而产生的事情或问题，那么是否应该惩罚源头呢？这里我们会发现一个奇特的点，就是谁来惩罚源头？源头已经是相对最高时位的存在，以及惩罚源头的作用在哪里？效能在哪里？效果在哪

里？谁来允许？谁来操作？谁来决定？谁来设定惩罚内容等等。所有的这些问题都会碰到在时位当中所会面临的一个情景，就是在相对时位当中的假定时位最高状态者，也就是这里举例的源头，是无法进行惩罚的。这并不是说低密度意识体没有惩罚源头的资格或者权限，而是不论谁来惩罚源头，又或者是源头自己惩罚源头，这是无济于事的，或者这并不能直接解决问题，也没有效能。因此惩罚有关的面向或者牵涉到惩罚有关的存在，其整体情况并不总是呈现出效能、正效能或高效能。

因为源头在描述上是属于保护或保底着其他所有意识体的存在，或者说源头保底与保护着所有的各密度意识体。因此对源头进行直接的惩罚，很多时候无法产生出高效能。当然，这里的惩罚以及其相关的概念是指通俗意义上的负向惩罚，或者进行惩罚的惩罚。虽然在描述上源头不一定直接管理着各种层面的意识体，或者说任何一个高密度意识体在描述上不直接管理着各种低密度层面的意识体，但是其潜在的保底朝向却是存在的。而这也是因为存在全员担责与全员保底的结构设计。高密度意识体有意无意或潜在的属于保底着低密度意识体的存在。

不论哪个层级的意识体当具备足够的时位状

态时，都具备着有意无意的能够保底更低层面的意识体的存在与管理状态。而这里的这种管理，或者这种朝向于保底低密度意识体，并非说是被赋予的权限或被赋予的权力，而是其相对的时位差产生而成的。当然其背后的结构仍然是宇宙大家庭整体模式，所有一切意识体同处于一个宇宙家庭当中，且都各自有相对的时位情况。不论是源头，不论是管理层级，不论是高密度意识体，都对任何比自身层面低且落差足够的意识体拥有着潜在的管理或者说保底朝向。再换一种描述视角来说，就是在管理的结构当中，管理的朝向是用于保底。也就是管理者有意无意的朝向着保底被管理者，或者说是存在主动朝向尝试保底被管理者。当然这当中也是要看实际情况以及相对的时位差。

举个简单的例子来说，假设意识体 A 愿意接受在特定范围内被意识体 B 所管理，那么在这种管理体系当中，意识体 B 则拥有着其带着保底意识体 A 的时位与关系，但是因为时位差和相对的时位不同，使得其保底的范围和保底的程度也是灵活变动的，取决于相对的时位，以及其综合的整体当中的相对时位。这里说的整体是指超出这两个意识体之外的存在。例如更高密度意识体，例如总源头等等。虽然更高密度意识体和总源头

似乎并不在这个管理体系当中，但是也仍然拥有保底的朝向或者说其潜在的相对时位，也可以比喻为责任。也就是高密度意识体与源头都拥有着其责任，对于意识体 A 和意识体 B 的责任，即便意识体 A 和 B 都并没有直接赋予或接受被更高密度意识体所管理和被源头管理。

换一个简单的描述来说就是时位总是潜在的，时位差总是潜在的，时位落差总是潜在的。因为时位和时位落差是相对的一种描述，也就导致其责任总是潜在的，并且是由时位差主要影响的，时位差决定了责任程度，不同意识体所处的时位差不同，因此责任程度不同。以及所谓的或所有的管理体系,不论是拥有着公约的明文规定，共同约定的管理与被管理的体系，又或者说是没有明文规定的不存在约定的意识体与意识体之间，都是存在着所有的整体化的责任与整体化的保底朝向的，也就是宇宙大家庭结构下出现的，每一个意识体都拥有其在自身时位下所产生或导致的责任与保底朝向。而这个保底朝向是来自于有意无意的潜在的管理与被管理状态，无论是否存在明文约定与规章制度。换一个举例来说，就是不论是高密度意识体、低密度意识体、人类或者源头都有其自身相对时位下的规则，对任何意识体的责任共担，以及协助共同保底。当然这个

具体是看实际情况的，例如人类无法保底并复活被踩死的蚂蚁。

描述到这里，看似已经将大量的内容都展示出来了，其实并非如此。时位系列的章节仅仅展示了极为少量的内容，任何一个细微的事物或者互动都可以进行大量的细致的展开与拓展。例如在人类踩死蚂蚁的例子当中，人类是无法对蚂蚁进行复活与相应的保底的。那么如果人类是摘树叶呢？人类故意采摘树叶，那么其责任又该如何算？要不要惩罚人类？人类能否担得起这个责任？

从时位的角度来讲，人类是否摘树叶几乎是碾压树叶的，因此树叶几乎毫无抵抗之力，树叶是否会被摘掉还得取决于人类。因此人类在这方面是拥有极高百分比的把控度的。假设站在管理层的视角或者源头层面的视角，如果源头要惩罚摘树叶的人类，并且是严厉处罚，那么这对人类而言算是什么样的效能呢？那么人类很可能就不再摘树叶了，不再选择摘树叶了。也许这听起来似乎挺美好的，或者挺合理的。通过管理与机制设计或者通过惩罚保护了树叶。

但是如果这个人类是为了修行修炼和拓展自身而摘树叶，以及研究和探索摘树叶的详细过程体验感受与智慧服务等等，那么管理层与源头的

这一项惩罚设计就直接扼杀了这一项潜能。因为人类可以通过摘树叶而领悟智慧和拓展自身，而树叶被摘掉仅仅是极为微小的破坏，甚至称不上损失。并且由于机制设计惩罚人类摘树叶，并且是严厉惩罚人类摘树叶，就导致了人类不再摘树叶了。宇宙的面向减少了，也缺了一些面向。并且这个宇宙的设计是单一的，固化的，是不兼容的。不兼容人类摘树叶，因此导致了效能丧失，潜能丧失。

我们在这个例子当中可以看到，惩罚在这里所导致的负效能和对潜能的压制。不仅如此，在前面的人类踩死蚂蚁的例子当中，即便是微小的惩罚也同样的是低效能或负效能的，同样的也会导致潜能的压制。因此惩罚仍然是围绕保底而运作或运转的，惩罚并非是更为负面的面向，惩罚只是无限当中的一种面向之一。但是惩罚这个面向也需要被以无限化的看待和无限化的运作，也就是惩罚也需要是无限化的，而不是以所谓的说教或者所谓的理所当然，以及所谓的就是那样规定的，等等的间接方式来惩罚很多意识体。而这里所描述的就是较为落后宇宙机制设计当中所呈现的一种景象。虽然不主动和明面上的提到惩罚有关的内容，但是却总是在有意无意的间接惩罚或暗中惩罚，或者以某些其他形式来进行惩罚，

不论是所谓的因果业力，所谓的责任负责，所谓的要为自己负责，或者所谓的说宇宙当中没有惩罚等等的，以类似或间接或某些取巧的方式来进行着各类的惩罚，而这些惩罚大部分都是低效能和负效能的。因为这些惩罚都不是以保底作为朝向的，也非是正视看待的，甚至是以扭曲方式看待的。

也就是将宇宙视为没有惩罚的存在，这很明显是一种自我欺骗，或者一种宇宙欺骗，或者宇宙诈骗等等。而对待惩罚更为朝向保底的方式则是正视惩罚，将惩罚视为无限当中的一个面向之一，也拥有着无尽的效能与无尽的潜能，以及仍然需要被精妙的设计。只有这样，惩罚才不会变成某种负效能的存在，或者用来专门坑蒙拐骗和欺诈其他意识等等。

因此宇宙的惩罚有关的设计也是需要通路多解的，或者可以描述为是要精妙化设计的，也是需要有设计的。并且仍然遵循着所谓的弱者公约与强者制约。弱者公约代表着似乎拥有着明文规定、共同约定和共同的规则设定和管理规则等等。而强者制约则代表着没有特定的惩罚方式，没有特定的惩罚规则，没有所谓的共同约定，而是看情况看感受根据意识体主观或者根据意识的综合判断和整体的情况来进行各类调动的惩罚。在这

种惩罚结构当中，惩罚不再能够找得到所谓的明文规定，也找不到宇宙法则，也找不到任何的其他的，而是以一种制约的形式潜在的存在着，或者有意无意的运作着。

也就是惩罚仍然无处不在，且方式可以任意无限化，或者仍然拥有着其良好的运作和被正视看待的运作以及精妙的设计。因此惩罚的方式可能多种多样，对不同的事件、事情所进行的惩罚也同样是可以灵活多变的。并且其惩罚有关的内容与设计都是属于二阶宇宙及以上的，也就是都是通路多解以上的。因为任何的单一法则惩罚，或者所谓的公约惩罚，仍然都是固化的、固定的、单一的，很多时候是负效能的，较落后的。而惩罚一旦开始挂钩兼容与保底，那么惩罚有关的面向就不再是单一的存在了。因为仍然要考量到效能与潜能，也就是即便是惩罚也要惩罚的非常有效能，而且仍然促进宇宙发展和潜能。

而非是以维持法则或维持规则进行的打压式的惩罚或者限制性的惩罚。维持法则所进行的惩罚则是法则至上原则，也就是我们前面所举例提到的法则克制所有，所有意识体都无法克制法则的一种腐败状态，或者一种落后状态，一种固化与压制潜能的状态，也是属于单一的状态。因此在强者制约当中不再拥有法则维持，也就是法则

真正的变成了一种动态化的存在，变成了通路多解的存在，或者甚至只是变成了某种象征化的存在。当然法则仍然是在运作，只不过更加的灵活，更加的多变，以及没有明文规定的法则仍然也存在着。

也就是包括强者制约当中的管理也好，保底也好，兼容也好，又或者说是惩罚也好，都是存在的。因为当有惩罚存在的时候，很多的操作仍然都被兼容了，但是同时又制约和克制了。并且这些潜在的制约与克制，很多时候都是属于意识体能够自行主动和被动调整的，以及意识体的自我制约或者自我约束有关的。而非是被法则强制执行，被法则强制约束，被法则强制惩罚等的落后结构。

在人类主动摘树叶的过程当中，如果我们设定相关的法则，直接惩罚人类，很明显是负效能的，低效能的，甚至是压制潜能的。因此在灵活的惩罚机制当中，其实人类主动摘树叶或者人类通过摘树叶来修炼自身，这并不需要进行多少的惩罚，或者说即便存在惩罚，也都是由人类自主决定。就是和植物进行部分的影响决定的。这里说的人类自主决定是指人类仍然可以自主选择承担摘树叶的后果或者其潜在的责任。当然这并不代表说人类承担全部的责任，仍然是全员担责与

全员保底的存在。

因此在这种结构当中，树叶其实是会被保底的，而人类仍然是知道这个的。或者即便不知道的情况下，人类也拥有其相关的自主性，并且并不会被直接性的惩罚或者有显著影响式的惩罚，因此人类仍然可以选择通过主动摘树叶来训练和修炼自身。并且这种主动是指人类主动承担起摘树叶有关的部分的一些责任，同时也主动承担着可能带来的微小的一些惩罚，当然这里的惩罚是一个描述。其实摘树叶这种行为可能不会产生出惩罚，即便产生出了惩罚，对人类来说也是不痛不痒的。

因为在整体的运作情况来讲，是以保底树叶为主，或者是以保底被摘的树叶的树为主，而非是以惩罚人类为主。因此即便存在责任，即便存在惩罚，对人类来说都是微乎其微的。因为在人类摘树叶的这个结构举例当中，人类的整体强度和时位都是远超过树叶的，因此是属于强者对弱者的模式或者情况。而强者对弱者本身，强者就拥有更强的承受力，承载力和承担责任的强度。

什么意思呢？举个简单的例子，就是就算人类强行去摘树叶，人类也能够承受其对等的所谓的惩罚，或者所谓的对等业力等等。因为这对人类来说不痛不痒，因为摘树叶的这个过程或者一

些描述，就如同摘人类的一些头发或者剪掉人类的一些毛发等等，其实对人类而言是完全能够接受的。但是我们会发现即便是同等式的体验惩罚对人类来说也是没有什么效能的，因为修剪树叶和修剪人类的小毛发，对树叶的影响和对人类的影响是有显著不同的。对强者影响更小，对弱者影响更大。并且强者在很多时候如果利用这个对等的惩罚或者利用这个对等有关的机制设计，那么强者很多时候可以自愿付出代价来进行对弱者的一些恶意操作与破坏的。因此这个设计也是负效能的。

因为所谓的对等体验也好，所谓的相对惩罚也好，其实都几乎无济于事，也缺乏效能与潜能，因为对强者和对弱者完全不是一个量级的影响度。因此对于时位差距较大的强者与弱者的互动当中，其惩罚是无法用任何明文规定来定义的，即便是所谓的自由意志法则，即便定义了，也没有什么效能与潜能，因为这对强弱之间的互动或强者和弱者是不等量的和影响度不等的。因此，既然无法直接用弱者公约，用宇宙法则，用明文规定的法则来进行约束或惩罚，那么就只能通过强者制约式的无明文规定，无法则式的约束，或无法则式的制约与保底。

并且从兼容的考虑来讲，我们在设计上仍然

需要兼容人类不小心踩死蚂蚁和人类故意踩死蚂蚁，以及人类不小心摘树叶和人类故意摘树叶这些所有的各种可能的情况。也就是强者与弱者之间时位互动所产生的各类的情况。因此所谓的自由意志干扰也好，或者所谓的碾压不对等也好，很多时候都无法通过直接的明文规定来实现更高的效能与潜能。但是明文规定或者所谓的弱者公约或者所谓的宇宙法则仍然会存在，仍然会具备，并且仍然会产生作用。

因为既要兼容又要保底。因此在同时考量到了兼容与保底的情况下，宇宙的结构会朝向至少二阶及以上，也就是通路多解以及效能潜能被大幅挖掘，各种事件，各种事情，各种可能性仍然存在，并且可以被存在与允许。以及所有参与的意识体都被全员担责与全员保底。因此其宇宙的整体性和整体的力量都被以更高效能与更高潜能的方式运作着。就像人类不论是不小心踩死蚂蚁或故意踩死蚂蚁，惩罚的不是人类，而是为蚂蚁进行保底。以及人类通过主动采摘树叶来进行修炼，那么当然人类也有可能主动踩死蚂蚁来进行修炼，这仍然是属于兼容方面需要考量到的。但是由于有潜在的全员担责与全员保底，因此人类如果去主动地踩死蚂蚁来修炼，其责任是由宇宙群体来承担。因此在设计上就要考量到这些。

那么人类踩死蚂蚁，首先就要降低其该事件的影响性，以及对人类与对蚂蚁其有关的破坏性。也就是对蚂蚁或对人类而言有关的一些机制设计需要被调整，以及蚂蚁将不再遭受着极具破坏性的影响，因为蚂蚁被全员保底了。而且机制设计或者说所谓的弱者公约也会直接或间接的保底蚂蚁，或者有意无意的在协助着这种被踩死的蚂蚁或者被采摘的树叶。

因为举例的原因，我们这里并不能直接将踩死蚂蚁的例子和采摘树叶的例子转换成某些例子。因此这里的简单描述需要大家自行转换成宇宙当中的各种强弱互动的情况和模式，也就是更多的举例需要大家自行去探索。当然即便大家找到了很多的一些例子，有很多时候可能找到的是过去落后宇宙机制设计下所产生的一些例子与情况。在先进的宇宙设计当中，人类并不总是会去主动或故意踩死蚂蚁，或者采摘树叶等等。但是一旦机制设计兼容与允许着人类可以通过故意踩死蚂蚁或采摘树叶来进行修炼，那么人类则可在一定程度上有着更高的拓展潜能和效能。

当然这并不意味着蚂蚁是炮灰，树叶是炮灰，就是专门用来被人类踩死的，或者用来给人类修炼当祭品的。实际上在先进的宇宙设计当中，这种描述也是单一化的。因此实际上对于被采摘的

树叶而言，对于被踩死的蚂蚁而言，会获得很多不一样的体验，很多不一样的协助，很多不一样的保底。因此很多时候要做到树叶与蚂蚁愿意被人类踩死或采摘。而这便是机制设计有关的朝向兼容与保底，以及将所有的低效能、负效能全部转化成高效能与高潜能。也就是从另一个视角描述而言，任何意识体都更加主动或更加有意愿的参与进各类的体验当中，并且时时被保护着，时刻被全员保底着。因此所有意识体的探索潜能变得非常之高，以及意识体的探索可选变得拥有着更加无限化的潜能与上限。这一点有关的内容，我们会在后面的新第三密度身体载具设计的章节当中会大量描述到。

对于强者而言，强者与弱者互动当中的强者很多时候将更加的不受到限制，但是变得更加的自我约束。变得更加的不受限制，指的是强者不再完全的被法则所封死，所限制潜能，或者被所谓的宇宙法则和所谓的某些弱者公约或者局限性机制设计所限制，所局限住潜能。强者可以变得更强，更更强，上限和极化程度也会变得更高。但是强者随着越来越强，同时自身对各种事物的理解和运作也会变得更加考量效能潜能，以及其精妙的设计有关的内容。因此强者不会肆无忌惮或随意的破坏或踩踏蚂蚁。

但是对于强者而言，即便故意破坏蚂蚁也会被更极化的强者有意无意的制约着，以及可能会遭受到一定的惩罚。当然描述这里的惩罚，并不是说意识体要战战兢兢的、担惊受怕的去体验和操作，并非如此。这里描述的惩罚，因为惩罚已经变得无限化和精妙化与潜能化了，惩罚不再是为了惩罚而惩罚，而是为了不再惩罚而惩罚，为了保底而惩罚。因此即便强者遭受惩罚，或者意识体遭受惩罚也会对其进行保底，不仅是对要进行惩罚的意识体进行保底，也会对被迫害的蚂蚁或树叶进行保底。并且即便强者意识体遭受到了惩罚，强者意识体也不会损失任何东西，或者丢失什么。强者意识体会考量到惩罚，但是不会局限于惩罚或者畏惧惩罚，且很多情况下其实并不会有任何惩罚，也无需为了惩罚而惩罚，并且强者意识体还可能也可以得到潜能挖掘。因为其惩罚方式是精妙化的，不是限制性的，不是局限性的，也不是潜能压制性的，而是以一种更为精妙的方式灵活地惩罚着。

当然这里我们并不能举细致的具体的惩罚方式，这个就有待大家自行去探索。而整体的惩罚有关的朝向或面向，同时也是朝向不再存在惩罚的机制设计。不再惩罚机制设计不是说没有惩罚了，而是说有惩罚，但是却使不上。或者说存在

大量的无限化的惩罚方式，但是几乎没有意识体遭受惩罚，这意味着什么呢？这意味着宇宙的机制设计，已经达到了极为精妙化的程度，已经拥有非常高程度二阶宇宙化的通路多解结构了，以及三阶宇宙有关的似无差与无差似。在非常精妙的二阶宇宙通路多解结构当中，几乎并不需要惩罚或者几乎惩罚都动用不上。并且在所有意识体都良好的在体验着，都任意的无限化可能的在各种体验当中，以及都无限化的在拓展与探索着。

这是一种更为先进的宇宙结构的模式，同时所有意识体的上限都变得非常之高。强弱之间互动的各种局限性，各种对潜能的限制也变得越来越少。而这些也是通过机制设计来进行调整的，或者说也是通过兼容与保底进行。通过宇宙大家庭模式的全员担责全员保底，以及所谓的弱者公约与强者制约，所谓的宇宙法则，所谓的通路多解的宇宙法则，以及通路多解的有关的设计等等的一系列非常大量内容且复杂精妙的综合呈现。在二三阶宇宙当中，在通路多解的机制设计下，任何一个面向都不会被轻易的忽视，都会被以无限化的方式对待和其进行相关的考量与设计。

修自身，修互动，修非对称时位互动，这是一种从时位描述当中所简单提取出来的存在。对于大量的互动而言，无论是蚂蚁与人的互动，人

与蚂蚁的互动，树叶与人的互动，人与树叶的互动，或者人与高密度意识体互动，高密度意识体与人互动，都存在大量的非对称的时位情况。当然，非对称时位的意义与描述，或其所蕴含的举例都是无限化的。因此对于非对称时位互动当中，会存在大量的强者与弱者互动，弱者与强者互动。

而这当中也同样的存在着大量的互动结构与互动情况。在时位结构上既可以描述为有以强对弱，以弱对强，以及从综合的方向时位角度来说，可以包含着极高、极低以及被高所对、被低所对等等的多种结构情况。下面我们将详细介绍这一点有关的内容描述。

先从相对时位的综合方向点开始介绍。也就是对中间点而言，这里我们暂时将任何一个意识体都可以比喻为是中间点意识。这里说的中间点的意识是在方向上拥有上下左右的相对时位箭头，也就是在时位上对左对右对上对下等等的简单比喻。或者可以简单比喻为对强，对弱，以及被强所对、被弱所对的四种时位结构情况。

至于以弱对强和以强对弱，我们也可以简单划分为四种讨论，也就是以弱对强的“让”与以弱对强的“胜”，以及以强对弱的“让”与以强对弱的“输”，四种时位结构情况。当然除此之外，对于时位互动当中可以划分的更为复杂和更加的

多样化与精细化，或者无时三境化与分形化等等。不过由于内容与时长的原因，我们在书当中只简单以这四个或者说八个简单的时位结构情况举例。

因为是书当中的原因，所以我们有的内容是要将其进行转化的，包括用词也好或者举例也好都需要将其转化成能够写进书当中并且也能够进行理解的存在。例如在对高(或叫对强)与对低(或叫对弱）的两种互动结构模式当中，我们可以简单划分为正面态度与负面态度，正面态度可以包含着例如尊重他人、友善、温和、包容理解、真诚待人、宽容大度、换位思考、尊重差异、敬畏他人、不轻视、不贬低、有礼貌、不强迫认同、愿意肯定与体谅接纳不同、不歧视、不排斥等等。

而负面态度可以包含着例如傲慢自大、看不起他人、只顾自身、不顾他人、喜欢指责批评、喜欢挑别人的毛病、刻薄讽刺、背后议论、造谣、搬弄是非、嫉妒他人、见不得他人好、斤斤计较、记仇、小心眼、不尊重、攻击侮辱他人、推卸责任、污蔑他人、以自我为中心、蔑视他人等等。这里举例的正面态度与负面态度是部分的一些举例，主要是跟人类相关的，至于跟石头跟蚂蚁跟树叶，那么我们这里并未做介绍。大家可以自行探索。

并且我们要注意在 24 颜色光谱品质特质当中，所有的任何的品质或互动方式都是既同等又不同等的，既分层次又不分层次的，既分高低又不分高低的，也就是正负是同等的，是既可以偏向又可以不偏向。因此这里我们要注意，当我们在进行举例的时候，我们是暂时无偏向状态所进行比喻和举例的。为了便于对时位有关的描述的更多的理解，在时位互动当中，对高时位和低时位都可以进行正面态度或者负面态度。但是反过来高时位者对我们，以及低时位者对我们，也都可以正面态度或者负面态度。

这里我们会看到一种相互的状态，因为“我们对低时位者”，与“高时位者对我们”，是类似的方向箭头，以及“我们对高时位者”，和“低时位者对我们”，也是类似的方向箭头。在这种结构当中就会导致一种这样的情况，如果我们对待低时位者是正面态度，那么高时位者对待我们也可以是正面态度，如果我们对待低时位者是负面态度，那么高时位者对待我们也可以是负面态度。反过来，如果我们对待高时位者是正面态度，那么低时位者对待我们也可以是正面态度，如果我们对待高时位者是负面态度，那么低时位者对待我们也可以是负面态度。

这里的正负态度，不论是尊重他人，又或者

是蔑视他人，不论是敬畏谦卑，又或是傲慢自负，不论是理解体谅他人，又或者是指责批评他人，这些态度都可以被同类的、或类似的时位结构状态所同步复制，或者所进行相应结构的反应。当然这里的高低时位者，我们也可以转换成强者与弱者，也就是我们对强者的正负态度和弱者对我们的正负态度，以及我们对弱者的正负态度和强者对我们的正负态度。如果我们蔑视低时位者，那么高时位者就可能同样蔑视我们，如果我们小看低时位者，那么高时位者同样可能小看我们。如果我们敬畏低时位者，那么高时位者同样可以敬畏我们。如果我们尊重高时位者，那么低时位者同样可能尊重我们。

当然这里的高低时位在很多方向上都是属于交叉的。也就是很多时候都是既是高时位者又是低时位者，取决于不同的领域面向或方向朝向。例如对于厨师和程序员而言，他们在厨艺与程序设计方面的时位是不同的，因此时位是交叉的。再例如对于文斗者与武斗者而言，也是存在交叉时位的。而在宇宙当中，高低密度之间和强者与弱者之间很多方面都是属于交叉时位的。因此上面的比喻举例需要看具体的时位考量。

下面我们继续进一步描述以弱对强和以强对弱有关的描述。刚才我们所描述到的对待高时位，

对待低时位，和被高时位对待，被低时位对待，这是通常的互动结构当中，是没有特定朝向的。而以弱对强与以强对弱，则更多的时候是具备某些潜在朝向的。例如我们这里所要进行举例描述的以弱对强的“让”，和以弱对强的“胜”，以及以强对弱的“让”，与以强对弱的“败”，在这四个结构当中，其实每一个的难度都是相当的。

例如以弱对强的让，是指让位或者让出或者谦让或者换让或者让许等等的类似的描述。也就是当我们在以弱对强的时候，我们能够做到让，做到谦让，做到能够让出来，能够许让等等。这需要在前面的互动结构当中能够做到敬畏强者和尊重强者等。而与之相反的，则是以弱对强的不让。不让有关的则可以由负面态度所引导或者驱动等等。

再下一个则是以弱对强的胜。以弱对强的胜甚至意味着要用弱时位打败强时位有关的面向。以弱对强往往需要激发潜能，或者绕开其相应的局限或者其强时位的存在，以及创造出非通解的解决方式来，实现以弱对强的胜。在概率描述当中，以弱对强的胜是非常困难的，但是往往也是极具潜能的。而这种朝向潜能挖掘式的以弱对强的胜，则可能激发与爆发出大量的潜能与威能。但是在时位当中的以弱对强的胜，这并非是通过

傲慢自大或者嫉妒他人等负面态度所驱动引导的，而是以挖掘自身潜能、肯定自身、挑战自身、超越自身、突破自身等有关的自我正面态度所驱动和引导的。因此可以或可能以弱对强的胜。

展示完了以弱对强的让与以弱对强的胜，下面介绍以强对弱的让和以强对弱的败。以强对弱的让与以弱对强的让则有些不同。以强对弱的让也是属于谦让，也是属于许让，也是属于让出来，让位等等有关的让。而这种以强对弱也可以描述为，由对他人正面态度有关的驱动，或者在时位互动有关的正面态度而驱动，并且也是对自身以正面态度作为驱动。

当然这里是简单的描述，实际的运作过程当中会更为的复杂。因为这包含着对于效能潜能的挖掘，不仅仅是对自身效能潜能的挖掘，也是对他人效能潜能的挖掘。也就是在互动时位当中对双向双方的效能潜能的挖掘。因此就会出现以强对弱的让。在以强对弱当中，以强对弱是可以不让的，或者通常是可以不用让的，或者不让的，但是让则更进一步的具有挖掘非通解的效能潜能。

以强对弱的另一个是以强对弱的败，注意这里与以弱对强的胜是完全相反的。以强对弱往往是胜，或者通常概率而言更多的是胜。但是如果

要在以强对弱，还要能够做到败，且不放水和全力以赴的情况下，那么这是极其困难的，或者相对而言是具有相当难度的。在以强对弱的情况下，还要能够做到全力以赴的败，这不仅需要对大量的互动当中的把握与把控，还要对大量事物的应用与了解等等，这也是属于潜能挖掘的朝向。其难度仍然在任何时候都具有挑战性，相对的难度与相对的挑战性。

下面我们再来详细描述一下，在该时位互动结构当中，有关服务的一些互动情况。例如任何一个意识体对低时位者的服务和对高时位者的服务，以及被高时位者服务和被低时位者服务四种情况。

先描述第一个也就是对低时位者的服务。对低时位者的服务，可以表述为对低时位者服务他人，和运用低时位者服务自身。如果是对低时位者服务他人，也就是服务于低时位者。那么服务的情况可以出现强时位对弱时位，或者说高时位对低时位的情况。因此这种服务往往看起来对低时位者影响很大，对高时位者的影响或代价或考量则相对更小的多。但是这并不代表着高时位者一直需要保持对低时位者的无条件协助，或无条件帮助，无条件服务。因为无条件对低时位者进行服务，本身也是属于固化的，单一的，也是存

在负效能等情况的。因此对低时位者的服务和协助帮助，也是包含有的情况下需要有条件的服务的，需要对低时位者设定约束或设定条件，以及进行某些可能的要求的,相当于是有条件的服务。

如果我们从爱的角度来说的话，就是既要有无条件的爱，也要有有条件的爱，既可以是无条件的爱，也可以是有条件的爱，既可以是无条件的服务，也可以是有条件的服务，都是需要存在的。因为在时位互动当中，高时位者对低时位者进行始终无条件的服务和协助的话，容易导致固化和产生负效能。这一点的描述与第 14 章节当中关于真实之爱意境有关的描述是相同的，是一致的。也就是在效能的考量当中需要包含着有条件的爱和无条件的爱，而不能任意地偏向某一个或者固化在某一个。而我们从时位的互动当中，同样的也看到了这样的情况，就是高时位者对低时位者的服务是也存在着根据综合不同的情况考量而选择无条件的服务或有条件的服务，或者两者综合考量等等。

在第二种情况当中，也就是当我们对比我们更高时位者进行服务的时候，我们会发现我们相对于高时位者而言，几乎是处于时位落差很大的情况。那么即便我们竭尽全力或者用极大百分比的服务力度或状态，也可能只能够提供影响度很

小的服务，或者程度和力度都相对来说要百分比低很多。并且很多时候，高时位者并不太需要依赖于我们多大的服务或者协助力度，也不一定需要我们进行反馈与回馈。尽管如此，但这并不代表着我们就无需进行服务反馈或回馈等，或者对其进行某些程度的协助等。但是也正因为如此，因此我们对高时位者的服务他人，仍然需要考量到整体的综合时位情况，包括自身的综合时位情况，和对方的综合时位情况来进行服务他人的考量，以及考虑到效能和避免负效能。而这个时候，综合的多项时位情况就决定了我们的潜在的服务他人的范围，服务他人的程度，服务他人的力度，服务他人的量等等。

反过来，当我们对比我们更低时位者进行服务他人时，我们也同样的并不完全需要低时位者进行多大反馈或者要求多大的回馈或回报。但是因为有条件的服务该面向存在，因此该反馈或者回报可能仍然是存在微量的，或者按照不同的时位情况进行要求与划分，有条件的反馈要求有的时候会是正效能或者高效能的，无要求有的时候反而是负效能，也就是并不总是完全的无回报要求，或者零反馈、零回报。

同样的高时位者对待我们，也同样是如此。当高时位者用服务他人的模式服务我们时，也同

样的并不总是要求我们有多大的反馈和多大的回报，但是并不代表着是无要求回报或零反馈、零回报等。因为该服务当中，该服务他人当中仍然可以是有条件化的。而这里的有条件化，同样的也是因为提高效能与潜能，浮动化以及避免单一和固化。

这里我们简单描述了在服务他人的情况当中，既可以有着无条件的服务，也可以有着有条件的服务，以及在时位上的对低时位者和对高时位者，以及被低时位者所对待和被高时位者所对待的一些情况等等。

描述完了服务他人，那么接下来我们描述服务自我有关的时位互动情况。同样的，也包含着对低时位者和对高时位者，以及被低位者对待和被高位者对待，一共四种方向箭头。当我们对低时位者进行运用低时位者来服务自身时，如果是损害低时位者的利益来服务自身，那么这种情况也同样会发生在当我们被高时位者运用以服务自身时，高时位者同样可以损害我们的利益来服务它。因此这种服务模式很显然也是低效能或者负效能。

而我们在对待低时位者具有有效能的或正效能和正潜能的来服务自我的方式时，则可以是根据综合的相互与相对时位考量下的，以更有效能

的方式运用低时位者来服务我们自身。例如通过协助低时位者的利益提升或上限提升等等有关的精妙的方式，以该方式来运用低时位者来服务自身。既同时提升了被运用的低时位者，又同时提升与服务了我们自身。这种情况也会作用在当高时位者对我们进行运用时，高时位者同样的也会考虑我们的综合时位情况，对我们进行相关的利益提升或者上限提升等有关的协助。以这种方式运用我们来帮助他提升，或者也可以描述为既提升了我们，又提升了高时位的自身。而这些有关的描述便是服务他人与服务自我在这四种时位方向，时位箭头方向互动当中的情况。

当然还有一些负效能的情况，我们这里举例的较少。例如当我们被高时位者进行服务他人的模式协助和帮助我们时，而我们完全无反馈又零回报，或者完全蔑视或无视的，而这种是低效能和负效能的。再例如刚刚提到的服务自我的模式当中，以损害或剥夺低时位者的利益或某些面向来服务自我或提升自我的方式，这同样也是属于低效能的和负效能。

我们可以看到，不论是服务他人还是服务自我，都牵涉着共同的协作与相互的提升。而这也是挖掘更高的效能与潜能所呈现出来的时位互动模式或一些呈现。当然我们也同样的提到了在任

何的服务当中，都可以出现无条件的和有条件的。当然了，因为内容的关系，我们这里并未详细探讨短期、中期、长期，或者牵涉到时间，资源，潜能，以及各种不同密度之间的互动情况，以及对于效能与潜能的挖掘，通解与非通解的朝向等等。还有很多都是没有细致描述和细致举例的，而这些则需要大家自行去结合大量的例子去理解与体会和领悟与运用等等。

现在我们进行了部分的一些描述和详细的呈现。我们会看到一种类似于复之意境的模式，或者说时位就像时位镜子一般。该时位镜子会反映着我们各种时位互动当中被同类似的时位互动所照应。而在宇宙当中也同样的如此，会存在大量的复之意境，或者类似于复之意境等复的情况，或者镜子模式或时位镜子等结构情况的呈现。

描述到这里，我们其实就可以提供一些视角去理解，修自身、修互动和修非对称时位互动这三层或者这个时位三角。而实际上这三个都是无限化的存在，都是可以无限化的去探索与拓展与体会和领悟的。

修自身，修互动，修非对称时位互动，这是从修有关的视角或面向方向进行的有关描述。而修自身也是无限化的，同时也代表和对应着自身

以无限化的方式与别人互动，或者相对于别人为主体的互动结构。而修互动则是代表着在各种不同的互动与互动模式之下，以及各类的互动可能与无限化的互动，无限化的互动方式，修自身修互动修非对称时位互动三者与三个无限是类似的，与三个无限当中的主体无限化，互动对象无限化，互动方式无限化，是相类似或者是一致的。而修非对称时位互动主要是在互动当中更进一步落差化，或者更细化的描述了更加综合与落差化的时位互动情况，也就是非对称时位互动。

而整个的描述可以认为是处于某种分化状态下的三个修炼，三个层次的时位当中的修炼，也就是修自身，修互动，修非对称时位互动，当然也可以与看起来更为统一于一体，一化的三个无限共同结合起来进行理解，也就是主体的无限化，互动对象的无限化，和互动方式的无限化。注意这当中的“主体的无限化”和“修自身”是有着一些差异的，因为对于三个无限当中而言，所谓的“主体”的定义范围是可以任意化的，可以任意切片，任意范围，任意模糊与任意概念与定义的。而所谓的修自身，这里的“自身”更多的代表着一种复合状态的和潜能状态的“自身/意识体”，也可以理解为身份或者时位，相对的身份或者相对的时位，例如学生，老师，员工，管理

者，创造者，设计者，体验者。又或者家庭身份当中的父亲，母亲，老者，青年，小孩，婴儿等等的。各种相对不同的身份是较为复合化和模糊化的，需要有着相对的时位对照，例如对于儿子而言，身份可以是父亲，对于父亲而言，身份可以是儿子。对于年轻人而言，身份可以是成年人，对于老者而言，身份可以是年轻人或中年人等等的各种不同的相对时位下所变化的身份。

所比喻描述为的修自身是更为分化的，分离化的，拆分化的，因为需要有相对的时位状态，需要有个相对的存在。而主体的无限化，这里的主体则更为抽象，既可以是手指，也可以是我们的一个思想信念，也可以是我们说的一句话，我们讲的一个故事，某一个片段经历，某一个片段体验，也可以是假装我们是蚂蚁时候作为主体，或者假装我们是故事演说作为主体，或者当我们觉得或者感受为我们是石头时候做的这种抽象的东西作为主体，甚至主体可以是一片树叶或者曾经的某个时间段所发生的一件事情，主体的无限化是更加超出身份概念有关的，因为它并不需要相对，并不需要时位对照，也并不需要考虑到落差或者与另外的存在进行时位对比。这里的主体无限化是可以单独分开来的，是可以任意无限化的。

互动对象的无限化，互动对象既可以是我们自身，也可以是我们的手指，我们的皮肤，我们的头脑，我们的信念，我们的记忆，也可以是我们手上的筷子，我们手上的苹果，我们刚刚吃过的梨子，我们脚踩过的石头，甚至是远在天边的蚂蚁云朵，即将消逝的冰块，或者任意抽象的故事，概念或定义，或历史或记忆等等的任意存在与主体是相当的，都是可以无限化的，互动对象的无限化。

而互动方式的无限化则代表着主体与互动对象之间的无限种互动方式，例如我们如何与我们的手指互动，我们如何与我们手指上的细胞互动，我们如何与我们脑海里的思想互动，如何与我们的记忆互动，如何与我们的想法互动，如何与低时位者互动，如何与高时位者互动，如何与差不多时位者互动等等，都可以视为互动方式，无限种的互动方式。

而对于时位互动的三层修炼或者三个主要修炼描述，修自身，修互动，修非对称时位互动，则“略微”有一些不同。这里面的修自身是处于时位朝向当中的，修自身是为了让我们能够呈现出各类的身份，各类的时位，各类的状态，各类的复合等等，也就是可以简单描述为无人格，无身份，无位的简单描述。无人格，无身份，无位，

在《无限维创之匙》当中有过详细的描述。

那么修互动则更多的是已经存在一个特定的主体，与之进行的互动，这个主体可以描述为综合的自身的存在，当然这里看起来像是具备分化分离，有多个个体存在的描述，从不同角度这是可以这样理解的。也就是当这里简单提取描述为修互动时，背后就潜在着包含着修自身，因为修互动是属于修自身的更进一步。我们可以这样理解去互动，修互动，当我们自身越来越拓展，越来越发展的时候，例如当我们变成蚂蚁的时候，我们作为蚂蚁跟自然互动，跟空气互动，这些通通都是互动，我们也可以跟人类互动，跟自己互动，跟族群互动等等的各类互动方式与互动存在。

而当我们是以作为人类形式存在的时候，作为人类，我们就要跟自身的手互动，脚互动，头脑互动，思想互动，记忆互动，跟其他人互动，跟自然互动，跟树木互动，跟空气互动，跟呼吸互动，跟概念互动，跟大地互动，跟苹果树互动，等等的任意可能的互动，而这里的互动是可以不考虑时位差落差的。也就是可以是不考虑时位落差下的任意无限化的互动，例如我们跟蚂蚁的互动，我们可以绕过蚂蚁，也可以不小心踩死蚂蚁，也可以故意踩死蚂蚁，也可以选择去拯救蚂蚁，为蚂蚁大哭一场等等任意的互动都可以。

而各种互动当中既潜在的包含着自身的无限化，或者说修自身本身也是属于一种无限化的，因为当我们在与不同的事物互动的时候，我们的相对身份或相对定义的身份是不同的，例如我们在种植植物的时候，我们可以是种植者，我们在吃饭的时候，我们可以是食者，我们在锻炼的时候，我们可以是运动者，我们在跟人打交道的时候，我们可以是交谈者，我们在学习的时候可以是学者，我们在教导和传递的时候，我们可以是教导者，我们也可以是疗愈者，倾听者等等的各类的人格，各类的身份，各类的时位状态。
而这当中的互动便是可以进行无限化拓展和无限化所谓的进行修炼的，当然这里的修炼只是说比喻描述。没有特定朝向，没有特定局限，因此包括不小心踩死蚂蚁，故意踩死蚂蚁，不去踩死蚂蚁等等，全都可以描述为是一种互动化的修炼。那么反过来描述则是当我们所遭遇或所处某些任意情景当中，是要可以朝向做到任意化互动的，和任意化互动可能产生的，而非固化掉自身或局限化自身。

例如既要能够做到为蚂蚁大哭一场，又要能够做到对蚂蚁的死去无动于衷，也要可以能够做到静下心来给蚂蚁埋葬，也要能够做到能够让死去的蚂蚁给它复活，同时也要能够做到任意的状

态变化。为蚂蚁哭，为蚂蚁笑，为蚂蚁悲伤，为蚂蚁庆祝，为蚂蚁开心，对蚂蚁难过，为蚂蚁焦急，为蚂蚁平静，或者因蚂蚁而堕落，因蚂蚁而激励，因蚂蚁而无私，因蚂蚁而自私，因蚂蚁挖掘潜能，因蚂蚁而丧失潜能，因蚂蚁而改变朝向，因蚂蚁而不改变朝向等等的任意的无限化的互动方式存在。当然这里是隐匿的举例和比喻，因此我们这里并不能直接拿人类与人类当中互动的无限化作为比喻举例，因此这方面就由每个读者自行去探索，修自身和修互动。

在互动当中会有不同的效能情况和潜能情况，例如我们前面描述到的，不小心踩死了一只蚂蚁，然后花大量的时间为其进行埋葬和哭泣和悲伤，很多时候对人类而言是缺乏效能的，或者说对于人类而言，人类缺乏足够的实力和能力来复活蚂蚁，因此进行某些操作的效能和潜能是浮动的。于是就产生了非对称时位互动，也就是第三层修炼，或者说时位当中的第三层修炼视角有关的描述，当然这里的修炼仍然是无定义的，只是说使用地球上常用的一个词汇，因为在无限当中是无修炼的，是无修炼状态的，这里使用修炼，一定要注意这使用词汇背后的含义与描述。

修炼时位互动，非对称时位互动，这里的非对称时位互动正是在时位差不同的情况下所考量

到效能与潜能以及各种综合之下的更复杂的互动模式。例如人类跟树叶之间拥有着不同的时位差，人类跟蚂蚁之间也拥有着不同的时位差，人类跟高密度意识体之间也有各类不同的时位差，甚至很多不同的人类与人类之间也拥有各种不同的时位差，而且是非对称的时位。

非对称的时位，这里用一个“非对称”的词进行比喻描述，非对称意味在时位上是不相等的，例如在力量上人类跟蚂蚁的对比，在速度上人类跟蚂蚁的对比，在意识水平上人类跟蚂蚁的对比，在知识水平上人类跟蚂蚁的对比，在造物能力上人类与蚂蚁的对比，在情感交流上人类与蚂蚁的对比，在气味上人类与蚂蚁的对比，在身高上人类与蚂蚁的对比，在创造性上人类与蚂蚁的对比等等，所有的一切面向，一切无限化的面向都会被纳入进非对称时位的互动当中。

而非对称时位互动却是宇宙当中整体主要占比的情况，也就是大部分时候在整个星球或整个宇宙生态当中，在整个宇宙大家庭模式当中，都是处于非对称时位互动的，在宇宙大家庭当中总是拥有着各种不同能力的意识体之间进行互动，或者拥有着大量的非对称时位下的家庭成员互动，宇宙家庭成员的互动，而这里的“互动”需要打上双引号，这个互动就是我们前面所刚刚举

例的，它是无限化的，既可以哭，又可以笑，既可以有意也可以无意，既可以主动也可以被动，既可以...也可以....等等等等，甚至也可以是复合叠加的和无限化的，至于更多的拓展就由读者自行拓展这相关的。

在非对称时位互动当中，会产生出大量的不同的时位交叉情况和交叉的时位状态。交叉的时位意味着互有优劣或者互有相对不同的时位，例如人类虽然可以轻易的战胜蚂蚁，但是人类在很多时候却无法消灭蚂蚁或者却难以消灭蚂蚁物种，或者说在生态上消灭蚂蚁物种，对人类来说并不完全是一件高效能的事情，当然这里只是一个简单的举例，需要更多的进行延伸。

如果是换到人类与人类之间的互动当中，不同时位的人类与人类之间的互动或者不同时位状态，非对称时位状态的意识体与意识体之间的互动，也会存在大量的复杂情况，而这一个却是需要更加对意识体综合要求的修炼或者朝向，也就是修非对称时位互动，非对称时位互动是属于第三层或者说修自身，修互动，修非对称时位互动，去化为第三层的非对称时位互动，将涉及到极大量的复杂情况和极大量的复合情况。

因为我们与手指互动与头脑互动，与思想互动与信念互动，与大量的各类事物互动都是非对

称时位的，我们与小孩互动，与老人互动，与同龄人互动，与类似水平的人互动，与不同职业的人互动，与不同身份的人互动，与各类的意识存在互动，与各类的造物存在互动，均是非对称时位的，而且不同的互动方式有不同的效能，因此这是非常复杂的。

我们这里只能暂时提取举例，就是以总概的方式进行描述，也就是我们自身的时位总是在浮动变化的，或者在增长和拓展的，或者在状态演变和变化的，同时与我们共同互动的一些人事物或者造物存在也是时位在不断的变化和浮动的，而这当中效能与潜能也是实时在浮动的，因此在这当中的修炼或者修行当中就也是主要以实时浮动为主，并没有一个特定的条例，特定的条约，特定的公约和特定的法则等来制定或者来约定。

于是乎会变得极为浮动化以及需要大量的综合考量，综合把控。例如我们不小心踩死了蚂蚁，也许可能并不需要进行过多的哭泣或埋葬等操作，当然这里是通俗的比喻，但是一旦当我们不小心踩到人类，那这个情况就会发生变化，因此不同的互动状态需要有不同的互动方式和互动的考量与把握，而且这当中涉及到大量的不同层面的视角，会牵涉到大量的不同的相对时位情况，拥有大量的综合与复合的存在。例如父母与小孩

的互动，父亲与小孩的互动，母亲与小孩的互动，陌生人与陌生人之间的互动，小孩与小孩之间的互动，小孩与老人之间的互动，老人与小孩之间的互动，老师与学生之间的互动，学生与老师之间的互动，朋友与朋友之间的互动，大人与小孩之间的互动。

这里更多的互动就不举例了，读者需要自行去分析探索，可以涉及到高密度意识体，例如人类与外星人互动，人类与高密度意识体互动，高密度意识体与人类互动，高密度意识体与蚂蚁互动，蚂蚁与高密度意识体互动，人类与自然的互动，自然与人类的互动等等各种的非对称互动时位情况。这里面涉及到大量的相对身份，这里我们并不做细致的展示与描述，因为这里是无限化的，因此即便我们举例也是会描述出无限多的可互动选择和互动选项，以及不同互动之间的效能与潜能，因此接下来我们以效能与潜能作为主要描述带大家来理解各种不同的互动的相对选择。

在非对称时位互动当中，所选择的互动方式各有不同的效能与潜能，而且在描述上并不存在最高效能的互动方式和最低效能的互动方式，因为不为零和不为 100%，在无限当中总是有更高的潜能和无限化的潜能，因此所有的互动方式选择

都只能是相对的一个百分比，这个百分比不会达到 100%，也就是在效能与潜能当中，效能和潜能在描述上或比喻描述上不会达到 100%，最多就是 90%多，或者更高。当然这是比喻上是为了便于理解，是代表着所有一切互动方式都拥有着无限化的潜能，那么我们在选择不同的互动方式的时候，也许我们会觉得效能潜能高的互动方式更值得被选择，然而这种想法和描述仍然是有偏向的，效能高的并不比效能低的要更佳，效能低的互动方式也并不比效能高的互动方式要更差，或者更优，更劣，优劣或者差佳与否等，这个是一个相对的描述，因此所有的不同的效能互动选项和不同潜能的互动选项是属于同级的，或者说可以是平级的，并列的，如同钢琴的不同音阶存在。

因此在选择上并不一定说是要朝向选择效能更高的方式作为选择，作为互动选项朝向，也就是在大量的选择当中，可以主动式的选择各种不同的效能互动方式进行体验。举个简单的例子，在好吃与难吃的食物列表当中，当然这是主观排行当中，我们可以主动去探索极为难吃或更为难吃或更更难吃和中等好吃的不同的食物，也可以探索每一个层次细节的不同食物划分，也就是一般好吃，更一般好吃，稍微好吃，稍微难吃，更加难吃，极致难吃，极苦，极甜，极酸极辣，更

苦，更甜，更酸，更辣等等的各种选项进行体验或者进行选择。

因此在互动的无限化选择当中，并不总是选择更低效能的或较低效能的，也并不总是会选择更高效能的或更低效能的，而是可以是任意的或者相对的差不多的。这是其中一个，如果非要描述一个相对的选择朝向，那么则是相对的差不多的效能就行，或者说达到某一个效能值之后就都可以的状态，例如效能 80%以上就都可以，或者效能 90%以上就都可以的一种选项状态，或者一种互动选择状态，或者低于百分之多少的效能就不进行考量等等。

因为高效能和低效能是相对的，都是在概率场当中的，或者都是在所有无限化选项当中的，都可以认为是平级并列的，也可以认为是有差异的，是复合叠加的，是叠加状态的。并且互动修炼是可以作为一种探索，作为一种开拓，作为一种拓展，作为一种无限化体验的方式所存在或进行的。当然一旦开始真正的进行无限化的体验拓展与探索，那么同样的也会涉及与延伸到兼容与保底。

例如如果某些选项我们是无法进行选择，那么这个就是机制设计的问题，机制设计不太兼容我们做各种无限化的选择，例如我们无法体验吃

毒药，主动跳楼或者疾病受伤和丧失眼睛，丧失腿，丧失耳朵等等的这类相应的人类化的体验，这些都是设计问题，是设计暂时未兼容所导致的，但设计一旦可以兼容与保底各类的选择与体验，那么所有人都可以进行任意的选择操作，任意的互动选项，任意的互动选项朝向，并且所有人都会得到保底，所有的效潜能能都变得更高，潜能也被大幅的挖掘，意识体的无限化拓展上限会变得更高，宇宙的上限也因此提高。

一旦设计上兼容各种无限化的体验可选，那么其效能潜能会变得极高，例如吃毒药，例如吃有害的，吃病菌，吃岩浆，吃石头等等的一些相应的情况体验，在无限化的设计兼容保底当中，这些体验都是可以被兼容的，并且都是可以做到毫发无伤的，并且可以被意识体作为任意的体验拓展，因此其意识的潜能再一次被挖掘。

在非对称时位互动当中就需要考量到很多的因素，例如机制设计是否兼容，是否保底，以及这个效能过低所导致的一些情况等等都是可以被考量的，或者也可以进行考量优化机制设计或者优化选项，优化选择，优化设计，优化一些方案，优化一些潜能挖掘的朝向等等的各类都可以被考虑进来，因此修非对称时位互动是极为复杂的，需要考量的面向非常之多。因此这里我们简单描

述了修自身，修互动，修非对称时位互动，这三个是非常广阔和复杂多样化的，是可以被更多的进行体验，探索和去拓展的。

第二十四章、能他人所能不好，能他人所能不了

在前面提到的修自身，修互动，修非对称时位互动的三层结构下，在非对称时位当中，当落差达到足够程度的时候，达到相对足够程度的时候，会产生一种时位碾压的情况或者状态，这里简单叫做时位碾压，这种时位碾压也可以描述为在某些面向或方向朝向的相对比较当中，出现了较大的差异或者较大的落差、较大的时位差，又或者可以比喻为较为极化或极致化的差异。当然这一些都是相对的在时位碾压的状态或情况当中，其相对的时位比喻百分比，或者说时位差的百分比的分配也许可以达到90%比10%,95%比5%，97%比3%，98%比2%，99%比1%，99.9%比0.1%等等的相对时位差情况，或者说某些特定的时位碾压状态。

但是即便如此，即便时位碾压的状态当中已经达到了很高的比值，但是该比值也无法变成100%比0%，或者说在比喻上，在描述上，是无法达到100%的。也就是说，即便再极致的时位碾压，其百分比仍然是较为难以提升的，或无法达到100%比0%的状态的，并且每往后提升一定百分比，其倍数差异越大。因此在衡量计算当中其差异是指数暴增的。例如95%比5%和98%比2%其差

异并非说是差 3%而是差了几十倍。因为 95%比 5%是 19 倍而 98%比 2%是 49 倍，那么当百分比差异来到 99%比 1%的时候，其实时位差异是 99 倍，而 99.9%比 0.1%则是 999 倍，99.99%比 0.001%是 9999 倍，因此其差异并非是按照数字增加所进行理解与描述的。

因此，越往后增加难度相对越大，我们也可以用这个比喻描述来进行对领悟百分比的拆解，对任何事物的领悟或者对意境的领悟也可以用该百分比比值进行划分，例如领悟可以达到 80%，90%，95%，97%，98%，99%，99.9%，99.99%，99.99%，99.9999%，99.999999%等等各类的情况，也就是用时位差来比喻描述意识对一些面向领悟和意境领悟的情况。

从另一种角度描述来说，意识体对任何事物的领悟或者意境的理解领悟程度等，也都可以朝向不断的增加百分比来作为一种朝向，或者一种潜在的衡量方式，同时也是代表着自身对该领悟的落差碾压倍数，或者说在时位差当中的时位碾压情况。

而时位碾压不仅如此，因为我们可以通过调整数值来进行对时位碾压的变化调整，也就是既放大落差，又可以缩小落差，既可以放大时位落差，也可以缩小时位落差。这里的缩小时位落差

指的是自身被时位碾压的情况当中，缩小自身低时位下相对的时位落差,例如在 10%比 90%的情况下缩小到 20%比 80%，缩小到 25%比 75%等等的不同的百分比情况，而放大落差和放大时位落差则是增加其正向比值的百分比，例如从 60%比 40%增加到 80%比 20%，90%比 10%，95%比 5%，99%比 1%再进一步到 99.9%比 0.1%等等的不断的增加其比值。

放大落差和缩小落差，在各类的综合时位当中,我们总是在不断的变换着其时位的相应情况，并且也是在叠加，复合叠加着各种不同的时位落差，并且是叠加着不断的放大各种落差，同时又不断的缩小着各种落差，缩小落差可以作为一种牵引，作为一种细化，更加细致与精妙化等等。而放大落差则是一种极化，一种极致化，一种拓展，一种扩展和一种永无止境的探索，永无止境的拓展与朝向，并且这在三阶宇宙当中被描述为“无限无限似无差，无限无限无差似”。关于三阶宇宙以及更多的详细对这一句诗的描述会在后面的附录章节当中详细展示。

“无限无限似无差，无限无限无差似”。可以简单表面的理解为，任意的落差，对于任意事物之间的任意落差，对于任意意识体与任意意识体之间的落差，对于任意无限与无限之间的落差，

任意无限与无限之间的差异，这些差异既要被无限化的放大，同时又要被无限化的缩小，或者被极致无限化的放大和极致无限化的缩小。也就是任意的无限与无限之间，看似是几乎没什么差异的，或者差异很小，例如相似度可以达到 99%或者可以达到 99.9%，这听起来已经是很高的百分比了，或者看起来相对已经非常高的百分比了。但是对于该诗句而言，无限无限似无差，无限无限无差似，这句诗描述了即便看起来只有微小的1%的差距和差异，或者 0.1%、0.01%的差异，其差异也是极大的，也是无限化之大的，因此对于无限无限似无差，无限无限无差似而言，没有什么差异是相似的，任何差异都是极大的，因此看似已经达到相似度 99%，相似度 99.99%而言仍然是远远不够的，是远远不够极化极致的，因为相差的这一点点或者看似无差，其实差异极大，差异无限之大。

既要不断的放大落差，同时又要不断的减少落差，减小差异，任何的差异都会被无限化的放大，以及被无限化的展开，使得任意的差异都变得无限化，任意差一点点都会差无尽之多，差一个无限,那么差很多的一点点就是差很多的无限，差无限的无限的无限等等。

因此对于时位碾压的描述或者对于差异有关

的描述，对于时位有关的描述是有着更为复杂和细致的潜在的，这不仅仅是描述意识体与意识体之间，人类与人类之间，或者人类与造物之间，而是这涉及到一种造物朝向，一种宇宙进化的朝向，也就是无限无限似无差，无限无限无差似的方向朝向和其设计，这一点也会在附录章节当中详细描述到。

对于时位碾压的描述而言，因为时位是交叉的，因此即便是时位碾压，主体在一些面向的时位上碾压互动对象，但是反过来互动对象也会有一些面向的时位是碾压主体的，因此对于被时位碾压的面向或状态朝向的是缩小落差，缩小差异。对于时位碾压的面向而言，则是放大该时位碾压，继续极化和强化该时位碾压。也就是放大落差，放大差异，在时位碾压的运作与朝向当中，也可以涉及到互动方面的时位碾压，也就是不同的互动方式，其时位碾压的倍率是不同的。

例如主体与互动对象在进行一些互动选项当中，或者互动可选当中，每一个互动选项都可以描述为拥有不同的时位碾压的倍率。注意这一点与效能潜能的描述有所不同，因为效能潜能它仍然需要有一个特定的朝向，例如特定朝向是为了改善或者为了平衡，为了和谐等等，有特定朝向才能够描述其相对的效能，也可以是为了打破，

为了摧毁，为了改进，为了革新而朝向，描述不同的效能潜能。

而时位碾压的倍率则是另一种的不同的描述。例如互动方式 a 它的时位碾压的倍率是 60%比 40%，而互动方式 b 的时位碾压的倍率是 85%比 15%，而互动方式 c 的时位碾压的倍率可以是 95%比 5%等等。

当然探索更多的，或者更加潜在的，更加无限化的，更高倍率的时位碾压方式也是属于一种探索与朝向，有的时候也需要进行精妙的设计，以及创造与拓展等等。来拓展和挖掘出更多的时位碾压的互动方式。互动是为了克制，互动是为了进取，互动是为了提升，互动是为了打破，互动是为了朝向，互动是为了改变，互动是为了融合，互动是为了熔炼，互动是为了产生局限，互动是为了造物等等的。

各类的互动都可以探索不同的时位碾压的方式，而时位碾压在这当中也可以比喻为在互动方式当中寻找落差、差异极大的存在或者更大的倍率，更大百分比的存在。从另一种视角描述而言，可以描述为极致化或者极化其差异，而时位碾压并不总是以某个固定的方向朝向作为极化，而是灵活多变的，例如我们并不需要以钢铁般的手腕与利器握紧杯子，或者用巨大的力气去踩到地板

上，而是我们在综合的各种朝向，各种时位互动当中，各种不同的运作当中，去使用时位碾压，创造时位碾压和拓展更多的时位碾压以及激发更多的时位碾压的倍率的探索。

因此同样的，也可以衍生或演变成通解与非通解，使用已经存在的或已知的已发现的高倍率时位碾压方式，及高倍率的互动方式或选择，可以描述为是通解。而探索更多的不同的时位碾压倍率，则可以描述为是非通解，并且这里的非通解是可以包含着各种倍率，不论高低倍率与极高极低倍率等等的。

在不断的朝向探索更加极致化，极高倍率的时位碾压状态当中，会越来越拓展更加无限化的时位互动方式存在，以及更为精妙化的时位互动方式存在，不仅可以朝向打破固化，也可以朝向探索与创造拓展等等，以及在这个过程当中，会开始出现越来越层面剥离或者层面超越和层面超脱。同时降低原先的通解方式的依赖或者降低原先的时位互动方式，时位互动模式，例如降低对某些工具的依赖，对某些拐杖的依赖，也包括对思想，对认知、对信念的各类的依赖，也就是任何事物既可以成为助力，也可以成为阻碍，所学的任何存在都既是助力，也是阻碍，因此是朝向永无止境的拓展的，不断的无限化朝向的。

随着对时位碾压的不断的更高倍率或更加无限化的方式的拓展与探索，就会出现越来越低的依赖原先的工具，原先的技巧，原先的方式，原先的拐杖，原先的各种思想信念与认知或者各种互动方式等等，将会变得越来越少的去使用。

例如依靠物质者则越来越降低对物质的使用依赖，依靠思想信念与说服者则越来越降低对思想、信念与说服等方式的使用与依赖，依靠武力暴力者则越来越降低对武力暴力等方式的使用与依赖，依靠权谋算计者则越来越降低对权谋算计的使用与依赖，依赖规则管控者则越来越降低对规则管控的使用与依赖，因此就会出现一种有而不用的一种景象。【有而不用】是一个比喻，前面提到的这一些例子也只是简单的比喻，更多的拓展需要读者自行在生活当中演变和衍生出各类的时位互动情况。

【有而不用】是一种在探索时位碾压互动状态当中的无限化的拓展，所产生的一种情况，有物质而不用物质，有思想而不用思想，有精神而不用精神，有工具而不用工具，有拐杖而不用拐杖，有时位而不用时位，有落差而不用落差，有权限而不用权限，有权力而不用权力，有**而不用**，有力量而不用力量，有武力而不用武力，有什么而不用什么。

有而不用是一种在这种模式下产生的一种特殊的情况，有这些或者有很多的不同的面向但是主动不去使用，以及已存在很多的不同的时位落差，例如力量落差，物质落差，资源落差，权力落差，权限落差，规则落差，法则落差等等，已经有这些但是不去用才是更为进一步朝向潜能挖掘的状态。

【有而不用】反过来则是有什么则依赖什么，有这些就完全依赖这些，有这些就非常固定化的使用这些，或者依赖上这些的使用，例如力量能用就依赖用力量，物质能用就依赖物质，某些资源能用就依赖资源，权力能用就依赖权力，权限能用就依赖权限，规则能用就依赖规则，法则能用就依赖法则等等。当使用这些依赖的时候，会被其所局限和束缚。当然这里的描述并不是说有而不能用，有是可以用的，有既可以用也可以不用，而是我们这里描述的是拓展出有而不用的一种景象，我们朝向的是有而不用，当我们能够做到有而不用且能够同样的实现目标、效能、想法、创造等情况时，那么这会是另一种更为拓展的存在。也就是有但是不用，却同样达成了那同样的效果或类似的效果，并且符合我们所需要的效能以及朝向，以及同样的可以作为一种潜能挖掘。

这既可以描述为一种通解非通解的运作状

态，也可以描述为是在时位碾压的探索创造当中所产生的一种有而不用的景象，与有而用作为一种相对的衍生，也就是把有而用作为了一分为二的衍生存在，同时也是既放大落差也缩小落差下的一种衍生与创造形态或创造存在。

有而不用是极为复杂的，因为这不仅仅是描述一个概念或者描述一个道理叫做有而不用，而是说为什么会出现有而不用？为什么需要有而不用？为什么会有有而不用？有而不用，它是包含着用是往什么方向用，用到什么效能，在用什么，以什么作为用，为什么会出现用？例如我们需要依赖力量或者权限来达成一件事情的时候，为什么达成这个事情需要依赖这个力量或者依赖这个权限，而这便是其进行关联时存在的，也就是似乎在通解当中或者有一种通解叫做依靠力量来达成，或者依靠权限来达成。但是在非通解当中有没有存在不依赖这个力量的达成方式，不依赖这个权限的达成方式，在无限当中是可以被无尽探索与挖掘的。因此对于“有而用”以及“有而不用”的通解与非通解的探索创造，便可以在无限当中进行更进一步探索与挖掘，仍然可以被无限所进一步的探索与创造。

有而不用在时位碾压当中，也可以简单比喻理解为以强对弱的败或者以弱对强的胜，也就是

当我们具备时位足够碾压情况下的力量与权限时，我们还能够做到不用这些力量与权限。并且探索更多的解法或者更多的非通解的方式。也就是这种有而不用是一种主动探索非通解的方式或存在。

“有而用”，或者“有而不用”的前提是“有”或者“已有”，也可以已达成或者能做到等等的情况。在反向当中则是还未有，还没有还不存在或者还未达到，因此在还未达到的情况下，我们通过缩小落差来达到，来达到已有。在已有的情况下通过放大落差来达到有而不用，甚至让这个“有”的落差变得更大，让时位落差的倍率变得足够极致化。而这种有而用，有而不用等背后所涉及到的各种面向则进一步可以衍生出特殊时位，也可以描述为特殊身份，当然这里的特殊是一种比喻。

时位碾压可以运用在任何一个方向、方面或地方，例如意识体的学习，拓展意识体的极化以及面向的思考、领悟，以及训练，游玩，创造，生活，体验，探索管理，研究，构建，设计，优化，突破，改革等等任何方面，不过由于内容以及举例的原因，我们这里并不太能够直接将各类的时位碾压运用下的举例进行介绍出来，因此这方面仍然需要读者自行进行学习，探索与领悟和

理解，运用拓展挖掘，无限维创等等。

例如我们这里也可以运用在特殊时位或者特殊身份当中，那么这里我们就以特殊时位进行一些模拟举例和比喻。

特殊时位或者特殊身份在这里是一种比喻，是一种潜在的朝向或者用于锚定一种显化作为牵引，当然也可以通过分析和理解以及极化其特殊时位和更加的细化其特殊时位来进行拓展与探索。这里举个特殊时位的例子，例如被视为忠臣的奸臣，例如重情重义的顶尖杀手，例如万用之臣，例如万能回答者，例如隐之大学问者，例如被视为圣的魔王，例如无圣超圣之圣，例如垃圾游戏高手，例如机制设计导师，例如九人议会成员，例如终极狗策划，例如双边吃尽墙头草，例如自愿被奴役的幸福之民，例如潜力培养导师，例如双决策者，例如宇宙吞噬者，例如灵感队成员等等。

这里的一些举例和看起来被称之为特殊时位的一些时位状态描述，主要是相对于地球人类而言的描述，也就是为了便于在这方面的举例，当然实际上延伸也是可以延伸到宇宙层面的，它是一种相对的理解，和以相对状态作为更多理解的拓展，也就是以人类，地球人类作为基底或者作为起始出发点的，相对起始下的特殊时位。这里

的特殊一词也是相对的比喻描述，相对于人类而言的一些特殊时位状态。

至于这里的取名用词是比较简单的，当然我们所主要探讨与讨论的是名字背后，或者该时位所代表的背后的含义，以及其综合复合与极化的情况。这里所举例的每一个时位都是相较于通常的时位而言更为极致化，更为复合化的存在。并且这里我们可以用一句简单的话语来描述所有时位状态的特点：也就是“能别人所能不好的，能别人所能不了的”，这里的“能”字也可以换成“做”字，其大概的意思为别人做不好的该时位要能做好，别人所做不了的，该时位要能够做得了。也可以比喻描述为别人所做不好的，我们要能够做好，别人所做不了的我们也能做得了。

在这种提取描述的情况下，便会看到这些特殊时位的存在，例如当忠臣似乎更为容易，当奸臣更难当，被视为忠臣的奸臣更更难，而且复合程度与极化程度更高，这便是能别人所能不好的，以及能别人所能不了的。同样的重情重义的顶尖杀手也同样如此，做通常的冷血无情的杀手容易，或者只按钱办事，照命令办事的杀手容易，但是做有原则，甚至可以达到被人视为重情重义的特殊的杀手，拥有以自我信念和自我思想为主要考量的杀手则更为艰难，更为困难，因此同样的也

是实现了能别人所能不好的，能别人所能不了的。

下一个特殊时位被描述为万能回答者。该时位同样也是朝向能别人所能不好的，能别人所能不了的。但是注意这里的万能回答者并不代表着说所有问题都能够回答的 99%以上的参考率，或者相对于问问题的人而言拥有 95%以上的参考率，这里的万能回答者仅仅是一个多通用的，多解的，多结构的一种状态描述。并不代表该回答者拥有所有的问题的知识或者答案，而是其回答的本质变成了以如何去回答，还能怎么回答，还可以如何回答，还可以如何理解，回答的方式到底有多少种，回答的方式是否还可以再次巧妙，再次实时浮动，再次更加的复合等等的其方向朝向。因此使得任何问题都可以变得能够回答，并且可以回答出多个不同的参考率，而且回答还可以不断的迭代，不断的拓展，不断的优化，因此其描述并非是一种静态的，也就是万能回答者，它是一种动态的存在，是一种状态，而非是一种身份固定或者一种状态固定。

下一个举例当中的万用之臣也同样如此，万用之臣是一个比喻，描述是古代皇帝与大臣以及其再往下的职位的一种比喻称呼叫做臣，因此简单比喻为叫“万用之臣”。“万用”这里也是个比

喻，意为可以任意的使用，或者可以做任意的事情，或者可以用途非常广泛或者用于非常广泛。然而万用之臣并不等于其该时位状态下的意识体或者人一定是拥有大量的知识技能和专业能力，例如烹饪，打仗，绘画，计算，创作，思考等等。万用之臣，其所代表的含义是在某些方面，在某些对接上下左右，对接方面，以及对人才的安排，人员的使用和整体的安排协调等方面的万用。也就是从整体来讲，万用之臣就像是人体的大脑，可以指挥着每一个身体的部位，每一个身体的感觉。所进行运作的大脑并不需要像手那样子的，可以灵活的“出动”和使用器物。当然这里也是一个比喻，万用之臣同样的也并非是简单所能够达到的时位。因为要能够做到万用，就需要对大量的这些事物拥有着了解，拓展，虽然不一定是极为深入的，但是也需要有足够广泛宽泛的各行业，各领域，各专业技能，各项事物及存在，以及各项不同职位的互动等等，才能够做到万用之臣的状态,同样的也是达到了能别人所能不好的，能别人所能不了的，其难度仍然是相当极化的。

机制设计导师的特殊时位则是展示了一种以教导他人进行机制设计的导师，而非是自我进行机制设计，而是能够引导和教导他人进行机制设计有关的学习拓展和应用等等有关的。

而自愿被奴役的幸福之民，则代表着一种当作为民众时位或者普通百姓时位状态下，使能够处在一种自愿被奴役的且极为幸福的状态。虽然描述上只有简单的对主体幸福之民的描述，但是其背后却潜藏着所牵涉到的，为什么会自愿接受被奴役？为什么会感到幸福，以及是处于什么样的情况和环境下才愿意被奴役？以及这所谓的奴役又是以什么形式，什么形态呈现的，这里的幸福又是什么样的定义，什么样的范围？这个民众又是指代的什么？什么范围，什么层面和什么样的体验等等，这背后都是涉及到非常大量的一些衍生和相关的。探索这些特殊时位能够进行大量的问题和灵感的产生，以及其相关的进行探索与拓展。

再例如垃圾游戏高手，虽然简单的几个字的描述，玩垃圾游戏的高手，而这里的垃圾游戏也是没有直接被定义的，没有直接被描述的，也可以将人类人生称之为游戏，也可以将宇宙进化称之为游戏，也可以将所有的各类设计体验都称之为游戏。而垃圾游戏，“垃圾”一词是对游戏的一个形容，是一个相对的词，注意这里并不完全指代是贬义的概念，而是一种相对的含义，垃圾游戏所对应的可以是神作或者说优秀游戏，优质游戏，那么这对不同的玩家对不同的体验者而言都

是不同的，而垃圾游戏高手则代表着能够在非常糟糕的游戏环境下或者很多设计不合理的游戏环境下玩出来的高手，垃圾游戏可以是有很多不平衡，很多漏洞，很多问题所在的各类垃圾游戏环境当中所能锻造出来的高手。注意这里是用锻造一词进行形容与比喻。

因此该垃圾游戏高手既可以是在现实生活当中的高手，也可以是在物质世界，在高维度当中的高手，也可以是在宇宙当中发展，拓展体验和设计等有关的高手。并且这个高手的定义仍然是未显化的，未直接定义和框住的。所有的这些时位的描述都是没有具体明确定义的，而是说一种潜在的朝向定义与上限，取决于我们对其的极致化探索，对其的无时三境化的详细拓展与描述。

下面我们再来简单介绍一下两个特殊时位，无圣超圣之圣，和被视为圣者的魔王。这两个特殊时位，虽然这两个时位被描述起来是不一样的，但是实际达到极为巅峰或者更为极化极致状态时，两者是一样的，为什么呢？因为当圣达到足够极致的时候，将不再是圣，而是一种无圣状态，无圣状态再往上就是这样，更多人达到圣的状态，但是当所有人都能达到圣的状态时，将不再有圣了，那就会再进一步再往上处于更加的无形态，

无态状态。也就是无圣超圣之圣，是早就已经超过任何人对圣的定义或者对圣的描述，因为任何描述都是局限的，都会变成某种固化或限制性存在，因此无圣超圣之圣代表着是一种以无圣超圣的圣的状态，已经超过圣的范畴与衡量了。

而另一个特殊时位被视为圣的魔王也同样如此，如果魔王仅仅只是魔王是远远不够极致不够极化的，那么超越魔王的限制，超越魔王的定义，超越所有对魔王评价和衡量和描述的所有局限性之后，将会变成一种非魔王状态，甚至是远超过所有能够理解的魔王的状态，而这种状态下会被运作出一种圣的状态，因此会被描述为圣一样的魔王，也就是该魔王其实已经叠加着圣了，或者已经转成了圣或者在任何其他人眼中看来已经是圣的状态了，但是其实他又是魔王，因此在这种时位描述状态当中是被视为圣的魔王。而无圣超圣之圣同样的也会达到类似的状态，或者说两者是一致的，都会通往同样一个地方，就是圣不再像圣，魔王不再像魔王，而是更加的没有局限化，两者都可以并且变得叠加化，并且两者都同时通用前面所进行的一个描述，就是能别人能不好的，能别人能不了的。

无圣超圣之圣与被视为圣的魔王同样是能够做到别人做不好的，能够做别人做不了的，并且

要达到足够极致与巅峰的状态。无法做到魔王的圣是有局限且远不够极致的，无法做到圣的魔王也同样是有局限且远不够极致的。

我们再详细描述一下无圣超圣之圣的情况运作。在无圣超圣当中，如果仅仅只是达到大众，普罗大众或大量的意识体所衡量要求描述的状态，那么这种只是被人类赋予出来的或者被定义出来的，或者被较低意识群体所想/所设想出来的，是远远不够极致不够极化的，而且是没有做到能别人说能不好的，能别人所能不了的。因为对于狭窄意识体的想象力而言是非常局限性的，非常狭窄化的，仅仅只是做到狭窄意识体，狭窄意识状态和思想所能够想象到的状态，这是远远不够的，或者远远不够极化，不够极致的。

正是因为能别人所能不好的，能别人所能不了的，达到足够极致，那么往往此时该无圣超圣之圣的状态是远超过其他所有意识体所能够想象得到的状态的，或者远超过所有低密度意识体，所有普罗大众所能够想象得到的，甚至超过很多，并且是并不局限于任何人所要求和所设想的，因为无圣超圣之圣并不被所有一切要求和一切限制所局限，所框住，所束缚。并且该无圣超圣之圣早已超脱身份位置和状态的概念，因此该无圣超圣之圣所处的位置是没有特定位置的，是不需要

特定位置的，或者说是可以全位置的，但是也正因为是这种全位置的状态，因此可以将普罗大众推向与培养至人们所设想的圣的状态或者普通大众所想象的圣的状态，也就是让所有人都可以朝向圣的状态，都培养成圣的状态，而这便是无圣超圣之圣所能够做到或达到的状态，也就是培养诸圣，培养成圣。让更多人达成圣的状态，并且是可以超脱低密度意识体所定义的，超脱世俗所定义的，超脱普罗大众所定义的圣的范围，因此该无圣超圣之圣是处于一种无特定位置的状态的，是不以高低进行划分的，并且自身是可以以低位存在的，以低位推高位，推出更多意识体，更多人朝向的状态，也就是无圣超圣之圣，是能够培养出圣的，圣是一种更为特殊而更为极致化，能他人所能不好的，能他人所能不了的状态。

而对于被视为圣的魔王则同样如此，对于魔王而言，处于金字塔的顶端并不够极致，远远不够极致，如果是以控制体系凌驾于金字塔之上，远超过所有人，这并非是真正的魔王所追求的极致，或者这并未达到能他人所能不好的，能他人所能不了的。因为处于金字塔控制体系顶端，凌驾于所有人之上，实力超过其他所有人，这是普罗大众可以想象的到的，或者属于控制体系下的人类所能够想象得到的，而超出该想象以外的一

些范围与内容，才是其极致化的方向与朝向，以及其目标。那么什么是普罗大众想象不到的呢？首先在控制体系而言，控制体系要达到如同没有控制体系一般,像是极为自由的状态的控制体系，也就是以自由作为一种控制，或者说自由到极为极致，或者说控制体系达到极为极致状态时，其实会演变成自由度极高，并且让所有意识体都自愿被控制，或者说不使用控制，以此自愿加入该魔王体系当中。使用武力，暴力或者使用任何外力等方式都是远不足以达到足够极致化的，而让所有意识体都能够自愿加入，并且自愿享受，同时该魔王，该被视为圣的魔王，是以朝向培养意识体，挖掘意识体和助力所有意识体为存在的，存在在这种形态与状态当中,而在这种结构当中，该魔王是可以将自身视为倒金字塔底端的存在，也就是说该魔王是可以也低于每一个人的存在的，并不需要处于金字塔顶端，而是处于倒金字塔的底端，而且是超出倒金字塔底端以下，再往下的存在仍然变成了虚位，变成了非实际存在的位置，变成了像是不可见，不可视，没有特定位置，没有特定状态的状态以及其存在。

而该魔王所要打造和建设的是让所有意识体都能够臣服，让所有意识体都能够归顺和自愿加入，自愿听其时号，自愿听其号令，以及自愿参

与和自愿参与建设，自愿共同发展等的庞大的体系。尽管在描述上看似是一种控制体系，但是其中的所有意识体的自由程度会达到极高，而且所有意识体的发展潜力发展威能是非常之高的，因为其达到极致的发展目标，这对于追寻极致，追求能别人所能不好的，能别人所能不了的的终极极致化的目的而言，这仅仅只是普通的朝向。而一旦运作成这种模样，那该控制体系当中或者该魔王所处的体系当中，该魔王所管辖的体系当中，人们不再会视魔王为魔王，或者人们将无法再理解该魔王，因为该魔王所运作的体系让所有人都臣服，让所有人都心甘情愿的臣服，让所有人都心甘情愿的学习，理解和培养与栽培自身，而这一系列的运作全都是自愿的，自主的，是无洗脑的，无信仰的，是完全自由的，而且意识体的发展潜能也是非常之高的。

在这样的控制体系当中，魔王并不需要特殊的力量与权力，因为真正拥有极致化力量以及能够能别人所能不好的，能别人所能不了的的魔王，并不需要靠武力，并不需要靠自身的威力，实力，蛮力，力量，威能等来进行运作的。因此该魔王反而处于一种在某些描述下是低于所有普罗大众的，自身反而处于了某种描述上的最低时位，但是这种最低时位却又潜在的叠加着所有时位当中

的最高时位，当然这里是相对的最高，在这种体系之下是如同梦幻般的世界，因为其运作与发展早就超过了所有的对魔王的定义，因此该魔王早就不再能够以任何称呼和形容进行描述了，因此在其他外部看来，在其他意识体和普罗大众看来是属于一种超圣的状态，或者是属于一种被视为圣的魔王状态。

而这所达到的状态与无圣超圣之圣的状态是一样的，也就是说当两者都发展到足够极致化的时候，都能够能别人所能不了，能别人所能不好的状态时，不论是圣还是魔，不论是被称为圣还是被视为魔王的存在，在其巅峰或者其足够极致化的状态当中，是无所谓身份，无所谓力量，无所谓描述的，因为真正强大的力量往往不需要依靠其力量就能够操作各种事情和进行其运作。在这种结构体系当中，魔王也需要叠加着超圣，超圣也需要叠加着魔王，因为如果超圣叠加不了魔王，那这个圣就不够圣，就不够无圣超圣之圣，因为无圣超圣之圣也要能够能别人所能不了，能别人所能不好，因此该圣仍然需要叠加着比魔王更会做魔王，比魔王更像魔王，比魔王更能够魔王，但是同时也要能够比圣更圣，比圣更超圣，比圣更无圣，比魔王更无魔王。

魔王同样也朝向如此，魔王也要能够比圣更

圣，比圣更超圣，比圣更无圣，比魔王更魔王，比魔王更超魔王，比魔王更无魔王等等的提取的状态，最后就会朝向成叠加态的时位状态，其时位巅峰状态或者其时位的相对极化状态就是既高又低，没有特定位置，因此两者都是存于最低的位置，也就是到金字塔当中的最底下，脱落于金字塔本身，同时也处于正金字塔的最顶上，但是又脱离于正金字塔之顶端。而这便是其简单的部分的这一类时位所进行的描述。

当然，其他的特殊时位也同样的可以极为深入与详细的进行探讨与展开。例如当我们在讨论9人议会的成员的相对时位时，有人认为我们可以假想成它是宇宙特定维度当中最高的有限层面的议会，并且是成为其中的成员之一，那么所需要的状态，所需要的品质特质，所需要的意识，所需要的能力，所需要的一切，又该是什么呢？而当我们去探索，去拓展的时候，我们就能够从中看到其落差，看到其我们自身所需要补强，或者我们自身可以朝向与发展的方向，并且拓展我们自身，当然这里我们就不再以9人议会成员的相对时位所需要的状态进行描述与拓展。

特殊时位拥有着极为大量的存在，并且整个时位系列所进行探讨与讨论的内容是非常复杂非常丰富以及非常细致细节的，我们既可以深入讨

论人与蚂蚁之间的互动，和人在不同情况下踩死一只蚂蚁所遭遇的时位情况，我们也可以讨论在宇宙大家庭结构下我们对树叶的互动，我们与树叶的互动的种类情况，等等，也可以是我们在使用筷子，我们在使用工具，我们在使用手臂，使用身体和使用各种外部事物和自身身体事物的过程当中，每一种使用，每一种互动，每一种时位结构状态，都蕴含着大量的时位有关的内容，包括强弱，高低层次，武斗，文斗，分隔与一体，有边界，无边界，胜败，输赢多少等等各类的不同的时位状态的互动或面向衍生。

而能别人所能不好的，能别人所能不了的，便是时位系列所展示或提取出来的一句话或者一句诗，以这一句诗和提取作为描述，我们可以延展出大量的事物与存在，而时位系列所涉及到的身份，位置，状态，定义等各类存在都可以使用该句式进行理解和拓展与延伸，并且时位系列是极为宽广与复杂的，我们这里的时位系列虽然描述了多个不同的板块与内容，但是实际上对于宇宙时位系列的探讨与探索仍然是永无止境的。那么时位系列有关的内容我们就暂时带到这里，后续的时位有关的更多内容在地球上的话可能有机会在另一本中进一步详细描述与拓展，且是完全不同的视角描述，下一个章节让我们正式开始无

尽嵌套体系列的章节内容。

第二十五章、万源之源无尽嵌套体

无尽嵌套体章节

万源之源，无尽嵌套体也可以叫做全源体，当然，这里是一种比喻，全源体使用全字而不使用总字，也就是来自“分/总”当中的总字，同样也并非是指一源体数字的一。无尽嵌套体是一个非常特殊的存在/非存在,是一个无法“被”存在的结构或者说是非存在不存在的。我们可以先简单理解成无法存在的存在。这一章节我们会简单介绍两个无法存在的存在，这里使用存在或不存在，都只是比喻描述，并且在描述上所有的一切存在都“可以是”来自于无尽嵌套体，或者叫作“出来自”无尽嵌套体，所有的一切之用都来自无尽嵌套体。然而无尽嵌套体本身是最为极致无用的，这是一个无用和无法生成也无法存在的存在。

在事物的存在结构当中，例如一棵苹果树，我们可能会描述其有树皮，树干，树枝，树根，树叶，树果等等，也可以更细节的描述当中所蕴含的细胞元素，原子，材质，振动，颜色，声音，作用，寿命，味道等等的更多面向的属性，除了苹果树这类看似有形的实物存在，也包括像一个故事，一场比赛等较为抽象的事物。例如一个故事可能包含着时间，地点，人物，事件，感受，

反思，领悟，体验，特点，偶然，机会，可能性，态度，转变等等的造物存在，或者说“面向”，也就是任何一个事物，无论是小到一只蚂蚁或者简单到一个石头，我们都可以描述其包含着大量的面向存在，即便是蚂蚁，它也包含着我们能够描述出无尽之多的面向与延伸或关联，这一部分我们已经在复合叠加态的章节中进行过展示与描述，那么既然所有的一切事物与造物存在，都可以包含着大量的存在，那么一个苹果树上的树叶同样也可以包含无尽之多的存在，一个苹果树的树叶上面的脉络也可以包含着无尽多的存在，一个苹果树上的树叶上的脉络上的细胞也可以包含着无尽多的存在，等等无尽这样下去。并且还可以反过来，整个苹果树可以被一片树林包裹，整个苹果树又可以被一整块土地包裹，被一整块天空包裹，被一整块大陆包裹，被整个星球包裹，被整个星系包裹等等的一种常见的或通常的嵌套模式或结构。

而这里我们所描述的无尽嵌套体则是更为复杂与庞大的，因为是无尽嵌套模式，无尽嵌套也就意味着任何一个细微的事物。例如一整个苹果树实际上可以包含着无尽多细微的存在以及无尽多宽广的存在，在描述上我们可能会描述为大陆包含着苹果树或者树林包含着苹果树，那么我们

可以用反包含来进行反向描述，也就是苹果树反包含着树林，苹果树反包含着天空，苹果树反包含着大陆，苹果树反包含着一切，或者说任何包含着苹果树的存在，都被苹果树所反包含，苹果树所包含着树叶，苹果，细胞等又反包含着苹果树，同时又反包含着整个宇宙的所有事物，当然，即便如此，这也仅仅只是一种整体式的嵌套结构以及其相关的描述是相当于只有一层的。

而无尽嵌套体则是拥有着无尽层次的，甚至层次最终都会被吞噬掉。什么意思呢？苹果树包含着苹果，而这一个苹果又同时包含与反包含着整个宇宙的所有面向所有事物，而苹果树的苹果既然已经嵌套包含了所有的事物，苹果树本身又嵌套包含了所有的事物，那么苹果树当中的苹果所包含的沙子，石头等事物当中又同时包含与反包含着整个宇宙所有的面向与事物，并且所包含的所有的这些事物的每一块，每一小块，每一个细节，每一个层次，每一个嵌套的层次又都同时再次包含与反包含及嵌套着所有的一切事物。就如同一棵苹果树拥有几十上百个苹果，拥有大量的树叶,每一片树叶又都拥有大量的衍生的概念，例如被风刮，被雨“吹”，被灰尘撞，被狗啃，被虫吃等，这些面向本身又再次嵌套与包含反包含了整个宇宙所有的一切，万事万物也就是任何一

个事物都嵌套与包含反包含着所有的一切事物，并且所有的每一个事物，每一个细节又都再次嵌套与包含着每一个事物与造物存在等等。那么这会形成一种无尽的无尽嵌套叠加，是拥有无尽层叠成一层或者叠在一起的，这里说的无尽层并不是指我们从一开始描述的，层面上的苹果树，苹果树上的苹果，苹果树上的苹果的细胞等等这样的层面，而是说的每一个细微存在，每一个存在都包含于其中，苹果可以掉在地上，苹果可以放在桌子上，苹果可以用来砸坏杯子等等这些都算做不同的“层次或者面向”，嵌套了所有的层次与层面。

不论是苹果树再往上延伸到树林，再往上延伸到大陆，又或者说是苹果树的抽象概念，味道，气味，颜色，与风的各类互动，与水的各类互动等等的，所有的这些存在都包含与反包含着宇宙所有的存在，并且其中所包含与反包含的每一个存在又都无尽嵌套与包含反包含着宇宙的所有造物存在，无尽这样嵌套下去。于是就会形成在无尽嵌套体当中，苹果树被所有的一切万事万物所包含并嵌套，相当于拥有无尽多的苹果树，每一个地方都有苹果树,有无尽的不同大小的苹果树，这个苹果树同时存在在石头当中，沙子当中，沙子所包含的石头当中，沙子所包含的石头所包含

的榴莲当中，空气所包含的故事当中，空气所包含的故事当中的小鸟当中等，于是同一个苹果树被无尽嵌套与裂变成了无尽多种存在与版本，苹果树同时存在在空中，同时存在在地上，同时存在在故事当中，同时存在在小说当中，同时存在在电影当中，同时存在在人们的心目当中，同时存在在感觉当中，同时存在在地里的虫子当中，一个普通的苹果树在无尽嵌套体当中变成了无尽多的版本，它的大小，材质都被叠加了，它拥有无尽的不同大小的版本，拥有无尽的不同位置的版本，拥有无尽的不同时间演变的版本，拥有无尽多不同可能性的版本，拥有无尽多与其它材质叠加后的版本，拥有无尽多与其它故事演变成了复合的版本，拥有无尽的与其它事物进行互动交流共同创造等的各种无尽多的版本。

然而在无尽嵌套体当中，这样的事情是稀松平常的，不论是物体，故事，概念，描述，感受等，每一个事物，每一个任何的细微的概念，每一个互动，每一个描述都被无尽嵌套式的有着无尽层，无尽变种版本，无尽种模式或存在，并且一层套无尽层，一层包含无尽层，一层包含反包含无尽层，所包含的细微层次又嵌套了无尽层。任何细微与否的存在都被裂变出无尽多嵌套演变，每一个嵌套演变，每一个细微的存在又都包

含与反包含着无尽的事物，每一个被包含的无尽多的事物又再一次演变与嵌套着无尽层与无尽种版本，每一个面向和层次的无尽种版本又都再次嵌套与包含反包含着无尽的更多的版本与嵌套，且无尽这样下去，这便是部分的对无尽嵌套体的简单描述。

直接理解起来是较为困难的，因为可能会导致意识卡死或者意识会卡在某一个地方，导致头脑宕机，因为它已经超越了存在不存在，超越了静动，超越了大小，超越了生死，超越了有无，超越了数量，超越了时间，空间，超越了前后，超越了内外，超越了体积，超越了所有的存在，都被超越了，或者说都被“吞噬”了。

我们会看到很多奇特的场景，例如这棵苹果树可以与石头叠加，形成石头苹果树，或者苹果与石头叠加，生产出苹果石头或者石头苹果，这个苹果可以与魔幻故事叠加，形成拥有魔法与神秘力量的苹果，当然这里的神秘是个比喻，这个苹果树也可以与各种的动作互动叠加，形成会武功的苹果树，所有“诡异”的事情都在无尽嵌套体当中发生，当然，无尽嵌套体远不止如此。

无尽嵌套体之所以被描述为非存在/不存在，是因为一旦存在，还未达到无尽嵌套体的程度的情况时，整个所有宇宙都会被吞噬并卡死，而且

是瞬间的，为什么会产生出卡死或者变成某种乱码呢？这里的卡死和乱码仅仅只是文字上用于简单比喻的描述，做一些举例来看看无尽嵌套体如果接触其它事物会变成什么样，如果往无尽嵌套体里面新增一个苹果或者椅子，会发生什么呢？以及如果我们尝试在无尽嵌套体当中活动或观察会看到什么呢？

为什么描述无尽嵌套体是一种卡死状态呢？首先无尽嵌套体它是非数量的，因此它并非一个，也并非无数个，它也并非存在和不存在，是一种极为特殊的状态，这里使用极为特殊的状态进行比喻描述仍然是扭曲的，因为无尽嵌套体之外没有任何其它存在的，当然这里使用没有任何其它存在也是一种扭曲，对于无尽嵌套体而言无法与之产生第二个存在，假设无尽嵌套体之外有一个金钥匙，那么金钥匙与无尽嵌套体的关系是什么呢？它们之间是怎么存放的呢？这里就出现一个问题了，因为无尽嵌套体它会吞噬掉任何的一切存在，任何事物一旦出现就会被立马嵌套包含与反包含，包括它们之间的距离，因为只要有距离概念，距离等概念就会瞬间被吞噬，或者说被嵌套包含与反包含，有任何的所谓的空间，不论是纯粹的虚无或者任何想象出来的概念都会被瞬间吞噬，于是这个无尽嵌套体它并“没有或无法使

用”空间概念也并没有时间概念，它是非空间/不空间的，非时间/不时间的,无法将无尽嵌套体存放在任何一个地方，一旦试图将无尽嵌套体给列出来或给它展示出来或者存放出来，那么所有的被存放的一切都会瞬间被嵌套吞噬殆尽，包括任何的意识，包括任何的想法和思想，因为无尽嵌套体里面被无尽嵌套和包含反包含，以及无尽层次的裂变，层次的层次当中又有无尽的层次与层次,因此“存放”和“第二个事物”将不复存在，都会被瞬间嵌套包含或吞噬，也就是无尽嵌套体之外，没有第二个存在了，也无法产生出第二个存在，因此无尽嵌套体是一种不可用的状态或者无用状态,实际上无尽嵌套体并不能被诞生，也并不能被创造与显化出来，或者以某种形式存在,也无法与第二个事物进行排列出来,一旦存在所谓的第二个事物，立马就会被无尽嵌套体所瞬间吞噬。

假设无尽嵌套体吞噬了一把金钥匙,那么这个金钥匙瞬间就会被嵌套进其中，当然这并不是一种内外的关系，因为金钥匙本身也将嵌套包含着无尽嵌套体全部。金钥匙也瞬间被石头包含与反包含,被花草树木包含与反包含,被故事包含,被语法包含,被故事当中的花草树木包含与反包含，被故事当中的花草树木当中所包含的石头沙

子当中的颜色所包含与反包含，被故事当中的花草树木当中所包含的故事当中的花草树木当中的蚂蚁与苹果所包含与反包含(嵌套可以任意叠加)。并且该嵌套包含全部无尽嵌套体的金钥匙，会存在于每一处地方，每一处地方所嵌套的无尽嵌套的所有存在当中，每一个事物当中，每一个事物所嵌套的无尽嵌套的所有存在当中，存在于任何一棵树当中，任何一棵树所嵌套的无尽嵌套的所有存在当中，任何一个概念当中，任何一个概念所嵌套的无尽嵌套的所有存在当中，任何一个描述当中，任何一个描述所嵌套的无尽嵌套的所有存在当中，并且瞬间整个无尽嵌套体，所有地方/概念/描述/感受/复合等，所有各种细化扩化的面向或层次面向都包含着这个钥匙，都存在着这个金钥匙。或者这样描述，无尽嵌套体的任何一个点,任何一个部分都与整体是没有差别的，因此它是非大小的，非区域和整体的，非整合与分隔的,因为对于无尽嵌套体而言不论是一个点，一个面，一个线，一个切分开来的，都包含了所有的一切都是相等的，都是同等的。因为无法区分大小，无法区分内外，无法区分形状，它们所包含与嵌套的事物是同等的，也就是对于无尽嵌套体而言,将其形状分割是不会发生任何变化的，并且刀是无法切的。

假设存在一把刀，这个刀去切中一个无尽嵌套体的球会发生什么呢？在前面的复合叠加系列章节当中，我们已经描述过用刀去切复合叠加态的球所发生的场景，如果读者已经忘记可以回过去重新再看一遍，那么用刀切无尽嵌套体实际上是无法切的，当接触到假想的无尽嵌套体的球时会发生什么呢？这个刀实际上切的不是这个球的表面，它切的是整个宇宙所有的一切事物，并且切的这个动作会瞬间也被无尽嵌套进无尽嵌套体当中，并且还会成倍数的放大，因为切的这个动作当中包含着切，切当中又包含着“切”有关的面向或者说切这个概念,这个动作包含了苹果树，切这个动作当中包含的苹果树当中又包含着切，那这个切当中又包含着石头蚂蚁，在石头蚂蚁当中又可以再次包含着切，并且是叠加在一起的，于是一个简单的切会被无尽层次的放大成无尽多的不同的版本，并且切的这个演变这把刀也同样会被演变成各种不同的材质与叠加的材质进行切，于是这一刀下去刀在接触到无尽嵌套体的这个假想的球时就会瞬间产生出无尽多的无尽，无尽多的嵌套，新的嵌套结构演变。当然这里的接触或者刀，都只是我们模拟比喻的，因为实际上切不了任何东西，切不动任何东西，并没有这个过程，为什么呢？

我们再次用另一个假设来比喻，假设处于无尽嵌套体当中的一个人试图推动一个桌子那么会发生什么呢？推的这个动作，推的这个力立马就会被嵌套进无数次，推的这个力同时发生在所有事物当中，看似在推桌子，实际上是在推树，推苹果，推草，推蚂蚁，推风，推水，推云朵，推整个宇宙，瞬间推任何的存在，同时这个推动中也会因为无尽嵌套的关系，这个推的力量既无尽小又无尽大，并且所有层次与版本同时存在，而且所有的方向也都会被无尽嵌套所叠加存在，也就是看似在往前推，实际上又会被嵌套着往反方向推，也就是就会出现一个力来反推我们自身，当我们试图推这个椅子的时候，无尽嵌套当中就会有同等的力往我们这边推，当然实际上推的这个过程是无法发生的，推的这个力只是一个比喻描述，因为实际上我们已经被卡死在无尽嵌套体当中了。

想要推一个椅子，这个椅子实际本身已经到每一处地方，每一个层面都不仅嵌套了宇宙当中所有的一切事物，宇宙当中所有一切事物也都被嵌套在这个椅子当中，任何一个这个椅子当中，同时每一个造物存在，又都再次嵌套了宇宙当中的所有一切事物，并且无尽下去，无尽叠加与嵌套下去，于是看似在推一个椅子，那就相当于我

们在推整个宇宙所有一切造物存在，并且还是无尽的倍率，无尽的倍数，无尽嵌套体便是这样一种卡死状态。并且远远不止如此，所有的一切操作都会变成卡死，因为我们自身本身就被嵌套进了无尽嵌套体当中，被嵌套进了每一个地方，我们自身又嵌套着所有的宇宙的所有万事万物。因此，我们无法推动任何事物，甚至我们连走动都无法走动，假设我们试图走一步，那么我们会发现这个无尽嵌套导致我们所走的这一步当中的每一个细微的层次又都嵌套了整个宇宙当中的所有空间时间，沟壑，森林，大地，星系，海洋，河流，山川概念等等，我们想要走一步就意味着走无尽步，无尽步的无尽步的无尽步，也意味着我们要跨越无尽多的所有的宇宙造物存在以及任意的事物，因此对于距离而言，看似一步的距离或者看似仅仅 1 厘米之差，实际上这个距离是无尽的无尽，因此连移动都无法移动，在移动方面我们也卡死了。

那么我们能否看见事物在无尽嵌套当中？仍然不行，我们的看也会被无尽嵌套到所有地方，那么我们所看的任何一点，不仅仅是我们这一个视野当中所看到的所有事物，在它们的所有一切包含反包含当中，嵌套与包含反包含了宇宙当中的所有一切万事万物，并且我们这个看的动作本

身也被嵌套在了任何一个事物当中，任何一个造物存在当中，并且不只是被嵌套了一个无尽层，而是被嵌套了无尽层的无尽层，因此我们这一看那就是“原地爆炸”，“看”在这里是个比喻。我们用较为通俗的词汇进行描述，这一看不是看一眼，也不是看一下，也不是看一些画面或者看一些事物，而是同时看了无尽次，以无尽次种不同的方式看了无尽多的事物，所看到无尽多的事物又被再次的无尽的叠加的看下去，所有嵌套的看又再次嵌套了各种不同的角度的看，各种方向的看，各种层面的看，各种状态的看等等，因此是卡死的，或者比喻为乱码的，并且用乱码来形容都是扭曲的，因此看也是不能存在的，也是无法看的，在无尽嵌套的状态下就会呈现出这种卡死与乱码的状态，当然卡死与乱码是我们选用的扭曲的词汇进行的比喻描述。

在无尽嵌套体当中，我们无法移动，无法推动东西，无法看，无法踏出任何一步，任何距离都是无尽的，无尽永恒的，任何一个新的存在都是直接被叠加到与无尽嵌套到难以描述的程度，也无法进行任何的操作，无法进行任何的动作，无法进行任何的区分或者产生出第二个存在，因此无尽嵌套体它是不能存在的，它是无法被存在的，一旦存在，所有一切就都卡死，都乱码了。

读者的意识在思考与想象这个无尽嵌套体的过程当中，是不太能直接想象到多少的嵌套层次或多少的嵌套层次的事物的，读者会卡死在有限嵌套的一个过程当中，因为这个无尽嵌套体是连总源头都无法模拟想象和意识投射的，会导致卡死，总源头都会卡死，因此这个无尽嵌套体是一个非存在/不存在的事物。

并且对于无尽嵌套体来说，任何宇宙新增的一切事物，一切存在都将会以无尽倍的方式继续被嵌套包含进无尽嵌套体当中，同时新的事物也会包含与反包含着原先的无尽嵌套体，当然这是一个增长的动态描述，仍然是一个比喻，这种增长，这种每次增加新的细微的事物都能带来比上一次更加无尽倍的增加，那么增加多个事物就是无尽的无尽倍的无尽倍，这里只是比喻描述，当意识试图去理解该事物的时候是会发现其实非“理解/不理解”的，非“静/动”的，非“可用/不可用”的，非“内/外”，非“大/小”，非“存在/不存在”等的，这是一个非常奇特的存在，因为其特质吞噬了任何看似造物存在的事物或者任何概念的事物，无论是二元的，一元的或者多元的等等，任何一切概念或对等或试图在当中的操作均会失效，或都会变得卡死，不可用，并且实际上意识也是无法支撑其显现的。

但是对于这个看似什么都吞噬，什么都不可用的无尽嵌套体的存在却可以比喻称为全源体。全源体代表着任何万事万物之源或者任何概念灵感创造与衍生之源，称之为全源体或者万源之源，也仍然是一种比喻。其特质来自于宇宙任何一个意识体包括总源头都永远无法破解或解构无尽嵌套体，因此在描述上该无尽嵌套体或者在探索该无尽嵌套体的过程当中，“永远”都可以诞生于创造出新的事物来，永远一词在这里是一种时间比喻。

注意，这里有一个细微的差异描述无尽嵌套体创造不出来，不可用，但是我们在探讨这个不可用这个无法创造的过程就可以用于创造，这看似是一个矛盾的存在，为什么探索一个无法探索的事物，却能够产生创造或拓展探索呢，而所有万事万物都可以描述为是在尝试将无法达成的事物变得可以达成，但是实际上还是达成不了的，只不过在整个探索的过程当中，其它的新东西已经被间接诞生，产生了，这便是很多灵感，很多特殊灵感或者很多造物创造的特殊过程，也就是其创造的过程或诞生的过程并非来自于直接想象与直接创造，不是通过一个可以实现可以存在可以达成的造物或目标，而是去尝试达成无法达成的实现，无法实现的创造，无法创造的破解，无

法破解的矛盾或诡异的事物来间接产生一些创造，一些看似无关的事物产生，而这些被间接产生的看似与灵感问题本身无关的事物便是其潜在新的事物创造的产生。

在书中，除了我们这里所描述的无尽嵌套体，还会有一部分其它的灵感创造的描述，当然很多的灵感创造与描述可能不会或者无法写在书当中，例如下一部分将会出现一个新的诡异的产物叫做没有卡死的卡死的结构，无尽异构魔方体这个存在，也是通过尝试构建一个没有卡死但是又卡死的状态的结构而诞生出来的存在，同样的，如果借由无尽嵌套体进行更多类似的结构创造以及在其它灵感方面进行这种对冲或者矛盾存在的解决，便有可能诞生出其它的精妙的造物创造。也就是整个过程整个衍生创造的过程使得我们可以在描述上知晓到任何这种矛盾构建的解决都可以创造出新的东西，而且可以创造出非常多种多样的存在，且是无尽化的。例如卡死与未卡死的结构体理论上存在无尽之多，但是要从无尽嵌套体当中创造出来会“非常困难”。再例如我们会在后面章节当中提到新的第三密度身体设计当中，其中一个灵感，第三密度拥有遗忘帷幕设计，因此要保留遗忘，但是我们如何在保留遗忘的同时又显得没有遗忘，使得既遗忘但是某种程度上

又没有遗忘的灵感设计，同样也是解决类似矛盾的存在，当然还有一些其它灵感设计介绍在章节当中会呈现。再例如我们试图去探索 10 倍提升或千倍提升的过程当中，看似非常困难，在第三密度的人生当中实现千倍提升，甚至是短时间内的千倍提升，这个看似不可能完成的任务，但是我们并不需要放弃这样的灵感思考，反而可以极化强化和极化深入思考，因为当我们在尝试完成这个不可能的事物的时候，最终衍生出来的那些产物或者那些虽然往往并不能使我们“真的”提升千倍万倍，但是其间接的产物的威能可能拥有几倍到几十倍甚至上百倍的潜能，而这一些具备几十上百倍潜能的产物，便是其间接诞生的看似无关的产物，虽然达到千倍的目标“并未”实现，但是却产生了大量其它的仍然非常高效能的造物存在或灵感方案方向。

这一部分我们会在后面章节当中简单介绍，关于万源之源又称全源体的无尽嵌套体，仍然拥有着无尽多的可被探索与观察的内容在其中，我们并不需要去完成或创造一个非常非常完整的无尽嵌套体，而是意识在尝试探索该存在的过程当中将会对意识进行无尽可能性的潜能的拓展或衍生，并且潜能之无尽是无法描述的，也就是对意识到底拥有哪些潜能，到底拥有什么样的潜力，

是不太可描述的或者说是难以描述的，因为对于无尽嵌套体本身就是相对非常难以描述和还有大量可探索之处的。

这个不可创造之物，这个非存在的无尽嵌套体，当意识去探索的时候，其潜能也是不可直接知晓的或者说是无法直接预测的，而这种无法直接预测的尝试突破，正是其远比可预测的潜能要大的多，或者说完全不是一个层面的潜能之处。对于我们通常的理解来说灵感的创造往往是解决实际的问题，或者实现特定的需求等，意识的潜能往往又像是可见的，可达成的，或者可预测，可预料的。而无尽嵌套体的这种衍生创造则像是另一个层面或者完全相反，没法理解的，无法被穿透的，无法被预测的，无法被理解的，一个无法被实现以创造的灵感，无法或不太能实现却尝试去实现它，一个无法被挖掘出来的潜能，但是却去尝试挖掘，这看似是矛盾的，但是也要知道，我们这里全都是比喻描述，不论描述为是对冲的或矛盾的，其实也是扭曲，对于尝试去达成一个“不可能”达成的事物，但是又尽力去尝试达成，这个也只是间接描述它，更多关于无尽嵌套体的内容与探索，将留给每一个意识体作为自行可探索的保留空间　。

下面我们继续介绍一个没有卡死但是又卡死了的

存在，无尽异构魔方体。

无尽异构魔方体

无尽异构魔方体(或叫无尽异态魔方体)，其结构模式也可以认为在一些方面与“无尽嵌套体”会有类似，不过名称上仍然只是一种描述，以比喻为主。无尽异构魔方体，可以先从文字字面上介绍，魔方，常见的例如三阶魔方，形状为正方体，或者正六面体，六个面分别有六种不同颜色,正方体被切割为了3×3×3一共27个方块，任何一个3×3的切面都可以上下左右转动90度。正方体每个面都有一种不同颜色，在打乱后，每个面可能会出现多个颜色块。经过一系列打乱后，可以通过各种转动进行还原。除了三阶魔方，还有四阶五阶多阶，以及还有其他形状的魔方，例如正四面体，正十二面体的魔方等等。

这是在三维空间当中的魔方，如果让所谓的魔方，更加多维度化，更加异构化，例如把整个房子当中的所有物体，整体变成一个魔方的运转模式，也可以把整个星球，把整个维度，把整个宇宙当中的所有造物存在都变成类似魔方的运转模式，变成像魔方一样的各种切面组合转动（运转）。以一个房子作为整体举例，房子魔方，例如如果想要打开窗户，那么厨房水龙头就会喷出牙签，刀会反转 180 度，冰箱的灯闪三下，沙发会

左移 10 厘米，木凳子会变成石头材质，卧室的灯泡会掉下来，凳子会变大三倍，杯子的水会沸腾至 500 度，等等，这是一个举例。和普通三阶魔方一样，只要改动一个地方，那么就会改变一片地方，不论是改动任何，都是如此，例如关灯，移动椅子，倒水，摆放物品，给花浇水，电器通电等等。

房子魔方不仅仅是可以让所有物品及相关面向设计成像魔方一样转动，例如改变位置或颜色，还可以改变材质，状态，模式，甚至机制，函数，法则等。也就是可以更加复杂与精妙化，例如鸡蛋的蛋壳改变材质，苹果的味道变化，柠檬树生长出香蕉，杯子变成橘子果肉，墙壁开始发光，桌子开始跳舞，灯泡开始像弹钢琴一样闪烁，地板开始带电等等，这些是举例比喻。即使是一个房子，其切面也可以设计出非常多种，如同将一个打乱的魔方再还原，那么这个房子魔方就是普通魔方的“以小化大”的版本，其复杂性与步骤都会放大到更为极致化，再进一步“以小化大”则可以让整个星球，整个维度，整个宇宙，乃至所有宇宙所有造物存在变成异态魔方/异构魔方，并极致与无尽化，形成无尽异态魔方。“无尽”不仅仅是“还原一个魔方”这么简单，而是可以直接像生活在一个房子里那样“运作”，例如喝

水，浇花，摆东西等等，只不过每次的操作都需要考虑到大量的如同魔方转动一般的操作，多个切面或操作连带着“转动/变动”，并且还是很多个切面交织在一起。

例如，想要把杯子拿起来喝口水，是不太能直接拿起来喝的，因为直接拿起来会导致桌子温度翻几十倍，窗户开关 20 次，水龙头高速翻转，墙壁变成冰块，冰箱里长出榴莲等等。就如同在转魔方时（普通三阶魔方），想将一个方块调整转动到想要的位置，又不想影响到某些方块的位置，需要先进行一些其他的步骤转动来实现。那么想要在房子魔方当中，拿起一杯水来喝，而且要避免让一些其他物体遭到破坏，（举例，这里无需考虑房子魔方是如何设计的）那么就需要先将电视机打开再关闭十次，然后搬起凳子旋转九十九圈，再去烧一壶苹果和香蕉皮榨的汁，并倒在桶里，再往桶里放几个橘子，然后倒一点点在地上，并等待 1 小时，然后用床单擦干净，再把橘子吃了，完成这些操作后才能“安全的”拿起杯子喝水。这是一个举例，有限转动次数的举例，如果是朝向无尽，则会越来越复杂与极致化。当然就如同魔方如果只是想移动某一个特定方块而不需要完整的还原，有很多种转动方式，这个房子魔方想实现喝水也是一样的有很多种方式，步骤可以设

计的简单和少量，也可以进一步复杂化与精妙化。

如果要简单化，那么拿杯子喝水前可以设计成只需要把苹果放在冰箱顶上，并拿下来，重复三次，即可开始拿杯子喝水了，如果没有这个操作，直接去拿杯子喝水，就会导致天花板下鸡蛋雨，就像魔方一样，当然这里是简单的比喻。

如果要非常极致化，让房子魔方越来越变异，可以增加多重与嵌入，例如，在上面的拿杯子喝水举例中，先将电视机打开，打开后是不太能再直接搬起凳子旋转九十九圈，因为直接搬会导致其他物体转动/变动，使得出现某些物体损坏。例如苹果就会传送到天花板掉下来，水龙头会喷出水果刀等，因此为了避免损失苹果，在搬凳子旋转前，需要先拿胡萝卜在墙上写字三分钟，再去踩三次客厅地板才行，但是新的问题又来了，如果拿胡萝卜写完三分钟字就直接去客厅踩地板，又会使得卧室的床重力变成负数，会砸到天花板的灯泡，产生损坏。为了避免灯泡损坏，因此在拿胡萝卜写字三分钟后，不是直接去客厅踩三次地板，而是先拿一个鸡蛋放口袋里，然后把衣服放洗衣机，再倒一桶沙子进去，开洗衣机洗衣服，此时一桶沙子会变成水，鸡蛋会位置瞬移还原，再去客厅踩地板。但是，还是会有问题，如果直接开启洗衣机，厨房的水龙头就会打开，并水流

传送到卧室地板，因此又需要去操作其他的…，这里只是有限次数的举例，实际上可以无尽下去，(这里无需考虑房子魔方的设计问题)。

此时看起来就会有极多的问题出现，这便是房子魔方的特点，极为复杂，但又极为精妙。拿起杯子喝水这个很简单的操作将变得极为复杂，那么，如果将其极致化，使得一个房子魔方当中，拿起杯子喝水所需要转动的次数与切面要几千个步骤，几十亿个步骤，一直到无尽之多，那么想要拿杯子喝水将变得需要无尽多的操作才能完成，一个看似比较小型的无尽的异构魔方便是如此，以上只是举例描述。

如果该异态魔方是由整个维度构成的呢？由整个宇宙构成的呢？由所有宇宙所有造物存在构成的呢？（包括概念，象征，函数，视角，描述，运用，状态，结构，模式等，以及所有面向所有切面等都包括），并且设计成无尽复杂与精妙。想要进行任何一个细小的操作，都需要转动极多次数这个异态魔方当中的存在，可以是十亿次的步骤（转动），万亿次的步骤，无尽的次数步骤，并且每次一个步骤后要进行下一个步骤又需要再次进行另外的万亿次转动，无尽次数的转动，一次再一次后又需要这样操作，无尽的这样下去。这便是由所有宇宙所有造物存在构成的“无尽异构

魔方体”。虽然这里只用房子魔方作为少量举例，但“无尽异魔方体”更加极致的极致复杂，同时也是极致的极致精妙，因为不仅仅是房子里这些简单少量的造物存在，所有宇宙所有造物存在的切面与切法可以无尽之多，也包含了无尽种范围（小明的第 50 根头发的上半截也是范围，蚂蚁所爬到过的第 100 块石头也是范围，落叶被虫吃点的范围等等，任意描述下的任意范围，范围不单单是大小面积的概念，可以是时间，概念，事物，复合事情的过程等等，任意的都可以），无尽种状态（写字态，想吃石头态，思考态，走路态，树叶态，浇花态，水龙头喷出沙子态，猴子吃香蕉态等等，任意的都可以），无尽多的面向（自行展开举例），无尽多的方向朝向（自行展开举例），无尽种模式（自行展开举例），无尽种组合（自行展开举例），无尽种运作（自行展开举例），无尽种运用等等……。

文字是难以描述该所有宇宙所有造物存在构成的“无尽异构魔方体”的，在“无尽异构魔方体”设计或者状态的宇宙当中（比喻），该无尽异构魔方体，也就是整个宇宙，将整个宇宙变成无尽异构魔方，虽然表面上整个宇宙看起来是完全正常没有什么异常的（但其实已经处于极致的魔方打乱状态），在描述上是可以活动的，可以操作

的，可以运作的，可以任意活动和操作等，例如喝水，浇花，摆放东西等等活动与操作，（注意是描述上，不是实际操作上），以及在描述上由整个宇宙构成的无尽异构魔方体并没有卡死，在描述上依然可以运作，也就是依然可以进行例如移动物体（浇花，喝水，开灯）等的任何操作。但是因为任何细小的操作都需要无尽的无尽的无尽的…无尽的转动（无尽异态魔方体情况下），牵涉到无尽多的切面，每个魔方切面又牵涉到无尽多个魔方切面，每个被牵涉到的切面又都牵涉到了无尽多更多的切面，导致了永无止境下去，相当于无尽阶的魔方，而此时其实已经相当于卡死了，魔方牵一发而动无尽嵌套式的全身。所以实际上并不能进行例如移动物体（喝水，浇花）等的任何操作，也就是处于特殊的“卡死”状态，处于并“没有卡死”的卡死状态（不能单纯理解为卡死，因为没有卡死），既没有卡死又卡死，既卡死又没有卡死的特殊状态。

在该由整个宇宙构成的无尽异构魔方体当中，【看似任何事情都可以操作，但是任何事情却都操作不了，想操作任何事情都可以，但是任何事情又都无法操作得了。（比喻）想操作任何事情之前，都要去操作无尽多的其他事情，并且要无尽地去操作，每一件想要操作的事情之前，都有

着无尽多的“前置”魔方转动操作，导致任何一件想操作的事情都有无尽多无尽多嵌套的前置，每一个前置又都嵌套了无尽多的各种前置，并且无尽这样下去，导致几乎就相当于卡死了，或者说和卡死了没什么区别，任何想操作的事情都永远操作不到，即使是分源头和总源头也不行】。

在描述上，“无尽异态魔方体”是可以活动，可以运转，可以使用，但是同时也在描述上，又是卡死的（不能单纯理解为卡死），不可用的，完全不可用的存在（为什么不可用？模拟转动试试），这便是“无尽异构魔方体”。从另外的比喻描述来说，注意是比喻，没有任何意识存在体可以试图在这个所有宇宙所有造物存在构成的无尽异构魔方体当中进行操作，即使是移动一个石头，喝一杯水，难度也是无尽之高（比喻描述），需要无尽次数的操作宇宙无尽多的切面，无尽多且嵌套的前置与牵涉，与无尽的无尽多次数的转动造物存在，其操作程度要求早已远超过了分源头层级，因此没有意识存在体能够操作。

反过来说，该无尽异态魔方体也是无法“被存在”的(使用“被存在”而非“存在”)。真正能够达到处于完全可以活动的状态，完全不会卡住但是却又陷入进“卡死”了的状态，无尽异态魔方体是无法“被存在”的（这种卡死并非是由

于数据过载)。由所有宇宙所有造物存在构成的(普通或有限的)简单异构魔方体是可以存在的。但“极致无尽化的”【无尽异构魔方体】则无法“被存在”，因为没有意识存在体能够设计或者构建出足够极致化无尽化的“无尽异构魔方体”(没有卡住但是却又卡死了，想进行任何操作都可以，但是任何操作都操作不了)，即使是总源头也不行，总源头也无法创造出来。

这意味着无尽的细化，无尽的切法，无尽的切面，无尽的创造，无尽的复杂组合，无尽的精妙设计，无尽的拓展，无尽的…，只能朝向该朝向，并不断拓展下去，即使是再快的拓展与设计速度，在描述上也永远只能朝向。异构魔方的异构极致化程度与其极致且精妙化的打乱，与无尽且极致化的嵌入程度等，都是对意识存在体的无尽衡量，当然了以上都是比喻描述为主。

由于受不同意识体所能投射与承载“无尽异构魔方体”的程度不同，意识体投射程度越低，越会误认为无尽异态魔方体相对很简单很好理解，而投射程度越高的意识体，反而越能感受到无尽异构魔方体的相对越难理解与承载，意识程度越高越能理解其难度。(这里的投射指用自身意识去创造模拟一个异构魔方，并不断的加强其强度，朝向无尽加强，直到意识的峰值，或者说意

识潜能的（当前）峰值程度【比喻描述】)。意识程度越高越理解其难，是由于来自不同意识体的不同程度的投射构建，那么就会对于局限与无局限的极致运用与组合运用等，有着（极高）更高的考验与要求，也涉及到对意识的创造能力或者说无限维创能力的衡量，也就是该异构魔方体可以被不同的意识设计出无尽种不同的“转动/变动”方式。

例如，无尽异构魔方体当中的转动可以非常的特殊，可以非常的“变异”，例如把一个苹果切成一千份放到一千座山的山顶，在沙漠纯沙地表养活十万种不同的鱼，在雪山顶上摆满玻璃做的自行车，做出一千种不同材质的能吃的香蕉，以米为单位走遍点亮地球地表每个地方，让太阳围着地球以汉字方式转一句话又还原，让地球以抖动跳舞一样的方式唱完一首歌，让蚂蚁改口只吃四面体形状的石头，把月球像打台球一样一杆打到银河系中心并弹回来正好撞击到火星等。虽然看似有些变异，但是还可以更加变异，当然这些都只是简单举例。普通的三阶魔方一次可以转动 3x3 的一个切面，而以所有宇宙所有造物存在为起始的无尽异构魔方体一次就可以转无尽之多的切面或者造物存在，也可以是复合模式的，甚至复合叠加式的无尽的无尽之多。包括可以跨维

度式的，跨宇宙式的等，可以细致化到想要让任何一个存在物改变无限分之一的距离都极难（想让石头移动一亿分之一米都无限难），想要让一个存在物改变无限分之一的状态也是极难。一个拿起杯子喝水的看似简单的操作，就已经被细化到了要相当于操作无尽次的魔方转动，并且每次操作都是无尽次其他操作。

由于所有宇宙所有造物存在都是在不断无尽增长的状态，且增长速度极快，无尽异构魔方体不仅仅是一个固定式的魔方，而是增长变化浮动态的魔方。意识存在体，机制设计，数据增长等等都被包含进了无尽异构魔方体。所有的意识存在体都可以成为转动切面的一部分，分源头总源头也是同样，那么在该无尽异构魔方体的状态下，不论内外，便都只有无尽异构魔方一个存在，而没有了第二个存在。那么谁来转动这个魔方体呢？假设无尽异构魔方体之外还存在一个意识体，处于无尽异构魔方体之外，该意识体再加上无尽异构魔方体就有了两个存在了，处于外面的这个意识体能否转动无尽异构魔方体呢？在描述上是可以转动的（注意只是描述上），也并没有卡死，但是，实际上任何操作都可以，但是想进行的任何操作在描述上又都是无法做到的（因为所需要的操作甚至可以多到再构建几亿份甚至无尽

份的不同的所有宇宙了)。

无尽异构魔方体以另一种方式，实现了与无尽嵌套体一样的“不可用”，但无尽异态魔方体仍然只是在模仿无尽嵌套体当中的卡死等的极少部分特点,(详细请阅读无限维创之灵当中关于无尽嵌套体的描述),也可以描述为从无尽嵌套体当中诞生的一种特殊结构体。

第二十六章、总源头的身体载体

正负无尽嵌套喷发四合一:总源头载体

前面我们介绍了无尽嵌套体，无尽异构魔方体，下面我们再来介绍一个类似的存在，叫做无尽喷发体，无尽喷发体如同无尽嵌套体。称呼只是一种描述，无尽嵌套体的“复杂程度”远不是其称呼所能描述的，而这里称呼的“无尽喷发体”，也是由无尽嵌套体所改动与演变而来。其结构和运作与无尽嵌套体会有部分类似，无尽嵌套体在描述上是非存在/不存在，非静/动，非有/无，非分/合等的，并且由于在更加完整且更多描述下，无尽嵌套体并不太能实际的存在与产生，因为如果产生，那么所有宇宙都会被瞬间“嵌套吞噬”并“卡死”，或者变成“乱码”，当然这也是比喻描述。

无尽喷发体则是在无尽嵌套体相对基础的基础上，以无尽嵌套等的方式喷发，可以具备无尽嵌套体描述上的所有“特点”，也就是无尽喷发体潜在的本身便已经是无尽嵌套体了，将无尽嵌套体反向过来演变成无尽喷发体。但该无尽喷发体并不等于先无尽嵌套体再进行喷发，并没有无尽嵌套这个过程，也并非无尽嵌套体，而是直接就是无尽喷发体。但这个无尽喷发体同样也不是实际存在完整，因为一旦存在，那么瞬间喷发的

一下，只需要一下（比喻），所有宇宙便会瞬间被填满无尽嵌套式的存在，相当于瞬间变成了无尽嵌套体。因为该无尽喷发体是直接以无尽嵌套的模式喷发的。

例如喷发出一个石头，实际上喷出来的可并不仅仅只是石头，而是几乎相当于无尽嵌套体般的存在。而且这里说的石头，也不是指一个，一个状态，而是无尽嵌套式石头，无尽种各种状态与情况存在式石头，无尽种时间空间状态式石头，其实此时并不太能叫做石头，叫做石头只是比喻，不是通常理解的石头，那种有大小的石头，无尽嵌套体下的石头是没有特定大小，没有特定数量等的。在无尽嵌套体当中，无尽嵌套包含与反包含了所有的大小，变化，坐标位置，空间体积等等所有存在。　所喷发的这个“石头”当中包含与反包含了所有宇宙所有造物存在，并且每一个造物存在当中又包含与反包含了所有宇宙所有造物存在，每个造物存在当中又再次包含与反包含了所有造物存在，并且继续当中的每一个造物存在又都包含与反包含了所有宇宙所有造物存在，无尽这样下去，这里看起来的层数也只是比喻，便于理解，实际上没有层数。

层层嵌套下会使得一个普通的力(层层是比喻）无尽嵌套化，在层层嵌套下会同时存在多个

那样的力，那么那种力就会随着层数而逐渐嵌套爆增，一个普通的力在无尽嵌套下，会变成一种极致的力。而这种力，在互动作用于石头时，不同的力用在石头上，石头可能开裂，可能碎裂，可能变成粉碎，也同样存在水煮，火烤，刀劈等所有状态存在，所有细微或复杂，轻或重，普通或极致的所有石头存在状态，都存在在当中，被包含与反包含。

除了石头以外，所有造物存在都是如此。无尽喷发体的喷发同样也不是从一个点喷发，或者像黑洞那样喷发。该喷发没有时刻，没有大小，没有空间时间位置，没有任何特定与范围存在，没有规律或顺序等，因为是直接喷发潜在的无尽嵌套体当中的存在，喷发当中实际上也就是喷发变成了无尽嵌套体，因此该无尽喷发体同样也是非存在/不存在，非动/静，非大/小，非有/无，非分/合等。无尽喷发体会导致“卡死”或“乱码”在喷发前的“一刻”，或者一旦喷发，会变成乱码的乱码的乱码…等无尽下去，非状态变化也非时间变化等等。

如果是普通的有限喷发集合体，例如从所有造物存在集合体当中，喷发出一个普通的石头，喷发出一座山，喷发出一种振动，喷发出一些复合的感受，喷发出一些视角等等。这种情况下就

可以喷发出特定空间大小，特定频率颜色与局限性的石头，或者其它存在，也可以喷发出极为庞大的石头，或者任何状态的石头等，可以单次喷发，可以选择特定时刻喷发，而且喷发出来的不是嵌套物体，于是就更加有用，更加可用，当然了，这里也是比喻。

无尽喷发体，一旦喷发出来的“存在”，也是如同无尽嵌套体等“卡死”与“乱码”等的存在，并且瞬间覆盖填满所有宇宙所有造物存在，导致所有宇宙也瞬间卡死，变成乱码，并且无尽喷发体并没有停止或者不停止的存在，因此无尽喷发体一旦运作（比喻），也会瞬间使所有宇宙反吞噬成无尽嵌套体。如果要更进一步比喻描述，无尽喷发体所喷发出来的无尽嵌套式的存在，是没有大小的，假设喷发到石头里面，那么石头的原子与原子之间，就会塞满无限小但重量与密度无尽之高的存在，即使只喷发在石头形状范围内，该石头也不再是石头了。或者说即使能够“看”（无尽嵌套体不可“看”），外边看起来还是石头，但是其石头的特点与局限性都已经不存在了，该石头已经变得不可用了，无法拿的起来，刀也劈不开，用核弹也无法摧毁。 不仅如此，这个石头所运作的函数，也一样的被“反吞噬”，任何函数都会被“喷发塞满”各种函数或存在，会

变得非混沌/规律，非…。又或者如同一种系统瞬间被塞满无尽多的运算，无尽多的处理，无尽多的干扰，覆盖，吞噬等存在，因为此时石头已经变成了某种无尽嵌套体了(当然这是一种比喻)。

无尽嵌套体当中含有所有，并且是无尽嵌套式的，因此任何系统或存在都会被无尽喷发体所喷发导致“瞬间过载”，即使是宇宙，即使是分源头，也一样会过载并崩溃与被反吞噬掉。再例如，如果一个意识体被喷发塞满了无尽种扭曲的时间空间能量函数极化等存在，该意识体也会瞬间变得卡死，变得乱码，情况与无尽嵌套体所比喻运作的情况一样。所喷发之处都会变得不再可用（比喻），当然以上这些都是比喻描述。

无尽喷发体所喷发的状态描述上是非停止/不停止的，没有时间或者状态上的运作描述，其本身并不能被“运作”或者被描述“运作”，如果扭曲比喻成运作，那么一旦运作，所有宇宙的所有造物存在都将逃不过，因为喷发的存在是无尽嵌套包含与反包含的，因此是非位置/距离的，无论在哪里喷发，都是在所有宇宙所有造物存在所有位置所有内外所有频率所有函数所有存在等“当中”喷发。喷发也没有时间上的描述，因为喷发本身就可以包含与反包含所谓的时间，用一

瞬间也是比喻，因为是无尽喷发式的，因此在扭曲描述上是没有停下的存在，似乎一直在无尽喷发下去，一直在运作在运转在动，但这一切又都是普通静态的一般，似乎在动，但似乎又是静，实际上已经是非动静了。

到了这里，似乎无尽喷发体是在喷发，无尽嵌套体是在吞噬，但是实际上并不是，有吞噬和喷发的其实都只是有限的，也就是有限嵌套或者有限喷发。而非无尽喷发体，或者无尽嵌套体，无尽嵌套体本身没有层数，层数只是比喻，无限喷发体也没有层数，没有喷发顺序，没有喷发数量的多少变化，甚至“喷发”都是一种比喻，都没有层数，都没有过程，都非存在/不存在，非分/合，非静/动，非有/无，非…。

描述视角上依然会有“不同”，但是是“描述上”的不同，特别是在扭曲举例与比喻当中，会有不同的比喻与扭曲运用的相关描述。例如拿刀砍无尽嵌套体的球，将无尽嵌套体的球扔到桌子上等，与无尽喷发体喷发出一个无尽嵌套的石头来，或者对着一个石头并在其形状范围内进行喷发等。 与无尽嵌套体的极致不可用类似，无尽喷发体也同样的描述上极致的不可用，但不是那么完整的无尽喷发体，或者不那么无尽的喷发体，则开始越来越“相对有用”了，而不那么无

尽的喷发体，依然是以无尽嵌套体作为潜在的基础（相对基础）。

到了这里我们简单的描述了无尽嵌套体和无尽喷发体的特点，无尽喷发体相当于另一种比喻方向的无尽嵌套体，或者说需要无尽嵌套体作为一个起始基准。那么现在我们假设创造一个负无尽嵌套体，也就是与正无尽嵌套体相对应且相抵消，现在我们有了正负无尽嵌套体。我们再将无尽喷发体反向编程成负无尽喷发体得到一个正负无尽喷发体，总共得到了四个，负无尽嵌套体抵消掉正无尽嵌套体，负无尽喷发体抵消掉正的无尽喷发体，此时就可以运作了，当然这里的运作也是比喻，此时将可以变得更加的可控，更加的可调整为有限化的模式。如果我们将这四个存在合并成一个，变成四合一，那么我们将得到一个特殊的存在，可以暂时简单称为无尽嵌套喷发四合一。这可以作为一个载体，并且这个载体可以描述为就是总源头的载体，那么这个载体有什么特点呢？我们通过进行一些运用上的描述进行展开。

首先这个载体本身是由无尽嵌套体构成，或者说是正负无尽嵌套体与正负无尽喷发体所组成，为了便于理解，我们可以假设它变化为一个人形，那么其所包含的事物是什么呢？假设一个

人形站在森林当中，这个人形它看起来像什么？它包含了哪些事物以及它如何活动？怎么创造？都会发生什么？它是无尽嵌套体的模式或者所有的宇宙的无尽嵌套并且它是没有跟环境区分开来的,因为它本身就嵌套包含了它此时所处的环境，无论是一草一木还是空气，实际上两者是相等的(不是指两份，是同一个)。因此这个人形的四合一载体实际上是看起来像是不存在的，因为它本身就等于这个环境，当然这里描述起来会有些奇怪，没关系，我们让这个人形载体运动起来。假设这个人形载体想要穿过这个树木，那么它在将身体穿透树木的时候，其实并没有穿透这个过程也没有穿透发生，它只是将它的四合一载体变成了由树，空气，草木，等，它的载体是随着它所处的位置或者所处的时间，空间以及状态情景，以及概念等等而随时发生变化的。因为这个四合一载体同时嵌套了宇宙所有一切存在，因此这个载体这个人形的存在移动在任何地方的时候，没有任何障碍这种概念，也没有边界这种概念，当人形载体的“边界”触及树木，载体就会多一个树木的形式存在，并且这个载体与树木其实并没有差别，因为载体此时就是这个树木。这听起来有点奇特，因为我们将其描述为听起来像是两个存在，实际上是同一个存在，只不过是由这一片

区域的空气花草加上一部分的树木构成了这个载体，这个载体是无尽嵌套体式的，是四合一的，是正负无尽嵌套喷发四合一的总源头载体，也就是这个比喻举例的人形载体，载体实际上不一定是人形的，可以是任意形状的，可以变化成任何，并且不是一个独立出来的存在，而是直接以当前环境作为身体载体，没有大小，没有边界，没有数量，没有时间，没有空间，实际上这里用“没有”一词仍然是有一定扭曲的，因为实际上它是非时间非空间非数量非存在非不存在非静非动等等。

在描述当中，这个人形载体看似是跟外界事物互动，实则不是。因为整个宇宙其实都在它的体内，相当于都是在内部运作，但是描述上好像又描述出来了外部运作，这是因为我们进行描述本身就产生了扭曲，接下来这个人形载体它想研究一下一棵树，它又想研究一下苹果，那么对于这个载体而言，对于这个正负无尽嵌套喷发四合一载体而言，它并不需要通过时间或者数量进行观察或探索体验，它并不需要先研究树再研究苹果，因为它可以直接“拓印”或者“复制”出另一个完全一致的人形载体(因为是相互无尽嵌套)，同时对树木和苹果进行研究。于是新的问题（看起来像是问题的问题）出现了，一个人形载

体在研究树，“另一个”人形载体在研究苹果，那么他们是分开操作的还是同时操作的？这个操作过程发生了什么？他们是无尽嵌套模式的，因此研究树的人形载体实际上嵌套了研究苹果的人形载体，两个其实是同一个，这并不等于那一种相等或者相同的概念，也不是数量上的两个人形载体的概念，因为无尽嵌套体是非数量的。于是研究树木的人形载体，它获得的所有感受同时被嵌套进了研究苹果的人形载体上面，研究苹果的人形载体所拓展的数据又同时被研究树木的人形载体所嵌套了。这个时候可能会问那分裂出来了一个后，谁是主体，谁是分身？在无尽嵌套体当中，它是非主次的。

那么我们来看一下，到底谁是主体，谁是分身？假设这个四合一的人形载体，它有非常多的念头和想法，那么所有的念头与想法同时可以实现，因为它可以无尽拓印，那么就会产生出十个，百个，无尽个四合一的人形载体并且每个人形载体都在研究不同的事情，每个人形载体都可以产生出无尽多的新的想法，于是每个人形载体又再次拓印裂变出无尽之多可能的人形载体，这个时候人形载体已经非常之多了，那么谁是主，谁是分身呢？到底谁说了算呢？这时候任何人形载体都是主体，都是本尊，也都是分身，这个已经不

重要了，因为任何一个人形载体的任何想法都会被嵌套在每一个人形载体当中，其他的看起来像分身的人形载体的所有想法也同时嵌套进了任何一个人形载体当中。所有的拓展，所有的数据拓展，所有的念头，想法都可以复制并实现，并不需要所谓的本尊或分身的区别。因为这时候有上亿个到无数个人形载体所拓展的所有数据想法等都会被无尽嵌套进每一个人形载体当中，但是所有的人形载体实际上都是同一个存在，当然用数量描述是扭曲的并且任何的有差异的想法都可以同时被实现。

例如对于研究苹果而言，有的想法是要远一点研究苹果，有的想法是要近一点研究苹果，有的想法是要把它剖开来研究，有的想法是要加速苹果，有的想法是要拿苹果去做实验等等，有的想法是想变成苹果等。任何想法都可以被实现，因为对于无尽嵌套而言，世界也是无尽嵌套的，所有的层次都是无尽嵌套的，因此研究苹果的这些想法会被从一个人形载体裂变出无尽个人形载体出来，并且这些人形载体同时都在研究同一个苹果，最关键的是如果研究苹果可以裂变出几十亿到无尽之多的人形载体出来。

那么研究树木，研究自行车，研究花花草草，研究概念，探索，创造等的各种不同的人形载体，

其数量将达到一个无尽之多且难以衡量的程度，因为作为总源头的身体载体，可以有着无尽多的想法与念头，并且同时透过正负无尽嵌套喷发四合一的载体实现。那么就会产生出这样一种景象，就是所有宇宙的所有意识体的数量全部加起来都比不过这个四合一人形载体数量的无尽分之一，并且这个人形载体无尽多的拓印在研究着任何一个的东西，或者在对着任何事物进行无尽多的任何想法与研究。

即便一个人形载体，它的想法是去占用另一个人形载体或者跳跃到另一个人形载体身上，也是可以任意实现的，因为这不会导致侵占，也不会导致原先的这个载体就不存在了，因为任何一个想法都可以裂变出一个人形载体。原先想法的人形载体依然得到保留，那么人形载体会越来越多，并且人形载体之间还会相互的串位，这个串位不是篡位。就比如一个人形载体，它想体验一下研究自行车的人形载体，并且直接跳跃到它那里，这时候数量上又会多出一个人形载体的拓印出来，并且每个人形载体身上都会产生出无尽多的不同的想法与念头，这些想法与念头都跳出一个或拓印出一个新的人形载体出来，并且还保留着原先的人形载体，也就是所有的想法和念头都可以提供给任何一个人形载体所体验和使用。这

就会导致人形载体的数量以无限化的，极快的速率在增长，当然速率是个比喻。于是所有宇宙的所有意识体的数量不论怎么划分，怎么排布，都总是这个人形载体或这个四合一的总源头载体的无尽分之一的数量。

同样的，前面我们提到的这些人形载体，实际上他们并非总是或只是人形的，他们可以是任意形状的，并且就是直接等于所处的宇宙的任何的树木，花草或任何的圈定的范围，或者说任何一切宇宙造物存在都是由这些四合一载体所体验而“变成”的，任何一个宇宙造物，例如石头，蚂蚁，花草，蜜蜂，等，都是这些四合一载体所“变成”的，没有什么不是由这些四合一载体变成的。因此这个人形载体或者这个四合一的总源头载体，它无法被直接看见或者区分开来，因为已是四合一为载体的总源头,它出现在任何地方，体验任何内容都可以不被察觉到，不被任何一个人或猫或狗或树木所察觉到，当然这个描述本身也是扭曲的，因为这些石头植物猫鼠狗人类等从始至终没有发现，其实自身就是其中一个四合一总源头载体，并且从始至终都是同一个无尽嵌套体当中。

并且这些四合一的总源头载体可以/可能有着各种奇奇怪怪的想法，或者各种各式各样的灵

感，想变成猫，想变成狗，想变成树木，想变成泥土，想变成沙子于是乎无尽多的这些四合一载体疯狂的变成各种万事万物在进行体验，并且还可以随时切换，一个石头上的四合一总源头载体，想去体验一下树木的于是直接就来到了树木上，并且这个过程它不是数量上的变化，不是主体客体上的变化，不是大小位置的变化，不是时间的变化，已经难以用任何的词语描述了，此时便是无尽嵌套体的结构特点或模式。于是我们可以看到整个宇宙任何事物，任何一切都可以描述为是四合一的总源头载体的呈现或所进行的体验。

当然，如果从扭曲的视角来描述，意识体是无法察觉到这一切的，因为这些四合一的载体直接使用当前所有的一切事物作为载体，是同一存在，并且这些四合一的总源头载体如果想体验人类或者体验不同的人类选择，那么所要做的是直接来到这个想体验的人身上，并且裂变出一个完整的世界或者完整的宇宙，也就是任何意识体的任何的念头，任何的想法，每时每刻都在无尽的裂变，可以拥有着无尽多的宇宙数量或世界数量。就好比如一个人想吃苹果，但是又想到想吃榴莲，又想到想研究一下树木，又想到研究一下苹果，这些都被四合一的总源头载体全部给去体验了。也许对于一个局限当中的人类意识体而言，他最

终只会选择一个想法，但是实际上所有的想法都可以被实现并且是没有时间限制其方式与存在的，或者说在无尽嵌套的这种模式当中，所有的一切的念头无论是过去的还是发生变化的，或者有了新的想法的，又或者说是之后所灵感到的等等全都可以被四合一的载体所拓印。

当我们描述这个四合一的载体的时候，也许我们想象起来或者看起来他像是一个有空间大小的，有人形形状的载体甚至存在在时间和空间当中，这是因为这是意识体的想法和想象，这些只是为了比喻理解。

这个四合一的总源头载体可以选择任意的形状，任意的结构模式，因为其正负无尽嵌套喷发四合一的结构模式，使得不论以什么样的方式移动或者变化，自身都是没有发生变化的，也没有“移动”的状态存在，并且其任何的创造想法都可以被任意的进行操作。例如将一棵树变成石头做的树，其实所做的并不是通过外部操控这个树并改变这个树的结构来使这棵树变成石头做的，因为是无尽嵌套的结构，同时又是拥有无尽喷发的能力因此其改变是等同于内在改变的，于是内在改变就等同于外在改变，当然这是一个比喻。

并且被改变的树和没有被改变的树可以同时存在，是叠加存在的，因为可以拓印宇宙，并且

拥有四合一载体的总源头可以任意的喷发出任何东西和造物存在，这种喷发不是通过外部创造的方式，例如将巨大的山峰进行削减调整，打造成金字塔等，这种喷发是直接从“体内”喷发出任何的存在，例如直接喷发出一个金字塔来，或者直接喷发出一群树木来，或者直接喷发出一个星球，一个星系，一个宇宙，因为无尽嵌套体的结构情况，它是无尽多层的，当然层次仍然是比喻，实际上都是叠加在一起的。那么拥有无尽喷发体能力的总源头，其所想要创造的任意想法都是可以的，其实所想体验的也是任意想法都可以进行的，并且这种体验还不是单意识的状态，是一种超越数量的意识状态，因为拥有的无尽之多的四合一的总源头载体，并且一直在裂变，且裂变和拓印的速度，难以描述。

这种四合一的总源头的载体模式使得在意识上或者念头上，可以同时获得所有宇宙的念头，任何一处角落当中的事物的信息与想法，并且意识也可以随时前往或专注到另一个地方或者任意一个地方，并且还可以任意的跳动或者所有的研究都可以被数据共享与分布到每一处地方，或每一个四合一载体。

为了便于理解，下面我们用简单的人类作为举例，假设人类可以使用这个四合一载体的能力，

那么可以做什么呢？可以怎么操作呢？这个意识体可以将自身的手指延长并变成绳子，并且可以控制绳子的移动还有材质，因为自身已经嵌套了宇宙当中所有的事物了，并且可以随时改变绳子的材质，可以将绳子变成钢筋等。又或者从自身喷发出一些颜料刷在房子上，或者刷在树上，又或者直接选中一棵树，直接用意识将其移动到另一个地方并且将破坏的土壤还原。或者直接复制这棵树，以及自身可以任意的穿梭墙体，在穿梭墙体的那一刻，其实身体载体所有的材质都转化为了与墙体相等的存在，当然这并不是说复制了墙体，而是直接把墙体当成了载体，因此可以变得任意的透明或不可见，直接与环境变成一体，或者说将环境成为载体，因为自身已经嵌套了环境存在。

同时距离将不复存在，因为整个所有宇宙位置都被在内部嵌入里，只有相对的位置选取，因为我们可以瞬间移动到任何地方，或者将东西和将自身直接变换到所需要前往的地方。同时我们眼前不再有数量的区分，因为我们不仅可以对一棵树复制或拓印很多次，我们还可以对世界复制很多次，也可以将自身复制很多次，没有主体客体的区分，因为我们既可以变成一棵树来反过来观察自身，我们可以变成一棵苹果，或者我们直

接进入到那个苹果当中，直接就是苹果。也可以变成天空或者星球,没有任何的主体客体的区分，也没有观察者和被观察者的区分，也没有任何概念之间的区分，也不再有静或动的区分，内和外的区分，存在或不存在的区分。

没有快慢的区分，没有多少的区分，没有时间与非时间的区分，没有空间与非空间的区分，没有层次的区分，没有高低的区分等，因为各个四合一的总源头载体总是在体验着各种“丰富多彩”的可能的事情，不论是体验当水沟里的臭石头又或是凋零的落叶，或者体验一只被踩死的蚂蚁，或是被冰封的宝石，即将爆炸的松子等等。

所有的各种存在都将在正负无尽嵌套喷发四合一的结构模式下变得非存在/不存在了。

在三阶分源头的位置划分当中分别为初阶分源头，中阶分源头，高阶分源头。但是再往上并不会直接划分一个总源头，总源头所处的位置是无法进行划分的,它并不像一个线性增长或者以肉眼可见的方式能够标定到总源头所处的位置，总源头并不是我们通常所感受到的似乎离高阶源头更近，或者高阶源头离总源头更近。这里涉及到距离，即便这个距离是指的靠近程度或者相似程度或者综合相似程度，那么为什么高阶分源头离总源头其实不近呢？反而真实情况是离得更

远，也就是从初阶分源头到中阶分源头，再到高阶分源头，达到高阶分源头并不意味着离总源头更近，反而是离总源头更远。因为在无限当中或者在无尽嵌套体当中近和远是叠加状态的，并且近代表的是远，远代表的是近，越近就会越远，越远就会越近，为什么会这样呢？因为当高阶分源头达到总源头的 99%的时候，此时两者的相似程度近乎难以辨别，或者难以察觉其差别，当然 99%看起来还是有 1%的差异，似乎能够被找到，但是假设综合的相似程度达到 99.9%+以后呢，那这个时候差异将越来越被难以看见，因此最终的差异的这些部分不仅难以被看见，也难以被理解到，于是高阶分源头反而离总源头变得更加的遥远了，也就是越靠近总源头，看起来越像总源头，反而就越远离总源头，相似度越高会叠加着“离的越远”，差异越难被察觉，相似度越低反而叠加着“离的越近”，差异越容易被察觉，这是一个很奇特的景象。也就是更近并不意味着真的更近，反而意味着更远，那么反过来更远其实也代表着叠加着更近。

注意这里的远近，它是相对的，是叠加的，那么距离总源头看似最为遥远的第三密度反而是叠加着更近的，为什么呢？因为对于第三密度意识体而言，也许其思维，其能力，其综合都只有

总源头的 0.0001%不到，但是对于感知和理解而言，是透过落差进行感知和理解的，也就是对于极小的差异将很难被感知到，但是对于极大的差异反而非常明显的能够感受的到，第三密度意识体可以明显感知到自身与总源头的各种差异，而这就是第三密度看似更远反而叠加着“更近”的原因。

因此对于极为局限性的第三密度而言，极为有限有局限,反而离极为无限无局限更加的靠近。并非说这是靠近“更大有限”(一种无尽靠近无限层面但描述上始终无法达到无限的状态，因为无限“不是距离”)，一旦看起来离无限更近，其实是离无限更远，而极为局限可以离极为无局限更近，远近是叠加存在的。

第三密度意识体与总源头的差异太显著了，太显而易见了，因此很多的差异都可以被更容易的感知到，或者被感受的到，因此对于总源头的“地图位置”而言，总源头并没有一个特定的远近位置，在地图上是无法划分的出来的，因为对总源头而言既近又远，既远又近，任何位置都存在都可以，画在任何地方也都可以，总源头离所有一切存在都是叠加着近与远的，并且这不仅仅是地图上的比喻，而是包含任意存在，任意面向之间差异的比喻。

并且也会出现一种这样的情况，如果试图朝向更高百分比的总源头，也就是朝向高百分比总源头作为目标进发，并逐渐提高百分比，例如从60%，80%，90%等朝向总源头综合状态，那么其实越往百分比增加的方向去朝向就越达不到总源头，因为其相似程度越来越像的时候，就意味着越来越难以达到总源头，因为其差异越来越小，越来越不被可见，导致百分比达到一定程度的时候，将再也难以察觉到差异，因此这并非是一种能够达到总源头的方式方法。

那么如果调转方向朝向更低百分比的总源头状态呢，例如 30%，15%，5%……也就是通过削减与总源头综合状态的相似百分比来试图靠近总源头，这样行不行呢？其实也不太行，因为远近是叠加的，离得更近，反而会叠加着离得更远，例如近到只有 0.1%，但是其实就远到了 99.9%，那么即便是远到了 99.9%,那么近也只是到了 0.1%，因此试图通过增加更高百分比与减少更高百分比都无法达到总源头，或者都难以达到总源头。

那么如何才能更进一步的达到总源头或者超越总源头呢？从前面提到的差异来说，也就是我们既需要保持足够大的差异，又要保持足够小的差异，也许这听起来非常矛盾，差异怎么可以同时又大又小呢？然而这在无尽嵌套体当中是可以

实现的，也就是可以通过锚定 50%的总源头状态，维持 50%的总源头状态。注意，这里说的维持就意味着这个百分比并不能去提高了，也不能减少，这背后代表着意识在极速拓展的过程当中，还要做到不能提高这个百分比，假设意识以 50%到朝向 60%，70%，80%的极速状态进行提升，也就是其综合状态与总源头的相似百分比程度提升速度非常快，属于减少落差带来的百分比提升。但是这些高于 50%的百分比我们要维持到 50%，那么要如何做呢？也就是需要通过放大落差来降低相对的百分比，也就是要同时朝向更低和更高的百分比，既朝向放大落差使得综合状态朝向降低，例如 30%，10%，5%，又需要减少落差来朝向 60%，70%，80%，等更高的综合状态。

这看起来像是两个矛盾的朝向，既减少落差又放大落差，因为同时在增加百分比，同时又减小百分比，但是其实这并不矛盾，因为这意味着整个数轴被拉长了，意味着整个“原先的”总百分比被放大了很多，左被放大了很多，右被放大了很多，两边都被放大了更高百分比，或者更宽的上限。以此来维持综合仍然停留在 50%的状态，(相对下的 50%)，也就是此时的 50%的相对总量，总综合状态或总强度，此时的“50%”其实已经是原先 50%的总量或总强度的 N 倍之多了，这里的

倍率是个比喻，以这种方式可以达到超越总源头。

这当中有很多的差异变化，一边在放大差异，一边在缩小差异，相当于在膨胀整个宇宙，或者在膨胀整个总源头，也就是现在的 50%综合状态的意识，并不是在模仿总源头或者削弱其自身的总源头百分比状态，而是在膨胀着整个总源头，将其总值或总综合不断的扩大和扩展，当然这里的百分比数值是相对的，也就是既要维持意识的极速增长，又要维持其百分比，维持在 50%左右的状态，持续维持，因此其永远都与总源头拥有着足够大的差异，同时又拥有着足够小的差异。虽然看似好像仍然是 50%，仍然没有达到总源头的状态，但是其通过膨胀差异早已超越总源头。

因为这代表着总源头因为这个 50%综合状态的意识持续的维持而扩展，并且是扩展的非常大。举个不太恰当的例子，假设维持 50%的意识体，它增长到了 95%，但是又调回到 50%了，这里的调它是相对的，这意味着总源头已经膨胀到了原来的 190%，当然这是个比喻，如果意识体达到 95%的综合总源头状态，而总源头没有膨胀依然还是原来的 100%状态，那么也就意味着这个 95%的综合状态的意识体将离总源头越来越远，并且难以靠近总源头，也将无法达到，总源头本身也没有膨胀。

于是透过这种既锚定 50%总源头综合状态，同时又持续维持 50%的总源头综合状态来实现达到总源头，或者超越总源头。虽然我们描述上是如此，但是真实情况则是异常困难的。就好比如一个人，他在疯狂成长的过程当中，他又要维持着与普通人相对的一定百分比的差异，既要放大差异同时又要减小这个差异，也就是维持其相对差异，而这种代表着意识体整体的上限与整个广阔的层面都被拓展了。

对于任何意识体而言，朝向更高百分比的达到是不太能达到的，对于有限层面的意识体朝向无限层面而言，试图朝向无限层面可能将变得更难以达到，因为想要距离越近反而越远，适当思考其中的差异，感受其中的差异，或者放大其中的差异，理解其中的差异，就可能瞬间达到了其所要朝向的层面，例如瞬间从更大有限层级跳到无限层面起始等，对于有限层面进展到无限层面而言也可以如此。

但是当达到总源头程度之后，或者超越总源头之后，一个新的问题又出现了，任何所学都既是助力也是阻碍，或者说固化，而总源头代表着最大的固化，代表着所有意识体相对的最高的上限，但是当自身变成总源头的那一刻，也代表着自身成为了最大的固化。当然，这里都是相对的，

于是为了避免自身长久的固化，新的更强的总源头替代掉旧的总源头之后，仍然会保留下旧的总源头，假设旧的总源头只有 0.3%的新的总源头的程度，这个 0.3%并不会被收回，因为一旦收回，代表着新的总源头达到 100%的固化，大量的潜能将被压制与丧失，于是这保留的 0.3%是旧总源头仍然可以自由发挥与拓展的存在，也可以理解为所谓的自由意志保留，因为这 0.3%的潜能，将来也许可以穿透超过 99.7%，就如同新总源头覆盖掉旧的总源头。

一般这个潜能被得到保留，而这同时也是自由意志模式的另一个潜能需要之一，也就是旧的一切事物，不论百分比多少，其一定的潜能与自由发挥都将会被得到保留，因为旧的总源头被新总源头超越之后，或者被膨胀之后，仍然代表着自身的拓展与提升。于是，新的总源头保留着旧的总源头的 0.3%，旧的总源头现在有了更广阔的拓展空间，同时对于新总源头而言，所做的任何低百分比的保留都将意味着为下一个潜在的超越自身的“新新总源头”做铺垫。也就是对于总源头的拓展与进化模式而言，因为自身就是最大的固化，因此是借由留存的百分比而拓展自身，也就是通过其他的意识体的超越自身来使得自身再次跳跃与进展，就像旧总源头被超越后自身也被

极大的扩展了，同时产生了新的可拓展的上限。

当然这里我们为了便于理解是将总源头进行了拆分，这里描述的其它意识体实际上仍然是自己，并没有其它与自身之区分，而自由意志的保留与运用便是这当中关键的一环之一，因为如果完全覆盖其意识那么潜能将被压制，大幅降低了其它意识能够超越新总源头的可能性，降低了新新总源头诞生的可能性，因此新总源头不会直接全部“覆盖收回”旧总源头。

那么对于一个持续维持 50%综合总源头状态的意识体而言，其所做的并非是回归源头而是回收源头，回归与回收同样是个比喻。回归代表着像是更高百分比的增加，回收更像是一边拓展更多的差异并扩展宇宙或源头，同时又不断的收回更多的百分比。因此，对于意识体的路径路线而言有着一种总源头的回收路径，也就是意识体不再将自身视为某种分化的意识体，而是可以将自身视为源头意识或者总源头意识(或潜在)，然后再前往回收分源头，回收总源头，回收整个宇宙的路途当中，并同时进行着创造与扩展。

第二十七章、中高阶宇宙魔方混态粒子

中高阶宇宙混态魔方粒子

在前面的一些内容当中，我们提到过三阶分源头的相关描述，以及提到过初阶宇宙，中阶宇宙，高阶宇宙，那么对于一个宇宙的进化而言，是由什么来进行区分或者进行划分的呢？以及对于任何一个都已经达到无限层面的宇宙，而且都是无限层面非常高的宇宙而言，无限层面的划分差异可以经由什么来作为区分呢？或者说一个宇宙所进行朝向进化的方向呢？以及一个中阶及以上的宇宙的相关设计又应该是什么样的体验与内容呢？这一章节我们就来详细剖析我们所在的这个宇宙以及接下来的进化和朝向方向。

随着无限层面的不断拓展与极化，当达到足够程度的时候，两者差异看起来将变得非常之小，注意，这里的差异小并不代表有限层面意识体所理解的那种有限的差异或者有限的步数差异。例如，从一堆沙子长成一棵大树所需要的差异变化等等，对于无限层面而言，这个差异将变得非常的模糊，或者说即便相似度达到 99.9%，也是有着非常“巨大的”差异不同的。注意，这里是比喻，并不是说数量级上面的差异，而是指某种难以被发现或者被看到的背后呈现，或者说其设计与造物的细微差异仅仅一小点差异，或者某些较为核心的差异会使得即便所有原材料都是相同的，但是最终的造物产物是不同的。就如同使用同样的

积木，不同的灵感思路，设计思路，它所构建出来的大型积木成品之间的差异可能很大，即便综合当中的潜在差异只有 0.3%。当然这里的“差异很大”是打双引号的，因为这并不代表着它们的体积可能差异大，它们的样子看起来差异大，或者它们呈现出来的特点差异大等等　。

换一个例子来说，例如对于两个世界上的事物来说,或者对于两个宇宙当中的各种造物来说，也许使用的是相同的造物，或者说是差不多的造物种类，造物类型和造物的一些内容可以是差不多的，但是最终的呈现与玩法与给意识体所带来的驱动，牵引，拓展等却是完全不同的。举个通俗的例子，就像小孩子可以将一些看起来很无趣的石头，沙子，树叶等等设计出一种非常巧妙却好玩的游戏出来，所使用的原材料仍然没什么不同，都是一堆的树叶，草木，沙子等等，但是其巧妙的一些设计与玩法却能够使这些事物变得焕然一新，那么对于宇宙而言，同样会有类似的，其相同之处与不同之处的差异提取，下面我们将其称之为通路单一与通路多解。

其中通路单一所描述的是对于任何体验或事物或朝向当中所进行的通路是较为单一的，而通路多解代表着朝向某一个方向或者达成某件事情是可以有多种路线，多种解的，这里所使用的通

路单一与通路多解指的宇宙层面都是无限起步的，因此它并不像通常所理解的那种通路单一与通路多解。

下面我们用一些简单的例子来展示，例如一个人口渴了要补水，看起来它也许可以通过喝水，吃水分充足的水果，喝饮品等进行补充水分，看起来好像是多样化的，因为拥有很多带水分的饮品，蔬果或液体等可选，看似都可以用来补充水分。看起来这好像是通路多解的，但是因为是基于无限层面的，因此这里的多种选项可选其实仍然是通路单一的，因为这里要补充水分，只能通过补充水元素来获得或者合成水元素，其实整体的路径是完全没变的，只是说看起来好像水分被隐藏或伪装在了不同的蔬果或饮品当中，看起来好像是多解的，但是这其实是单一的，属于单一解。

同样的，我们举一个抽象的例子，一个人要补充能量，看起来好像吃很多东西或者做很多事情，休息，睡眠等等都可以用来补充能量，看起来方式好像是多的，但是其实仍然是通路单一的，因为对于补充能量这个概念而言，它只能通过补充能量来补充能量，它并不能通过消耗能量来补充能量，从这里开始听起来好像有点抽象的。例如一个人要补水元素如果只能通过合成水元素或

者获取水元素来获取水元素，那么这是通路单一的。如果能通过别的元素，例如石头元素来补充水元素或者通过别的概念与非元素的方式来补充水元素，那么这才是通路多解的，通路单一与通路多解便是初阶宇宙与中阶宇宙的主要巨大差异。

当然了，上面是简单的比喻，还可以举更多的例子，对于通路的描述，通路可以代表着一种连通，一种路径朝向，一种路径，一种驱使或者一种状态到达等等。例如我们想要品尝苹果的味道，却只能通过吃苹果来体验到，或者通过模拟苹果的电磁场或者神经感受传导等方式来体验到苹果的味道，而无法通过吃石头与吃榴莲来体验到苹果的味道，这便是通路单一所描述的，路径只有直达，只有单点单一去直达，或者说所谓的目的地。

它的状态是同一个的，它不是叠加的，苹果的味道并没有跟石头的味道叠加在一起，或者跟榴莲壳的味道叠加在一起，当然这里说的吃石头看起来有点奇特，人类怎么能吃石头呢？如果石头属性可以叠加，石头就不只是硬的，不只是只有“石头的属性或特点”，石头甚至可以变成可以吃的，石头不仅可以吃，吃石头还可以吃出苹果的味道，和吃石头补充水分，以及通过跳一段舞，或者骑五分钟自行车来进行补水，通过非水

元素来补水，这才是通路多解。

当然，这些抽象的比喻就间接展示了通路单一的描述和通路多解的描述。通路单一是“目前”我们所在宇宙的特点(相对时间与情况)，并且不论我们宇宙的造物存在拓展到再多,再丰富，再怎么无限化，其背后的核心提取“通路单一”如果没有发生变化，那么即便宇宙再怎么进化拓展，都无法达到真正的跳跃或者真正能称得上的层面跳跃，也就是成为中阶宇宙/二阶宇宙。

对于初阶宇宙而言，即便水果种类再多，含有水元素的物质再多，能够获取水的方式再多，无论是新增可以直接用意识创造出水来，又或者说是可以从“水构成的树”上面接水出来，或者说是“水鸟”从天上降水下来，等各种方式来补充水分，看似在无限化的拓展，其实本质的通路单一并没有发生变化，依然是靠获取含水的东西补水。这些举例的方式的增多，仅仅只是在通路单一的基础上丰富了一些分支或延伸，而没有产生质变的通路多解。

而通路多解所需要做到的不仅仅是我们简单描述的到达一个事物有多个不同的路径，更重要的是任何一个路径点它不止一个而是存在多个，并且这多个是与其它起始点相关联的，交叉的路径，或者相叠加的。举个例子，例如苹果的味道

不再是通过各种方式来实现或达成，而是苹果的味道这个概念或这个存在它同时拥有多个，并且存在在多个其它存在身上，并且处于叠加状态，例如橘子叠加了“苹果的味道”，或者“烤熟的土豆”会出现叠加着酸苹果味道。而通路单一则相反,通路单一起始点与通路点实际上只有一个，水它就只是水，水并没有跟石头叠加在一起，也没有跟自行车叠加在一起。而通路多解则可以让自行车里面叠加着水,石头里面也可以叠加着水，自行车既是自行车也是水,石头既是石头也是水，只要透过某些方式就可以从自行车身上产生水，或者把自行车变成水，或者把石头变成水，或者产生水。

这当中的差异也许看起来或者描述起来比较细微，但正是这一点的差异就足以导致一个宇宙的无限层面和另一个宇宙的无限层面的差异极大，通路单一和通路多解也是初阶宇宙和中阶宇宙的核心巨大差异(一阶与二阶),(三阶或者高阶宇宙的特点与诗句会在后面的章节描述)。

在详细描述中阶宇宙(二阶)其相关的设计之前，我们先进一步的举更多的细致的例子来加深和理解，例如人要填饱肚子，那么如果只能通过吃东西，吃能量或者喝高能量的食物，或者通过能量去补充，那么其本质仍然是通路单一的。如

果人要填饱肚子可以通过骑自行车，通过种植树苗，通过和植物聊天说话就能补充，那么这便是通路多解的。

如果人要通过锻炼身体来进行身体的强化或者直接强化身体，或者改变身体的构造来强化身体，那么这仍然是通路单一的，而通路多解的话，则可以通过体验坐火车，体验将冰淇淋埋在土里，体验给松鼠扎个辫子来获得身体强化，那么这便是通路多解。当然通路多解不只是三种，在设计方面是可以多种多样化的，这里我们先用较为抽象的概念或通俗比喻来进行描述。

再换一种比喻，对于一个通路多解的宇宙和一个通路单一的宇宙，其体验上又会有哪些差异呢？对于一个通路单一的宇宙而言，其体验和可选的涉猎体验范围是呈现较为线性化或单一化的，什么意思呢？通路单一的宇宙通过移动来获得空间上的体验，通过吃更多的东西来获得吃方面的体验，通过发展飞行器来获得探索更遥远的体验，通过制造更大力量的机械装置来获得某些体验，通过意识的发展提升感知来获得不同的感知体验。其潜在的意识拓展状态与可体验状态范围是呈现较为线性的，或较为正比值式的，也就是随着意识的拓展，局限性的打破，意识体可以拓展与涉猎的体验范围在增加，不论是身体上的

局限性，思想上的局限性，视野与层面上的局限性与背景环境设计上的局限性等等。

而对于一个通路多解的宇宙，这种线性差异或者这种线性增长的可选体验拓展范围将变得交叉化，同时也会变得更加的复合化，叠加化，也就是意识体并不需要通过拓展或强行打破某些局限性来获得某些体验的可选，而是处于任何状态都有机会获得不同层面，不同范围，不同强度，不同极化的体验，低意识可以体验到“高”操作要求的体验等。例如无法理解飞行的意识体也可以体验到凭空飞行，无法一拳打爆石头的意识体也可以体验到轻松打爆石头等等。也可以描述为可能性或机会，也可以描述为当中包含着一些设计，使得只要意识体愿意，那么将有机会能够体验到任何体验或范围，相当于不论是对于有限层面的意识体，极为有限的层面的意识体，又或者无限层面的意识体，都可以潜在包含机会可选，体验着整个宇宙极为无限的体验可选或者各种范围。

例如意识体需要靠双腿走路而无法瞬移，或者需要直接通过瞬移有关的内容来达成瞬移，这是通路单一。对通路多解的宇宙而言，想要体验瞬移，只需要搭配吃掉苹果，石头加榴莲三个水果组合在一起，便可体验短暂的瞬移体验。当然

这里是随意举例，便于理解。同样的，想要体验极大的力气，徒手拔起一棵巨树，也并不需要通过科技机器或者锻炼很强的身体来体验到，因为对于通路多解的宇宙而言，可以通过连续骑三天或五分钟的自行车，加上跳五分钟的舞，再加上将沙子排布成五角星形状，便可获得五分钟的举起巨树的力气体验，但是仅限于举起巨树，而且是拔根而起的那种。如果想要徒手举起一座山，抱歉，对于通路多解的设计而言，这个举起巨树的力气权限仅限于举起巨树，需要通过其他方式来获得举起山的力气与体验，也是属于通路多解的。

从这个例子我们可以再次看到通路单一与通路多解的宇宙的一些体验上的细节，对于一个通路多解的宇宙而言，其体验范围的潜能是无限化的，我们并不需要长成超级巨人才能体验到连根拔起大树的体验，我们也并不需要种植或烹饪出大量的美食，并亲自品尝，才能够获得其品尝的体验，我们也并不需要通过冒险或风险去体验到跳楼，辐射，被淹死等的体验感受。体验的潜能是极高的，并且任何一种体验都可以被叠加到更多的内容。

对于通路多解的宇宙而言，想要体验用肉眼看到几亿光年的星球不是什么难事，想要体验版

本切换，使物体破碎倒流，材质变化等等都不需要走通路单一，或者走单一的通路，而是有着多种通路可选，并且通路与通路之间又可以进行嵌套或交织，因为通路还可以拆成半通路并且对于通路多解的宇宙而言，其差异并不仅仅只是这里简单举的一些例子，当然更多的可选体验都可以通过各自的灵感去思考和感受。

看到这里，对于通路多解的宇宙里的造物存在也许看起来不是那么的坚实，也许看起来不是那么的有规律，有物理或数学规律。但这是一种错觉，通路多解的宇宙是同样可以坚实的，但是更为巧妙，更为精妙，更为复合，更为叠加的。对于意识而言，任何意识体都可以潜在的体验到任何的事物与存在，只要其思想能够想到的，大部分都能够体验到。之所以说大部分是因为部分体验仍然是会被暂时限制的，不过比起这些极少数限制性的体验而言，可涉猎的体验可选范围就已经是通路单一宇宙的无限倍了。

刚刚这里说的是同条件情况下的可选体验范围了，或者潜在体验可选。例如同样是第三密度世界，同样是某个第三维度，其实可能的与可选的体验差异极大，那么反过来，对于意识体的潜能挖掘，对于意识体的牵引与拓展来说，通路单一与通路多解两种使得意识体之间的发展差异巨

大。因为对于一个通路多解的意识体而言，其潜在的各种局限性既体现着，但是又可以被打破的，其潜在的无限性已经摆在眼前了，并且通过各种有限化的方式来体验无限，体验无局限，体验各种局限性，以及拓展更加深化的无限与更加精细化的复合化的有限，因此意识的各种面向，各种潜能都可能被得到巨大的挖掘，通路多解的宇宙的意识体的发展程度是通路单一宇宙得意识体无法想象和理解的。

并且这并不代表着通路多解的宇宙的意识体无法体验耗费巨大的力气来挪动巨石，体验带着冰冷的双手继续堆着雪人，这并不代表着通路多解的宇宙体验不到寒冷，饥饿，受伤，疼痛，悲伤，喜悦，幸福，惊讶，恐惧，勇气，耐心等等的各类情绪感受与事物。通路多解的宇宙对于各方各面的体验的拓展将会无限倍的放大或者是指数增长式的增长与延长，对于各种的体验都将有着更多无限化的变种版本与更多无限化的细微差异版本的体验，于是其精细程度与丰富程度和密集程度，叠加程度与拓展程度都会更加的极化。

并且对于通路单一的宇宙而言，有着潜在的体验限制及感官设计上的体验限制，以及身体载体机能等有关的限制，以及思维意识拓展上的体验限制。而对于通路多解的宇宙而言，其身体载体

仍然可以有着多重的限制，感官仍然也可以不是无限化的思维，也不需要无限化或者更为拓展，也就是对于载体设计而言，即便两类阶宇宙两者相等，最终的体验差异也仍然差距极大。

通路多解的宇宙可以设计与人类相同或类似的载体，但是其世界本身的架构与核心驱动本身就不相同，因此最终即便看起来世界一样，载体一样，思想意识与感官一样，但是最终同一个星球上这些同样的意识体所最终拓展的意识与体验的范围差异依然是难以衡量的，且这无法用时间拓展意识与线性拓展意识等方式去衡量，因为通路多解的宇宙它对于局限性体验或打破局限性的体验，它也是通路多解的，因此其体验是绕过了任何局限性面向的，包括感官，包括时间，包括载体机能等等。

不需要超级力气就能体验到超级力气，不需要超级眼睛就能体验到超级眼睛，不需要超级腿就能体验到超级腿，等等，当然了，这里是比喻。

对于一个通路多解的宇宙而言，其感官也是通路多解的，其身体载体的功能和机能也是通路多解的，其思维意识的拓展也是通路多解的，甚至可以通路多解到各种细微的想法。就好像通路多解的意识体可以通过消耗身体体力，例如跑步来补充身体的体力，虽然这听起来好像有点难以

理解，但是其实我们把思维放开，打破局限性，这并不难以理解。通路多解的宇宙对于磁铁或磁极等方向上也是可以颠倒或调转的。例如磁铁的磁力越强，其吸引力和斥力就越强，但是通路多解的宇宙它是可以多解的，因此它是可以叠加一个磁力越强，反而吸引力和斥力越弱，甚至让南北磁极的吸力和斥力颠倒过来。当然，在运作的时候，它们是可以选其一的，但是在潜能状态时都是叠加状态的,并且可以随时更改其呈现状态，并且潜能状态始终都存在。这里涉及到宇宙的一些基础设计或较为底层的一些设计。
下面我们将通过对设计进行详细描述，来进一步的展示朝向中阶宇宙的进化之路。

先以观察坍缩“玩法”为例,(初阶宇宙场域网格通过观察或专注影响网格概率场并坍缩),这里指的是观察者观察会导致坍缩，这里我们称之为一种玩法，同时也是一种设计，这也是我们所在宇宙的暂时的设计。对于通路多解的模式而言，观察坍缩会衍生成观察反坍缩，观察侧坍缩，观察随机坍缩，观察浮动坍缩以及不观察也可能坍缩,观察了也不一定坍缩等等的多种模式与情况。

除此之外，在叠加态上面也有差异，例如我们所在宇宙的叠加态类似于硬币的模式，一个未

观察的硬币同时叠加的正面与反面，当观察之后便坍缩为反面或正面，对于已经坍缩的硬币，另一面则是相反的一面。并且如果要改变其坍缩情况，把正面改成反面那么就会颠倒与变化过来。但是对于通路多解的宇宙模式而言其叠加态类似于魔方，这里说的魔方是比喻，以三阶魔方作为比喻举例，魔方在未观察前拥有更多的叠加态可能，魔方有 6 个面，6 个颜色，并且有多个小方块可以打乱，而对于观察与坍缩而言，魔方的其中一个面可以被观察并坍缩，而剩下 5 个面在坍缩之后仍然处于未观察状态，也就是其叠加了坍缩的和未坍缩的，坍缩了但又好像没有坍缩。

假设说坍缩后坍缩的面是 9 个红色块，而其它 5 个面仍然是不可见的，仍然是叠加态的，叠加着不会坍缩的五个面。因此即便坍缩了，仍然还拥有的非常多种的可能性情况，因为只知道一面的情况，并且可以在不改变已经坍缩的一个面的情况下进行其它可能面的改变，当然其呈现仍然是这一个面的 9 个颜色块，当然，这里是一种比喻。

对于基底的差异而言，硬币的纠缠态是正与反，只有两个纠缠，纠缠仍然是同一个硬币，是以硬币作为基底的，硬币拥有着一体两面，而对于魔方作为基底而言，其纠缠是比较复杂的不仅是多

个面，多个色块之间的复杂的纠缠，并且其是一体多面的，甚至是可以转动的，这里有一个特点的差异是魔方可以通过转动魔方转动之后仍然还是魔方，并且可以做到呈现的那一面，也就是被观察导致坍缩的那一面不发生变化。

对于基础的概率场来说，无论是一个硬币的概率场，又或者多个硬币组合的概率场，与一个魔方的概率场和多个魔方的组合而成的概率场是不同的,因此对于通路多解的类魔方的基底来说，其概率场和叠加态要更加的多路化，因此也能够实现通路多解的模式。（魔方是比喻，可以指代二阶/中阶宇宙的魔方混态粒子）

对于由硬币作为基底的多硬币组合与纠缠模式的呈现来说，组合与呈现了各种元素和材质或各种复合的组成模式,构成了非常多的事物存在，例如石头，沙子，玻璃，树木，花草，水果等等，但是对于已经形成沙子，玻璃，花草，水果等稳定且已经坍缩的状态来说，虽然其本质仍然可能都是由同样的事物构成,例如都是由硬币或网格，且仍然可以通过直接改变其基底来改变其呈现，反转硬币等，例如让石头变成金子，让树木变成玻璃树等等，实现这个材质改变，但是在基底的变化过程当中，这其实是将其直接的呈现与纠缠模式给打乱了或变化了。也就是由石头变成金子，

它本身的纠缠模式已经变了，其观察与坍缩已经换转换成另一种坍缩模式了。虽然其基底没有变，都是硬币或网格，也许这并没有什么异常或者有什么不太对的地方，但是如果我们来看一下以魔方作为基底的纠缠模式与观察坍缩的情况会怎么样呢？

对于一个石头而言，石头的呈现只是魔方六个面的一个面，而另外 5 个面仍然是不可见的，蕴含着潜在叠加的。假设我们以颜色块作为元素展示模式，例如 9 个红色块呈现为石头元素或石头材质，当然这只是比喻。那么剩下 5 个面还有很多个颜色块，这些颜色块我们是未知的，但是对于一个魔方而言，我们眼睛所能看见的，或者所能够被观察者看到的只是 9 个红色块。那假设 9 个绿色块代表着黄金，已经坍缩的九个红色块的面的魔方同时叠加着其他可能，假设含有九个绿色块的潜在，那么一个呈现为 9 个红色块的魔方，也就是呈现为石头的东西，它其潜在的本质也叠加着黄金，这个石头既是石头也是黄金，因为这是叠加态。这个石头其实潜在与黄金是叠加的。

并且如果魔方当中，3 个蓝色块加 6 个白色块代表着水，那么这个石头它其实本质也可以是水，只不过我们肉眼观察者看到的是石头，那么

将石头变成金子则并没有发生本质的变化，或者吃石头就能够补水，东西变化仅仅只是转动了一下魔方，同样的，对于一棵树而言，树要变成玻璃树也同样可以如此，那么这样叠加起来有什么独特的地方吗　？
而这当中的关键就在于实现了通路多解，例如如果石头是叠加的水，那么我们要补水，就可以直接吃石头来补水，我们直接收集木头就可以获取玻璃，我们要补充能量就可以直接吃沙子，等等，当然这里只是比喻。那么新的问题又出现了，石头这么坚硬，它怎么能吃呢？怎么能嚼得动呢？怎么能消化呢？通路多解不仅仅是其石头所呈现出来的外表状态是叠加的，被观察者所看到的状态是叠加的，其所呈现的属性也是叠加的，石头的属性不只是只有一种叫做坚硬的属性，也可以包含与叠加着像棉花一样的属性，同时坚硬，同时又柔软可以被实现，但是什么情况下坚硬，什么情况下柔软呢？如果石头接触的是花草土地，那么就呈现出坚硬，接触到嘴巴，牙齿和唾液就呈现为柔软，这就是通路多解，(魔方混态粒子)。

并且对于一个魔方而言，它并不需要遵循固定的魔方转动限制，其它多个面可以用特定的算法或方式进行颜色块组合，因此任何一个已坍缩

的魔方，也就是其中一个面可以被观察到，并可以作为固定，仍然可以体现为坚实，也就是如同物质层面的物质体验感受一般的坚固。但是其魔方背后的其它颜色块仍然可以组合成非常多种不同的组合或模式，并且可以被其它潜在的魔方所进行组合和触发。

例如，一个已坍缩为假设是某种金属的 6 个蓝色块加 3 个白色块的魔方块，那么其它面的组合就只有剩下的 3 个蓝色块和 6 个白色块可以调用了，当然没有出现的颜色也可以使用，因此剩下的 5 个面将无法组合出 9 个蓝色的面或 9 个白色的面，或者说超过这个颜色块数量的组合情况，因此任何一个已坍缩的魔方块它只叠加了部分可能性，或者只叠加了部分其它组合，于是就可以产生出一种非常奇特的更多可能性的体验或情景。

例如水接触事物，用硬币基底是无法在水里生火或接触水起火的，但是如果是用魔方作为基底，那么水接触某些特殊的魔方块时，将可以产生出各种不同的情景与组合，例如起火，且可以水中起火，或者水自身起火。并且任何一个元素事物都是如此，就好像一个复杂的叠加嵌套网络。

对于这样的通路多解的宇宙的世界而言，假设其物质层面世界仍然与该宇宙地球上的物质层

面世界类似，或者说外表呈现上是类似，但是其整体的可能性体验与可解决的和可到达的路径将会是多解的，并且其世界的演化方式是有着更大的可能性与概率组合的，因为对于硬币的概率场和对于魔方块的概率场而言，其组合情况下的概率场及演化是大不相同的。例如对于通路多解的宇宙的物质世界，会产生出很多看起来奇特的景象，例如树结的果实突然变成了石头果实，但石头态果实仍然可以进行光合作用，因为石头果实只是呈现坍缩出来的可能性呈现，但是其本质仍然拥有着和普通绿色植物叶子一样的本质，因为是以魔方基底作为演化的。

水流动可能会变成金属流动，各种花草树木都可能生长出石头做的，冰块做的，甚至是熔岩做的和云朵做的，因此在生物生成和环境地形生成方面会有着更大可能性的组合与体验。并且属性也是叠加的，结成石头果实的树仍然可以吃，长得像冰块材质的苹果仍然拥有着冰块的寒冷属性和苹果的甜美多汁属性，叠加状态下吃起来会是一种完全不一样的体验。

同样的，如果一根金属棍不仅有着金属的坚硬属性，但是又拥有的像木棍一般的轻飘飘的属性，那么这玩起来也许非常奇特，因为铁棍接触我们的手臂显现的是非常轻的，但是一旦接触其

它事物就变得坚如磐石且非常沉重，因此该铁棍拿起来轻，用来敲击树木则倍增数吨对树木的沉重属性。

并且对于载体的设计而言，我们的载体的魔方可以设计的更加的叠加化，因此即便外部事物看起来如此平平无奇，我们也可以触发出完全不一样的体验，并且在通路多解的生存情况下，世界的丰富程度远超乎意识体的想象。这个世界不仅可以生成非常多种的诡异地形，也可以生长出非常多种的生物和植物，并且所有的一切既符合星球的各种的环境参数，符合各种的规则法则，但是体验上面又如此的无限化，我们这里的举例仍然难以描述其超级广阔的可能性场，其体验的多样性，可拓展的可能性与通路多解的大量玩法都将会被产生。

魔方与魔方之间还可以进一步的进行组合和产生额外的附加属性，或感受反馈，两个不同色块坍缩的魔方面拼在一起，那么运用算法可以将魔方与魔方之间的色块变成另外的衡量，并反馈出感受与体验，因此其对于感受的复合与精细化与分形程度都将会变得更加的高，以及种类更多，可能性更大，当然这里我们用魔方只是为了便于理解和所做的比喻，（魔方混态粒子）。

对于魔方/魔方混态粒子作为基底的世界来

说，其所呈现的内容与其属性不再是单一绑定。比如石头的坚固属性，金属的承重属性或水的流动属性等等，一棵树木，它的颜色，它的气味，它的反光，它的材质，它的样貌，它的重量，它的反应，它的生长模式，它的各种的面向与属性都可以叠加化，与叠加化呈现，或者任意呈现。并且与外部的反应也可以做到叠加化，因此我们可以设计出一旦接触到冰雹，那么这个树就会融化成某种金属。某种成熟的苹果将会改变颜色与改变属性，并被风刮将会变得像云朵一样的轻薄，于是可能会看到飞在天上的苹果和会走路或跳舞的石头。当然，这一切都取决于世界设定的参数或程度，也许让苹果在天上飞不是那么奇怪，或者让人感觉，或者让树一边舞动，一边随着云朵被吸引走，也许这些事情看起来都将变得更为常见或者可以理解。当然这个仍然取决于世界的不同设计。也许我们并不需要做到让石头或者苹果在天上飞起来，对于一个以魔方为基底的世界构建而言，其可玩性，可设计性，可拓展性以及各种的潜能体验方面是无尽巨大的，并且这些还只是我们对于基础的世界架构的描述，还并没有涉及到人或者意识体的体验拓展，学习进化等相关的设计。

通路多解的宇宙的无限化相较于通路单一的宇宙

的无限化而言，其差异是难以描述的，即便所有的一切事物看起来都差不多，或者其中的造物存在都是差不多的，但是对于任何一处细节，任何一处造物存在以及相关的任何面向所产生的差异都是无限倍的差异，这种差异呈现在各种的细节当中，因为所有的一切都可以转化为通路多解。树的生长通路多解，结的果实的味道通路多解，算法通路多解，体验路径通路多解，观察坍缩的玩法通路多解，世界生成通路多解，即便是想要体验吃个石头，吃个自行车也是通路多解，任何一个细微的念头也是通路多解，任何一个灵感想法也是通路多解。

因此通路单一的宇宙的无限性和通路多解的宇宙的无限性，其差异并不是在于数据或者层面，或者其它各个方面上面，而是一种难以描述与比喻的差异，而我们这里所提取描述的通路多解仍然只是其中的一个大的主要差异的一个简略描述。实际上对于通路单一与通路多解而言，仍然蕴含着大量的信息和可拓展在当中，即便是对于我们“当前”所在的宇宙而言，其通路单一的模式仍然被发挥的非常无限化了，但是不论再怎么发挥，一旦相较于通路多解而言，都是无法进行比较的，任何的各种的细致拓展与差异，都将会再次被无尽倍的放大或者跳跃，其中各种的差异

都被渗透进了几乎每一个角落。

虽然这看起来好像变得更加复杂了，其实也同样变得更加的“精简”了，因为精简与复杂是同一存在，是复合叠加的。对于我们所在的当前宇宙而言其各种的设计仍然只需要一点，也就是通路多解即可实现无尽倍的无尽倍的可拓展空间，并且是属于层面跳跃式的，这种通路多解目前已经正在进化当中，整个宇宙正在全方位的朝向通路多解的宇宙模式，在革新与调整当中，这个过程可能会持续“很久”，这里的很久同时也“很快”，因为这并不需要摧毁或暂停掉就有的模式体系，而是可以直接创造新的开始，然后不断的转移换代与革新。

例如对于宇宙的八度音阶划分而言，其意识密度划分与意识层次的拓展划分都将发生变化，意识的可拓展与可极化的面向瞬间增大了非常之多，并且密度之间的转变或提升，或者说所谓的密度毕业也将变得通路多解。例如第四密度的毕业如果变成通路多解，那么就相当于没有毕业这个概念，一个毕业的概念与方式路径拆分成了多个叠加的存在，但这是给意识体的进展路线与拓展方式扩展了很多。同样的，不论是在设计，体验等方面，通路多解在规则法则，强弱互动，管理与被管理等各种层面和方面都会变得通路多

解，或者都会朝向通路多解，并且其思维意识和灵感都将具备通路多解的状态。

各种特定的存在与单一的存在也都将被转化，例如特定的修行，特定的灵性，特定的道理，特定的体验，特定的路径，特定的创造等等。不过我们这里短短的文字是远远无法描述多少通路多解宇宙的景象的，不过我们的宇宙即将或者已经正在并不断地朝向通路多解的过程进展，我们将会看到更多的难以想象得到的新的事物，新的灵感迸发出来，以及各种各方面的调整与迭代和进化并且在整个这个过程当中，由于整体宇宙设计框架的迭代会促使在当中的所有意识体的进化与拓展，也同样的变得更加的广大，那么随之而来的是意识体的超级进化。那么下一个章节，我们将同样用简单比喻的方式来展示超级意识体的旅程。

（补充:三阶/高阶宇宙的描述在附录章节二）

第二十八章、超级意识体

在新的设计框架当中，当各种潜能都挖掘得比较巧妙的时候，便有可能诞生出超级意识体。这里的超级意识体用“超级”两个字描述是一种比喻，这个概念是一个模糊的，因为它会随着不同的情景和环境而发生变化。但是这里我们只需要理解它的一个牵引作用，就是它并非是某种固定的路标，而是只是一种牵引的概念。通过这种展示牵引概念的过程，我们可以了解到更多的拓展性，与可达到的一些范围，以及提供灵感拓展。

这里的超级意识体并不是指的高密度意识体，相反，它是指在低密度层面世界仍然可以诞生出非常强大的意识体，例如在新第三密度层面可以诞生出来强大的意识体。并且这个强大的意识体还不是通常所认为的强大，而是超级，之所以用超级两个字，是因为是跨层面的。也就是某种看起来很难达到或达不到，但是又好像能达到的那种模糊感或模糊状态。

当然，至于是否能达到，这并不是特别重要与关键。通过巧妙的一些设计与更加先进与精妙的潜能挖掘，能够在新第三密度尽可能的提升诞生超级意识体的概率。这里的第三密度意识体可以以人类作为举例，即便寿命只有 100 年，即便拥有着遗忘帷幕和各种的局限，以及拥有一个物

理身体的情况下，去诞生一个超级意识体。这便是我们这一章节所展示的一个大概的内容，下一章节则是具体介绍整个的机制设计的细节。

由于宇宙整体向中阶及以上的宇宙进化，因此原先的整个 8 度音阶层面的意识，都将迎来一个大幅提升的新上限。这里说的上限是指意识可拓展的范围大幅提升了非常之多。当然原先的意识仍然不是瞬间提升了，仍然是需要去不断的拓展与提升，并且是一种清晰与可见的道途或者层面。因为宇宙整体大幅的跳跃之后，新的更加宽广的路径被创造和生成。

那么在设计层面，除了先从更高层面的设计改动开始，第三密度也将开始带来更多的改变，我们可以称之为新第三密度。那么新第三密度，通过更多不同的设计带来产生超级意识体的可能性与概率，也就是能够在第三密度产生出超越新第五密度或新第六密度的意识层级或程度。这里说的新密度也就代表着还有旧密度，在宇宙未跳跃进化之前，旧密度的范围和层次拓展是较为有限的。整体的八度音阶宇宙的层面划分都被压缩与拓展得更广。同时每一个层次或层面都被扩展，但又压缩了。

也就是大密度的整体范围与能力或强度都变得更宽广了，但是同时原先的密度又都被压的更

小的范围了，因为新 8 度音阶密度范围与旧 8 度音阶密度范围是有巨大的差异的。但是我们在描述或命名上面仍然还是采用 8 度音阶 7 个密度或 8 个密度的主要划分。但是曾经的密度已经不再是现有的新密度了，并且新的宇宙状态当中密度划分不再是主要，只是一种窄化的衡量方式了。

对于意识体而言，其原先所在的密度与新密度重新对齐之后，密度层面可能会发生变化，更准确来讲是再次压缩与降低了，例如旧的六七八密度压缩“降”到了新第四密度新第五密度等，但是意识却大幅拓展了，并且其上限打开了非常大的层面，当然这是比喻举例，密度已经只能作为一种面向与参照了。

新的设计当中，可拓展性，可玩性都会变得非常之广。也就是一个意识体在旧密度的情况下，通过宇宙的跳跃与拓展获得了一定程度的提升，但是其密度划分与衡量在新密度的情况下反而降低了。这就是一种既压缩又降低的重叠或叠加，或同时存在。而这里所描述的超级意识体更多的是相对初阶宇宙而言，是属于中高阶宇宙才会有的存在，才能产生的存在。因为其在第三密度能够拓展与扩张的程度就能够达到堪比更高密度或者远超过原先的旧密度范围。在下一个章节当中，我们会具体谈论，如何在暂时不改变初阶宇宙的

底层根基设计的情况下，仅仅通过身体载具或者说物理身体载具的精妙设计来扩展意识体。

对于超级意识体的诞生与否而言，很大程度并非来自意识本身或者体验的意识体本身，而是受限于整体环境或维度的机制设计。因为环境或维度的机制设计是一种潜在的意识体拓展，也是一种对意识体的塑造，或者说限制其潜能与上限的存在。对于其身体载具而言，又受限于其拓展的理念或思维。这里说的理念与思维是指设计层面的，就是指对于设计而言，一整个密度它的一个设计目的或朝向，同样会可能成为限制其潜能的局限性，例如设计目的是朝向学习爱心，或者毕业，那么就会产生各种有意无意的偏向与塑造。

对于一个超级意识体而言，其设计的基底就可以是以无限作为基底或者方向朝向，或以总源头作为基底。当然这并非说是直接把无限层面的意识体塞进第三密度意识的载体当中，也不是说把总源头塞进一个第三密度的意识体当中。而是指我们设计的考量的基准就是无限作为某种基底，或者试图将总源头作为某种基底。当然这个百分比并不需要特别高，只是我们要考量到，即便在极为有限的世界层面，就像物理层面或者第三维度的世界，即便这仍然只是灵性初始或者刚刚自我意识觉醒的层面，即便这是非常有限，意

识的拓展与可能性非常狭窄的一个层面阶段。但是我们仍然以非常高的上限作为基底，而非是将第六密度或第七密度才开始培养意识的无限性。那么这种无限的基底便是其上限，或者说其潜在的可以达到的上限，这个上限也就是无上限，但是实际情况是几乎都达不到的。但是即便达不到，也有可能非常高程度的触碰，或触发了很高的层面或更大的拓展。

举个通俗简单的例子。对于超级意识体的训练或培养与学习当中，其所锚定的目标并非说是意识提升 50%或者翻 100%，而是其倍率已经达到 10 倍与千倍了。甚至对于无限层面而言是几千上万倍，上亿倍了，对于总源头层面而言更是无尽之倍了。因此，对于即便一个仍然只是自我意识觉醒不久的第三密度意识体而言，即便达不到 10 倍与千倍的变化与提升，但是却展开了潜在的可能性、概率，以及让四倍，六倍，八倍，几十倍，数百倍的提升成为可能。当然这里涉及到很多的一些设计与面向描述，这些我们会在后面描述。

因此这里会有一个奇妙的悖论或矛盾，就是达不到无限层面但是又同时朝向无限层面，以及对于无限层面的达到并不太能直接达到，而是间接达到。或者对于很多的提升与拓展而言，都并非是直接去达到，而是间接去达到，不断间接的

朝向大幅度且高潜能的意识拓展。当然这里使用直接与间接一词，是一种比喻，因为在无限层面当中，间接就是直接，直接就是间接，两者是同一个存在，并且是叠加的。

对于此处所描述的超级意识体而言，其综合面向与综合能力是更加的广大拓展与极化的。但是这并不等于这里的超级意识体就等于像第六密度层面意识体,或者像无限层面的意识体那样子。这里的意识体仍然是像第三密度意识体一样，相似度非常高。就像我们前面提到的，与第三密度意识体差异越来越大，但是同时又与第三密度意识体差异越来越小。于是卡在一个 50%的范围，或者说锚定在一个 50%层面的范围。而实际上第三密度意识体的整体已经扩展得非常之大了。甚至在不断的扩展当中，因此这里的超级意识体并不像是打破各种局限性，或者拥有更多无限层面的能力的心态，并非如此。仍然是普通的第三密度意识体，但是其综合面向拓展与能力却可能非常之强，或者被拓展的非常之强。

而背后的局限性是机制设计，也就是对于体验当中的意识体而言，其限制并非是体验的意识体本身，而是环境或维度的机制设计。这是其中一个潜在的局限性，现在我们将这个局限性尽可能的给它扩宽，因此意识体或者说超级意识体将

可能实现无尽上限与更多可能的阶段，层次与形态。

例如意识体想要拓展更多的体验，于是其环境的机制设计就需要跟上。一直想要更加极化的体验，环境机制设计也同样要跟上。意识体想要更大的变化，自身与变动更多的体验，那么环境机制设计同样也要跟上。以及意识体想要更多的潜在尝试，与思维拓展，那么环境的机制设计也是拥有很大的助力潜能的。因为不论是观察者或被观察者，它是相互的，都是互动的，或具备相互潜能与相互影响的。那么一个能够挖掘潜能的机制设计，便能够引导或激发意识体的更多的潜能拓展，而意识的面向与可体验的范围与内容将会翻几十倍到几千倍不止。因为我们可以看到局限性与差异的潜能正在处于一种拥有着几乎无尽上限的阶段与层次当中，并且意识体拥有着无尽可选的方向。因此在这种情况下将没有特定的目标，没有特定的毕业需求，也没有特定的能力发展，也没有特定的方向朝向。

例如，如果一个世界层面是潜在的牵引意识体往上，那么就会缩窄很多。因为特定的牵引可能会带来一些局限性，或者导致忽略了其他的潜能。因此在这个新的环境与维度机制设计当中，将不再以提升意识，毕业意识作为主要的考量，

如果其目标是为了提升意识，这仍然是一个特定方向，这个特定方向仍然具有着潜能的压制或者负效能的影响。同样的，如果其潜在是为了牵引第三密度意识毕业到第四密度意识，那同样的这种牵引也会造成潜能的影响。也就是任何特定的考量或特定的方向都会对其造成影响。即便是所谓的法则或者各种的运作规则，都仍然在有意无意的影响或阻碍着潜能。

于是最终的一个朝向设计情况就会变成看起来既没有规则，但是又有规则，既没有方向朝向又有方向朝向，既有特定的目标，又没有特定的目标。变成某种叠加态。因此想要诞生出超级意识体，就并不需要以毕业第四密度作为首要，也并不需要以发展或培养某些能力作为首要，也并不需要以特定的改变意识体或扩展意识体作为首要,但是其整体的潜在又有意无意的在拓展意识，改变意识，进化意识，跳跃意识。注意这里使用有意无意，这是一个比喻，这代表着这并非是直接路径，也就是说意识在第 3 密度，它的直接路径或直接选择或直接情况并不在于提升自己，拓展意识，完成毕业，或者灵性发展，或者修炼等等。相反意识体是专注在各种面向当中或各种体验与玩耍或探索当中，然后有意无意的自身的体验与拓展都得到了大幅的提升，其潜在已经提升

的更高了。

因此这里我们可以看到一些关于机制设计的局限。以及载具设计的一些局限，当然还有一些别的局限。我们会在不同的情况当中去调整与优化或改动。这里我们就不谈论设计与改动环节，关于设计方面的，我们留在下一个章节当中。让我们继续进化超级意识体，或者尽可能的开始产生超级意识。当然这是一个模拟或比喻，为了便于理解。因为我们整体的描述方向不再是以达成超级意识体为首要的描述目标，或者作为这个章节描述的主要内容，而是描述超级意识体从诞生或者其诞生条件，以及到可能性的产生和整个路径旅程，以及它的变化，再到成为超级意识体之后，再往后，再之后又会如何的一个描述过程。

下面我们开始来描述。对于超级意识体中间的诞生过程及所拥有的特点如何，这个过程又是如何，以及如何做到成为超级意识体。并且在整个的过程当中，我们还能够看到机制设计要如何与超级意识体的增长去适当的进行搭配变化与拓展。

对于超级意识体而言，其面向处于增加状态而非缩短状态。即面向处于无尽拓展与极化状态，而不是处于局限性范围，停留状态，用差别来拓展，用无差别来熔炼。

下面我们通过抗性力与耐应力的描述来简单展示。抗性力指的是一种与外部事物的对抗的抵抗能力，属于一种分离的状态适应性，或者说对某些状态或存在的抗性。而另一个能力暂时叫做耐应力。耐应力是与事物相容产生的，一种耐适程度，耐应力。抗性力与耐应力相对相反的特点，但是又同时存在又叠加的。抗性力指的是与事物进行对抗，或者说是与其进行非相容式的共存，而耐应力则是与其相融或共存式的兼容，并产生避免其影响或对其有更多的耐应力。之所以用耐应力这个词，是因为暂时并没有合适的词汇进行描述，而抗性力是一个通用的类似游戏词汇的描述，同样的，也暂时没有合适的词汇。

这里的抗性力和耐应力是可以对于任何事物而言的，因为这里我们提到了分离和合一的全部抗性与耐应力。注意，这并不代表着说合一状态里面的事物就并不需要耐应力，如果对于某些状态没有耐应力，例如喜悦，或开心，狂喜，幸福，美好等状态缺乏对应的耐应力，那么就很有可能沉浸其中并被其束缚或变成局限。对于分离有关的面向或状态而言，即便不接触或者尽可能的减少接触，但是这也并不代表其抗性力与耐应力就有所提升。因此对于任何一个事物或面向都同时拥有这两种力，抗性力和耐应力，抗性力是分离

并对抗以及降低其对自身的影响，耐应力是与其叠加兼容于一体并降低其对自身的影响。

例如对于一些情绪感受或情感体验的抗性力与耐应力。例如恐惧，悲伤，兴奋喜悦，平静，无聊，孤独，抑郁，等等的各种的情绪感受或情感的抗性力与耐应力。之所以任何一个情绪状态或品质或感受都同时存在抗性力与耐应力，这是因为分离与合一是同时存在的，也是属于叠加状态的。或者我们从无限层面来说，我们面对这些情绪感受，可以分开感受也可以并从感受。例如对于很多的感受的产生既可以描述为当我们与事物相分隔开时的感受，以及我们与事物相融合一同或共同存在时的感受。这两种感受并无高低，没有高低上下之分。这些只是处于不同的层次或是同一棵树上的不同树叶，或者有一些小差异。因为对于无限而言，所有的这些存在都可以叠加在一起，或者都同时存在。

而抗性力与耐应力的锻炼与提升所带来的是我们对于这些情绪感受的共存程度百分比，与减少被其影响的程度，以及自身的主动化程度。抵抗被动能够使我们减少局限性，而发挥主动，可以提升意识的潜能性。也就是对于这些提到的情绪情感与感受。例如恐惧，悲伤，兴奋，喜悦，激动，勇敢，平静，无聊，孤独，抑郁等等的这

些的面向，都可以开始产生更深入的理解，更深入的感受与感悟。因为与其融合，也就是耐应力的提升，耐应力百分比的提升，也意味着我们将复合叠加这些面向与存在，一同叠加存在，并且理解和能够主动运用。

同时抗性力的提升使得我们可以不受其影响，或者降低被影响的百分比。而耐应力的提升则使得我们可以变成任何一种状态，而且可以做到更高程度的主动性，主动产生或者运用任何情绪，情感，感受，并且不受其被动的影响。抗性力也可以理解为我们的对于其被动影响的减少，也就是降低其局限性。而耐应力则提升了我们对于其存在的理解，领悟，感受与能够主动运用的潜能。

这是属于超级意识体，有意无意所需要锻炼的或者在拓展与提升的，也就是抗性力与耐应力，如果缺乏耐应力那么很容易掉进喜悦的温室，温暖当中，变成温室的花朵，脆弱且不抗压，容易折断与击垮和吹倒。如果缺乏抗性力，那就将无法接触或很难接触一些面向与存在，没遇到过的，或较为难以不受其影响的感受，情绪或环境或状态。例如一些较为负面的情绪，感受，情况等，意识体缺乏抗性力则容易被其影响，或者处于某种被动状态百分比。

而随着对各种事物的理解以及对于这些存在的深入理解，感受，领悟与熔炼，那么就会将其熔炼成一种耐应力。耐应力与抗性力有所不同，抗性力更像是做对抗或抵抗，或与其排外并同在。而耐应力则是成为其，叠加其，同一其，或者将其熔炼成自身的一部分，并且这一部分对自身还可以不受其影响，而且变成自身的潜能，自身潜能的助力等。

因为任何面向都具有潜能，都可以被挖掘出无尽多的潜能，不论是正面品质，负面品质，正面情绪，负面情绪，正面感受，负面感受等。例如一些正面品质，真诚，善良，自律，勇敢，宽容，谦逊，负责，乐观，正直，坚韧等等，一些负面品质例如，虚伪，自私，懒惰，懦弱，狭隘，傲慢，敷衍，悲观，狡诈，浮躁等等。注意，所有的这些品质都是可以被提升抗性力与耐应力的，并且这些品质是不分高低上下的。因为对于整个无限层面而言，所有的这些品质都是朝向更加细化的。无限潜能的意识体每了解一个不同的品质，就相当于对于无限的细分再次了解了一点。当然我们也可以理解为，所有的这些不同的这些正负品质都是属于无限的各种不同面向或扭曲的呈现。对于扭曲的理解可以增加对于非扭曲的理解，当然对于无限而言，扭曲与非扭曲只是描述

的不同，两者是同一存在。

因为当一个超级意识体，它能够破解领悟各种的正面品质与负面品质，其自身能够将其熔炼，那么超级意识体它的意识面向会变得更加广，极化状态也会更高，其无限化的整体拓展会更加的细致，精细与庞大。因为所有的一切都是处于全层面的，所有的这些不同的品质或情绪状态可以有着差异，或不同的层次划分或细节。但是对于整体的无限而言，都可以比喻为是同一棵树上不同的树叶呈现，即便是刚生长的树叶或飘落的树叶，或被虫吃了的树叶或生病的树叶，或缺营养的树叶，或被风刮落的树叶，等等所有这些树叶，都可以以无差的方式进行熔炼，与无限化的意识熔炼为同一。因此就会出现非常强大的抗性力锻炼，耐应力锻炼，也许抗性力看起来像是某种适应能力，或习惯，或者抗体。但是耐应力相对而言将更难被锻炼。因为这是一种熔炼，将其熔炼成自身的一部分。

就好像将孤独，无聊，焦虑，急躁，追求，追逐，执着，抑郁等看起来较为负面的品质与状态，熔炼成自身的一部分。当成为自身的一部分之后，就会出现其感觉或者变得“无感”，“无感之感”，或者可以做到“无管无关注”，但是可能在有意无意的在运用与使用，变成了某种工具或

者有效能的工具，或者其潜在的潜能。

因为品质特质与意识面向拥有非常之多，因此随着其更多的抗性力与耐应力的提升，可以划分百分比。那么最终熔炼到自身身上的存在或状态将变得非常之多，例如全身熔炼了上百种，上万种状态，特质，品质，与概念或存在，并且每一种耐应力都拥有足够。如果没有耐应力，或者不进行耐应力的熔炼，那么也许只是停留在意识对事物的一些简单理解，或者对其拥有着一定的抗性从而不被其影响。

抗性力提升进行的这种对抗或适应，它并不是一种真正的全然的覆盖，或者熔炼到自身身上的那种无感式的感。就如同我们在运用手臂或者运用筷子运用手机，我们并不太需要关注手机，不太需要关注手臂，不太需要关注筷子，我们只需要关注我们夹什么菜，手机用搜什么内容，手臂去拿什么东西等，变成某种无关注或类似伪无感状态。这种伪无感并非说是没有感觉和感受，而是只是成为了某种一部分，并且不受其影响，而且是灵活主动的使用。像灵活主动的使用筷子，尺子，手机和手臂等。这是一种比喻状态，这些品质的熔炼也同样是如此。因此达到这种情况将会变得更加的省力，或者说将无需进行更多的转化或对抗的耗力，或者产生理解的损耗，与在运

用上的非熟练或者生疏所带来的一些朝向熟练的损耗或耗力。就如同我们对筷子，对手机，对尺子，对铅笔，对手的使用越来越熟练一样。这里是一个比喻，这代表着其抗性力与耐应力的提升。

抗性力与耐应力不仅仅是体现在品质特质与情绪状态，和环境场景当中，也是可以面对任何面向的，例如紧急情况，特殊情况，突发情况，平静情况，和平情况，舒适情况，温暖情况，停滞情况，瓶颈情况，颠簸情况，高速情况，缓慢情况等等。例如对于修行状态而言，很多人对于平静或喜悦缺乏抗性力和耐应力，因此被平静或喜悦等所同化，当然也可以是任何一种状态或概念，例如幸福，顺利，平稳，良好等。这是一种被动的，这并非说是具备主动挖掘潜能的，因此这可能会压制或降低很多的效能，降低意识体的效能与潜能。这同样也是在旧的宇宙情况当中，一些较高维度的意识体的拓展极为缓慢的原因之一。

同样的也体现出在非常和谐和平，或平静无波澜的生活或环境当中，意识的提升是相对停滞的或缓慢的。当然这里描述的是旧的宇宙的模式或一些设计，这是一个比喻，当然这里的抗性力与耐应力的锻炼与提升，并不代表着说是强制式的学习，或者有目标朝向式的意识提升与拓展。

前面我们提到过，是有意无意的，让意识体在有意无意当中间接的提升着抗性力与耐应力，因此才会描述这需要机制设计上的调整与搭配，同时也代表着机制设计是其潜在的局限性，维度或层面的机制设计对意识体的拓展有些非常明显的塑造影响。

下面我们继续进入到超级意识体的下一个层面，也就是超级意识体所涵盖的是全层面的。超级意识体并不需要从一个地方走到另一个地方，从一个层面跨越到另一个层面，从一种状态转变到另一种状态，因为这些都是有限有范围的转移或变化的描述。对于以无限作为基底的超级意识体而言，并不需要进行层面的划分，状态的划分，地方的划分，而是以全层面作为可探索或拓展可选，也就是重点不在于专门提升与拓展意识，而是敞开其意识的所有可能性，让其潜能不断的挖掘并激发。而非指导或引导意识体进行特定的毕业或者学习平静与服务等等的内容，没有特定的学习科目，也没有特定的衡量毕业要求。

全层面意味着既可以微小，也可以广大，既可以非常低也可以非常高，既可以非常有限，也可以非常无限。而意识并不需要刻意的调整或改变，或改善或改动。因为其抗性力与耐应力的熔炼过程是百分比的提升，这并不需要逃离负面情

绪或脱离某些看似难以抵抗的负面状态或负面情绪来改变范围，而是以某种精妙的方式进行抗性力的提升与耐应力的熔炼，并不断的提升其耐应力的百分比和抗性的百分比。

用百分比来描述耐应力，例如 20%，40%，59%，75%，88%，93%等等。这些耐应力都是较为难以获取与锻炼的。这不仅仅是对于这个第三密度的超级意识体而言是如此，对于整个宇宙所有的意识体来说都是如此。因为这里描述的第三密度超级意识体是代表着宇宙有关，从宇宙朝向中高阶宇宙进化路途当中的一种体现或呈现。

对于其他意识体而言，其抗性力与耐应力其实很多并不高，或者只有一部分百分比。因为对于处于更高层面的意识体而言，对于处于温暖和平或喜悦当中的意识体而言，其对温暖和平喜悦可能并没有耐应力。虽然他们生活在其中或者处于其中的状态，因为这个耐应力是要去将其熔炼的，且不断提升其百分比，不论是主动或者被动，有意或者无意，当然也和维度层面的机制设计有大影响。

就好像意识体很难将一朵美丽的花朵看成非常邪恶，将一个茅坑里的臭石头看其非常精妙与美丽，将一只总是被摔跤的笨拙猴子看做非常智慧。能够看到大量面向的局限性以及潜能，这是

有很大难度的，相对的难度。这里只是一些狭窄视角，视角的比喻。因此超级意识体所发展的面向与方向是 360 度的，是全面向全层面，无论大小正负或任何。也许看起来似乎对于这些较为普通的面向或状态的抗性力与耐应力的高百分比提升，似乎对意识的拓展，会感觉到这似乎没有跳跃层面。当然这里是一个比喻，而且是指的“似乎”，而实际情况并非如此。这种抗性力与耐应力高百分比的容量会给意识体带来更致密的淬炼。特别是很多看似较为负面或比较奇特的一些事物或情景的抗性力与耐应力。

这个淬炼要如何理解呢？例如对平静，喜悦等的极高百分比耐应力会使得意识体即便处于平静与喜悦当中，仍然能够很好的理解更多的存在与挖掘自身的潜能。或者说仍然有着其潜能的激发，不会被平静与喜悦所浸泡，浸泡到醉了，浸泡到沉醉或沉睡。反过来，对于一些权力名望地位资源落差等的抗性力与耐应力，可以使得在面临这些事物的时候，可以不被其局限性所影响，或者太过被动。而缺乏抗性力与耐应力的意识体，即便是从高密度来的也会跌落或被权力与名望或地位资源等所浸泡并产生被动，难以脱离或难以抵抗，相对下的“难以”或者描述用词下的“难以”。当然这里只是举的简单的几个例子。

下面让我们再次进入下一个阶段的超级意识体。对于这样的超级意识体而言，不再需要有毕业，或者说毕业会被消除与消融。层次与阶段也会变得更加的消融，因为一些对于旧模式当中的层次与阶段，对于超级意识体而言算不上层次与阶段。因为很多的层次与阶段都被压缩成一个或者半个了。因为这样的超级意识体，它的拓展，领悟，感受都是更为有效能有潜能和有效率的，这里的“更为”指的是一种极为极化的，于是所带来的这种速率，步数上的差异就显得很多的层次或层面算不上层次或层面。很多的有限当中的一些层次或层面将会再次消融或压缩，因为其基底是以无限或者以总源头作为基底的。

当意识体的各方面的面向都极化到足够高的程度，以及拓展到更为淬炼化的程度。其提升不再是按时间，也不是按量，也不是按层面，也不是按范围。于是意识体很容易拓展至无人之境。这里的无人之境是一种比喻，是指先前意识体难以企及或从未企及，从未到达，难以到达的层面与境地。当然这并不意味着所有面向都超过了其他的高密度的意识体，而是指一种概率与可能性和部分面向，超级意识体更容易达到无人之境，无人之境是一个比喻，是一个相对的。因为超级意识体更容易前往到没有人所触及或者探索的范

围或领域，和其本身具有无限和总源头的基底或者潜在的基底。对于无限而言就是不断的拓展，拓展更多的新的数据，新的事物，新的面向等，对于总源头的潜在拓展而言也是如此。

但是在这种无人之境的情况下，或者达到某些阶段之后，新的局限性将会开始出现。也就是意识体所能够与之共鸣，与之多层面沟通或对话的其他意识体将大幅减少。就如同不仅是在越往更高的山上走，更是自身将山变得更加的高了，因此距离山下、山中的意识体更加的遥远，以及差异在越来越大了，差异被无尽化放大。也就是前面提到的超级意识体锚定在 50%状态下，潜在的扩大了整个意识层面或界面，就像意识体登山也同时把山体高度不断提高，当然这里是个比喻，指的是超级意识体仍然距离其他意识体更近，但是同时也更远了，差异更大，但是也更小了。

但是随着越来越朝向无人之境，所同样层面或同样达到无人之境的人会减少。于是超级意识体将不得不开始向低密度进行更大的互动，更多的互动。但是同时又不能被低密度的意识体所局限和框住。这便是超级意识体此时所面临的新的局限。因为其所沟通或拓展并不总是在往上，并不总是在朝向更高的层面或者与更高的层面的意识体沟通互动，或可能状态进行沟通互动，或者

作为朝向。而是要开始与低密度或者与还未达到超级意识体状态的意识体进行互动。因此这是一个较为特殊的局限性。当然，特殊一词是一个比喻与形容。

在这种互动之下，所呈现出来的便是要削减差异，但是同时也是在放大差异，如果差异不削减，那将难以与较低密度的意识体互动，于是乎，既要放大差异，也要削减差异。产生一种奇特的景象，并与较低密度的意识体互动，当然这个互动是指一个相对的比喻。

随着层次再一步在往上，这种局限将越来越被放大，或者变得更加的显著。那么如何破解这种情景与如何再进一步前进呢？这个时候便会产生出更多的一些新的灵感或想法诞生。例如该超级意识体开始思考到遗忘，或者负重锻炼，将其自身的一些差异给压制。这里的差异是与其他意识体之间的差异，或能力上的差异，或思维上的差异，或状态或各种面向上的差异。以负重或压制的方式降低自身的各种差异，也同样使得缩小了与其他意识体之间的差异。如果选择遗忘，则是重新再玩一次，或者大部分遗忘或者部分遗忘，或者全部遗忘。而负重或压制，则相当于将自身重新压缩成普通的意识体。也是属于重新再玩一次或者再进行体验，这会是一种新的开始。

超级意识体已经成为超级意识体了，带着所有的潜在，带着所有的大的落差，但是他选择不使用，选择遗忘，选择负重，选择压制。成为一个普通意识体，再次出现在普通意识体当中，再次出现在所选择的世界层面当中，但是一个意识体为什么要选择重新来到第三密度，或者重新来到某个世界或某个宇宙或某个层面呢？因为重新再玩还有更多好玩，还可以更加拓展。还可以重新丰富体验，还可以再次拓展意识，还可以再次有着无尽的潜能与吸引力。但是所有的这一切都受到环境与维度的机制设计限制，因此想要让超级意识体重复的游玩，就需要环境与维度的机制设计相搭配，并且以无限做基底和以总源头做基底，因此就会出现更多的循环与先进的设计。

随着更多的设计变得更加先进，或者更先进设计被运用，那么就会产生更多的循环体验。并且所谓的循环体验其实并不循环，因为遵循着无限拓展无上限，无尽潜能的体验模式，和宇宙设计模式，因此意识体看似在循环体验，但实则在无尽拓展与提升。并且还需要有着全新的内容，并且还要无尽迭代。超级意识体不论是再次回到成为超超级意识体，还是变回普通意识体，再次拓展与翻倍自身与拓展自身总是需要有全新的内容以及无尽的拓展与迭代。

那么如何拥有更多的体验，更多的全新内容，更多的无尽拓展与更多迭代化的设计呢？超级意识体想到一个灵感答案，就是培养新的创造者。培养更多的超级意识体，培养更多的造物设计师，培养更多的极化灵感力超级意识体，让更多的意识体透过灵感或设计，去自动或主动的拓展更多全新的内容以及无尽的拓展与迭代。于是超级意识体会将具备培养新的灵感设计师的环境与维度机制设计，带到新的环境与维度设计当中，带到每一个环境与维度设计当中。于是一个良好的或者一个优异的设计，当然，良好与优异是比喻，总是可以让人能够循环体验，并且每一次游玩都是全新的，不一样的，可拓展的，并且拥有着精妙的机制设计，且在有意无意地培养着新的创造设计师。这便是超级意识体，超超级意识体，超超超级意识体最终所呈现与操作的，以及超级意识体本身也处于其中，也在探索其中，也在创造。于是乎便会呈现出全面无限化或全面无限化创造的朝向，可以比喻为全面无限维创。

这便是宇宙不断进化与拓展，以及我们透过超级意识体的整个描述与旅程所展示的。

最后一部分内容就是如何做，朝向超级意识体？这里描述部分的一些内容作为一种牵引或者锚定，或者作为一种基底使用。例如任何所可以

朝向的或拓展的，或可操作的，都可以一分为二。例如想操作一件事情或训练一件事情，都可以将其事情拆分为两个，两个又可以再次一分为二，可以无尽的拆分下去，这是一种分形结构般的延伸与拓展。当我们拆分的越精细，那么所呈现的路径就越多。有大量路径就越可以产生出更多的省力路径，或特点朝向下相对的较优路径，或较近路径，或潜能路径。对于整个超级意识体而言，其潜在的概率场是无限化的，因此概率场的拓展与提升是其中一部分。在整个的朝向当中也存在十倍，千倍的拓展方式。因为这会使得潜能与概率拉高，更容易激发出潜能和效能。因此意识体的潜在朝向并不是提升 50%或翻倍，而是以 10 倍千倍的锚定与牵引。当然 10 倍，千倍是个比喻，也可以是亿倍亿亿倍均可以。但是这个牵引过程也同样是可以任意的拆分步骤化的，同样的会结合上面的一分为二，再一分为二，还可以再再次一分为二，无尽下去。当路径越多，当概率场越广大，越无限化，但整体越庞大，越复杂与精妙。那么就会诞生微小改动带来的巨大改变，也就是稍微波动一些小地方或者调整一些小地方就可以带来巨大的改变，或力量或能量。

这一整套全部结合下来，就可以看到超级意识体所经历的旅程或所看到的部分的内容。这一

段描述作为牵引已经足够。因此全部结合起来之后，透过多次微小改动带来巨大改变，意识体将拥有成为超级意识体的潜能，当然所有的这一切仍然需要环境与维度的机制设计支持。那么下一章节我们将给大家带来新第三密度身体载体设计，同时也透过一些细致的描述和一些创造与设计的过程，进一步的深化超级意识体的诞生可能性的创造呈现。

（当中举例的超级意识体的一些故事与过程，可以比喻为暗指总源头）

第二十九章、新第三密度物理身体载体

这一章节我们将以灵感设计的过程作为展示以及举例，以及详细展示不同的一些设计的考量以及所处的机制情况。新第三密度物理身体载具，所描述的是对当前物理身体载具的大幅更新迭代版本。由于我们宇宙正在朝向中高阶及以上的宇宙模式进化，因此很多地方会带来改动，（高阶/三阶）。

首先是从身体上可以直接进行全面翻新的改动与设计，以及将旧的身体载具的很多的问题给重新优化和解决，但是其设计仍然具备相当多的局限性和大量的考量。例如我们仍然是基于初阶宇宙的单向通路单一的结构状态，以及其当前的网格设计状态所进行的新的第三密度物理身体载具的设计，例如宇宙仍然不是以魔方混态粒子作为基底的身体载具，仍然是同样的具备坚实的物理属性，和各方面的局限性。但是整体的设计思路与理念都会拓展成中阶宇宙及以上的，也就是通路多解模式，（高阶/三阶宇宙的“无限无限似无差，无限无限无差似”会在后面章节提到）。

也就是我们需要在不更改世界构建基底，以及世界主要生成与渲染的模式下设计一套全新的身体载具。并且这套身体载具需要保留原先的所有可能性的体验与情况，也包括大量的负面事件

与面向等等，但是会将大量的负效能转化成正效能或者消除，挖掘大量的潜能，而进行更加无限化的拓展。

对于任何一个灵感而言，我们都可以拆分成三个灵感所具备的属性或者灵感问题：时位，范围，效果，三个，时位是我们当前设计灵感所具备的条件，环境或者要求等。例如不改变初阶宇宙的网格基底，准确来说是暂时不改变，因为宇宙要全面朝向二阶模式进化需要一个过程，各个的地方都要逐渐翻新，因此将主要的设计思路考量放在身体载具改动上面，而非维度层面机制设计与已存在的世界架构生成器。因此我们考虑的主要的范围便是物理身体载具所处的时位，包含着拥有更加无限化与广阔的法则支持，与设计思路的支持和各种可用的灵感可选。当然也包含着大量的局限性，例如其设计的整体仍然是第三密度身体载具而非第四密度，五密度的身体载具，因此其身体载具仍然是物理特质的，仍然是生物或化学性质的。

以及范围仍然包含着兼容与保底，兼容与保底是各类设计的朝向可选。兼容代表着要兼容旧的物理世界可能出现的各种体验和可能性。例如受伤，痛苦，遗忘，疗愈，攻击，战争，损伤，意外，冲突，矛盾，和谐，纠缠，拓展，学习，

扭曲，混乱等等。所有的事件，事情，或存在都不会被移除或屏蔽，所有的局限性体验也都会被保留，例如吃喝拉撒睡等基础的生物属性，以及无法心电感应，难以记住事物，对事物拥有帷幕隔离状态，整体拥有较强的自我和生物生存的驱动属性，这些都会被保留下来。

那我们所要的效果又是什么呢？灵感的三个属性，时位，范围，效果，效果指的是我们所需要的效果，我们所设想要的效果，所要朝向达到的效果。范围的话则是我们所选定的范围和可以考量到的范围。时位则是一些局限性或者一些当前设计上需要考量到的一些相对的局限或无局限的地方。

我们所要达到的效果可以是使用 10 倍或千倍方式进行设定。例如前面我们提到的超级意识体就可以作为一种设定朝向或者考量。也就是我们所要实现的灵感效果，是尽可能的能够达成超级意识体的诞生，或者说能够让意识体拓展 10 倍乃至千倍的可能性。前面我们提到过，虽然 10 倍和千倍不一定能够实现或达成，或者也许根本就行不太通。但是我们也可能能够创造出三倍，五倍，几十倍的提升可能性的灵感方案。因此我们仍然可以设定 10 倍或千倍的方案,或者说以超级意识体作为尽可能地实现达成目标，这就是我

们所想要的效果。

那么我们就根据这个效果以及其基于进行调整。例如超级意识体是以无限作为基底的，或者具备无限为基底，甚至是源头层级为基底的潜在。注意，只是潜在，并非说是纯粹的源头意识，而是具备其潜能与潜在。因此新的第三密度身体载具仍然是一个实实在在的人类，或者说是物质身体，物质载体，以及其生物性的化学思维。具备遗忘帷幕，容易遗忘，神经信息处理需要锻炼，也受到物质限制等等。

为什么要保留这些呢？除了兼容以外，是因为任何面向都存在潜能，而且都存在相当大的潜能。但是反过来说，任何面向也都可能导致负效能。例如吃饭的限制，要喝水的限制。以及物理载具身体容易受伤的限制等等，这些限制带来的并不一定总是正效能，经常可能是负效能的。对于旧的物理载具来说，例如频繁的吃饭，导致物理身体容易过度依赖食物，变成某种局限性，以及衍生成某种奴役与控制体系。

因此我们整体上来说并不是要移除局限性，或者把很多的局限性全部移除掉，也不是去增加心电感应，可以跟动植物沟通，或者去减少遗忘，又或者增加能够意识创造物质或者意识移动物质等等，并不需要这一些操作。同样的，我们也并

不需要去修改世界的生成或渲染。整体所遵循的是要简单算法要求，算力要求低，算法要简单，但是要非常精妙与巧妙。这些是一些简单的举例，下面我们先暂时大概介绍一下会出现的灵感设计的内容，然后挑选其中一部分进行举例与描述和展示。

对于旧的物理身体载具而言，有非常多的负效能的地方，漏洞的地方，还有缺乏潜能挖掘的地方，甚至还有 bug，漏洞和报错以及还有各种各样的限制等等。我们并不会全面的介绍每一处的细节，而是挑选其中的主要的一些方面进行介绍，有大有小。

例如关于吃喝拉撒睡的问题。关于思维太过于容易重复，容易固化，容易被洗脑，容易走循环，等等的问题。

例如创伤，疼痛，痛苦，被迫害等的问题，以及其导致的阴影，阻塞，甚至破坏程序导致出 bug 和损坏等问题。

例如学习拓展与人生收获等的问题，也就是如何让一次第三密度化身体验变得价值巨大。

例如感官系统，脉轮体系，生活外观，肢体等的一些问题。

例如遗忘与遗忘帷幕的问题，遗忘帷幕的设定虽然挖掘了一部分潜能，但是同时也导致大量

的重复低效能，甚至是重复效能。真正的潜能没有被完全挖掘出来，整体仍然是缺乏复合设计的，其遗忘机制单一化了。

例如自动迭代系统与自我被动扩展的系统。

例如一生当中可体验的拓展范围，随着意识逐步提升或者能够尽可能足够广。以及如何让意识体重复体验不丢失兴趣，同时又无法一次人生就能够体验到足够多，这意味着整体设计需要实现可以重复体验且极低重复，可体验的内容量要极为巨大，使得按照人类寿命 80~100 岁当中只能体验一部分，一点点，但一次人生的总收获量又难以衡量。

例如第三密度人类身体载具，旧的第三密度物理身体载具容易中意识病毒，中潜意识病毒，中生物病毒，中各类病毒等的问题。

例如自检系统，自动自我检索系统与自动整理系统，以及潜能拓展系统等等。下面我们逐一介绍，其设计过程与相关的描述视角。

首先第一个大点，我们可以先优化吃喝拉撒睡。这是一个生物的局限，同时也是可以推动意识体更多体验拓展的面向存在。例如吃东西使得产生了各种各样的美食与食品体验，还有中毒体验。这些体验都是独特的，都是无限化的，因此这些体验需要得到保留。

对于吃方面，过度的吃或者吃的太多，或者导致非主动探索式的吃，经常吃重复的存在等，那么就会产生负效能。例如长年累月都被吃所占据生命体验时间，或寿命体验时间，并且大部分吃的都是重复的，那么很多时候就没有效能，潜能也被压制了。不论是吃喝拉撒睡，每一项都是如此。任何一项基础的生理机能，如果被设定的太过于被动，太过于重复以及固化，那么效能与潜能就会丧失，甚至变成负数。我们并不需要完全的移除吃的依赖与局限，也不需要剔除掉贫困，饥渴疲乏，饥饿，饿死等的可能性与体验。我们只需要让“吃”这个面向作为持续且长期的正效能的体验呈现，而不是作为一种被动的局限。

对于喝水，睡觉面向而言也同样如此。调整到一个适当的生命占比，便可大幅提升效能。既保留可以吃，可以吃各类食物，吃东西的各类体验，也包括饥饿，食物获取或美食品鉴，美食创造等的潜在潜能的面向。

其设计思路为内置一套频率和能量转换的装置或算法，使得身体可以将其它各类能量或频率转化为身体可用的物质与能量。注意，这里我们是直接讲结果，其他次选方案和被筛选掉的方案并没有列入其中。因为任何设计必须要精妙且有足够高的效能，能够使得整体转化到非常高的效

能，且要符合其设计的效果朝向，算力要求要足够低。

这套内置频率转换装置可以将任意的频率转化成能量。例如，可以将外部的声音转化为能量，将光线转换为可用的能量，甚至将核辐射转化为可用的能量。也可以转化一些元素与物质，例如吃下去的，喝下去的一些东西。甚至可以将情绪转化成能量，将思想转化为能量。这一套系统并不需要很复杂，只需要几个简单的函数就可以处理。

另外对于身体载具而言，有了更多的能量补充与支持。那么会变成什么样呢？假设一个意识体三天只需要吃两顿饭，只要睡一次觉或者每次睡觉只要睡三个小时。那就意味着可体验的时间大幅提升了，可以做的选择也提升了。并且还可以拓展更大的饮食范围，例如吃不同的树叶，吃不同的杂草，甚至吃土，吃光线，吃纸等等。哪怕吃毒也是可以的，吃毒也是可以转化成一定的能量的，当然了也同样会中毒。辐射也同样会损害身体，这些体验都会被保留。

这个转化可以是复制属性的，也就是可以额外复制多份能量出来。因此整体意识体可获取的能量方式变多了。这不仅仅是减少占用的时间，同时也是削减其局限性，让局限性造成的影响降

低，同时又发挥着局限性的潜能，因为要吃东西，所以就不得不去吃东西，需要去探索各种不同的吃的。同时又因为可以吃东西，就又可以创造出更多的吃的或美食，并且避免了之前的大量局限性，与被食物所奴役的情况，或者利用食物奴役的情况。局限性的效能就会转化成正的，同时也让意识可以探索的方式与领域增加。例如意识可以长期在野外生存，虽然可能要靠吃杂草或者吃杂七杂八之类的，勉强维持生计，但是却提供了意识可以在更多复杂情况下生存体验的可能性。

以旧人类模式为例，旧人类因为需要长期吃东西，吃大量的东西，且转化率较低，且还要睡眠，喝水与身体易疲乏，因此很多的潜在选择都被否定掉了。例如选择去体验长期在野外生存，或者探索更多的体验与长期移动，长期行动，这些都因为生命危险与风险而不会成为选项，但是也同时散失了这方面体验拓展的有关的可能性与潜能。

也许这些在所谓的具备一定现代科技的旧人类文明来说不算什么难事，毕竟可以携带食物，还可以一堆人携带一堆食物。但是其潜能仍然没有被打开，并且实际上食物仍然是一种局限性，是一种负效能，也就是吃这个设计需要被调整，被调配一下百分比。

睡也是一样的，因为睡觉有风险，吃东西也有风险，而且要考量，因此很多的可探索的体验就被很多人作为非选项了。因为会损害身体，可能会有生命危险等等，所以人这一生那些看似会损害身体或有危险的行为就会不被作为选择，因此潜能又降低了。一旦能够获得更多的体验，例如森林野外长期活动以及更多的可能的身体活动与体验探索活动。甚至包括中毒体验，中暑体验，饥饿体验等各方面与各类型的体验，这些仍然具备潜能，也可以拓展与挖掘意识。通过合适的调整，让这些体验变得不再具有致命性，同时具备体验性，哪怕作为一种体验可选也都是效能与潜能的挖掘。因为过度的保护身体或者维护身体载具，反而成了一种负效能，反过来则是在强有力的身体支持下，有着更加广阔的体验可选，无尽存在可以探索，无尽的体验在等着，身体可支持的体验范围变得极大，且还可以动态增长。

因此这里只是一部分小小的改动，当然还需要配合其他的一个改动，这是一个初始。从较为简单的开始，在这种设计情况下，身体仍然可能会受伤，仍然可能会中毒。所有的这些都被保留了，但是更多的潜能也被挖掘出来了。同时人被食物所奴役的可能性也大幅降低了，自主性大幅提升了。使得即便在科技角落后，通讯较落后的

时代具备了大幅探索与提升的可能性潜能。当然仍然需要跟其他的一些设计共同组合与配合，仅仅只是这一点改变是远远不足以诞生超级意识体的。这仅仅只是优化了一些负效能的地方，以这一个点作为一个起始举例，下面是下一点有关的举例。

第二点是思维循环容易产生惯性，可以被洗脑，等等的思维意识上的一些问题。这个是简略的描述。也就是对于旧的身体载具而言，由于其思维运作具有一定的固化性，或者说设计上较为单调性，因此这个单调的设计会导致被利用变成洗脑或潜意识植入，或者思想编程，信念编程等操作。并且即便是没有被洗脑或编程，思维意识本身也容易进入到自我认知局限漩涡的循环当中。这会导致人生的体验思维变化太少，太过固化与惯性，和感到够用与循环，这里的够用是指对于很多人而言，其能满足生存就足够的思维，对其而言是一种可选。

这种感觉够用的产生，这是由于生存恐惧占比过高，以及前面提到的被吃喝拉撒睡所局限所导致的，因此才会定居或者才会产生部落聚集等情况。即便是现代所谓的电子科技文明时代，具有互联网与信息等，仍然是思维容易固化，容易惯性，容易局限，容易循环等问题。

这个是设计上的问题，维度与载体的设计问题，因此这里我们需要在思维上进行一个负效能改正，还有进行潜能挖掘。例如我们可以设计一个吸引子，设计一个“无限无什么，有限有什么”，的吸引子。相当于是将“有限有局限，无限无局限”转化成某种吸引子，因为这个吸引子它的可能性场是较为庞杂的或者庞大的，或者无限化的都可以。用这个吸引子与旧的思维惯性，思维局限性，思维循环的吸引子进行相互的互动或者场干涉等等，使得思维更容易跳脱出原先的思维惯性漩涡。

这里可以用一个比喻，对于旧的思维惯性漩涡而言，想要跳脱出来，往往需要主动用力才能够走出漩涡。因为在旧漩涡当中是较为省力的，例如保持在旧的思维模式，保持在旧的生存模式等当中，看似是一种较为安全，同时也看似是比较省力的，不费力的一种模式或结构。而如果要打破该旧思想的吸引子漩涡就需要用力，需要费力，或者要冲出这个吸引子漩涡以外，创造新的漩涡，需要费力用力。当加入了新的更大的无限广大的，新的有限无限吸引子之后，那么两个吸引子旋涡会相互干涉，相互影响。同时会有类似于某种外力或者量子可能性场牵动一般的存在来协助思维跳脱原先的漩涡，并创造更多新的可能

性漩涡。当原先的思维漩涡容易被跳到任何地方之后，那么就会产生出很多新的不同的思维漩涡，处于不同的位置。即思维形式的漩涡，且可大可小。

那么人的一生当中即便是重复的在小范围内活动，或者在某些事物活动，即便是科技落后时代落后，也仍然可以思维进行跃迁或者拓展。属于一种协助式的或者被动式的，但是这个新的吸引子加入，并不是直接干涉意识。也就是任何的灵感设计并不能直接改变意识，或者塑造或对意识进行直接操作，而是以间接的方式，这同样是灵感设计会考量的其中一项。为什么意识在小范围内仍然可以拓展呢？这是因为对于物质世界层面而言，任何细微的事物都可以拓展出无尽多的理解层面与理解的智慧产生。以及任何事物与事物之间的互动都可以产生出各种不同的视角。因此该吸引子的加入可以使得思维意识在人生当中出现很多次的可跳脱不同漩涡的机会，并且是以某种概率与随机可能形式的。因此有意无意地拓展了意识，以及意识的潜能被稍微打开了。各种惯性与局限性所产生的负效能，也被转化为了正效能，或者说负效能将不再存在。

这个设计是通过定制一个吸引子，因为思维意识本身可以描述为是一些吸引子或者习惯，惯

性，信念，认知等等，都可以描述为不同的吸引子漩涡。那么我们通过另一个更大的吸引子漩涡，且具备足够强的量子跃迁的或者更高的概率场域进行一定的影响。这个数值或者这个影响是非常低的。也就是一个人一辈子，他并不会被影响的太多次，不会有几百万次，几亿次等，会根据意识相对情况动态调整。因为即便是吸引子漩涡，即便是有限无限的吸引子漩涡的加入，也只是增加了一些可能性的存在，协助其旧的思维漩涡进行跃迁，或者跳出原来旧旋涡，创造新漩涡的可能性。

这个设计是较为简单的，其所运作也是较为简单的，并且可以是基于的意识体本身的思维场域所运作的。但是这个思维上的改动仍然远远不足以产生或诞生出超级意识体。这个仍然只是调整了一些负效能的一些思维上的问题。前面第一个是身体负效能的问题，第二个是思维负效能的一些问题。

第三个旧的身体载具的主要问题是关于创伤，疼痛，痛苦，和被迫害等的问题。在旧的身体载具的体验当中，创伤往往是在无助或极度无助的情况下所产生的。所以这里并非是描述童年或家庭父母或环境社会等之类的原因。而是描述的一种另外的原因，可以描述为叫力量无助。这

是一种设计上的问题，这并非身体设计的问题。因此要解决的是这个力量无助的问题。在任何事情上，一旦无助，或者无法寻求到帮助，或者完全丧失任何助力的机会与希望的话，这不仅仅是会产生创伤这么简单。而是这对意识来说，这是自由意志的丧失，或者这是力量的丧失或意识的丧失，当然这里的丧失要打上双引号。

因此这是一个意识体验的问题，这并非是创伤的问题，创伤只是表现出来的程序 bug，或者一个导致电脑或机器损坏的一个表现。任何意识，如果其神圣意志和神圣自主被削弱、移除或看似完全丧失，意识的根的基能便可能产生损坏，因此很多的创伤是“无法修复”的。能修复的创伤仍然是拥有意志不是无助的，是有希望的。当然这是粗略的描述，我们并不细致讨论创伤是怎么回事。导致一整个人或意识体这台“机器或程序”损坏，这是负效能的，因为其损坏可能伴随着意识体的一生，且无法被修复，或者说在第三密度体验过程当中无法被修复。

关于疼痛，痛苦和被迫害，这些是类似的问题。当然其最终的根基是在于无助，也就是“无助”导致创伤，无助也可以叫力量无助，或者说神性意志被剥夺。被剥夺是一个比喻，也可以被描述为削弱。而这一个解决方法其实较为简单，

只需要让任何场景都不会出现无助就可以了。当然让无助不再出现，或者说让极致无助的情况不再出现，也就是这并不需要神明在场来拯救每一个意识体，而是只需要给意识体一点点的自主性即可。任何有自主性的意识体都不会产生创伤或都难以产生创伤，因为他知道自己的力量还在。知道自身仍然拥有选择，有希望，有自主意识。

那么其灵感设计就包含着首先“不能直接介入”，不依赖借助来避免“无助”情况，这就是时位情况，或者说我们所选定的范围。不能由其他意识体介入来协助，或者不需要有其他意识体介入来协助，因为如果任何事情都寻求其他意识体的协助,那自主力量仍然是被赋予在其他上面的，而非自身身上，这是一个重要的考量。第二个不能移除痛苦，疼痛，被迫害等的场景和情况。也许大家会疑惑，为什么被迫害这种情况都不需要移除？也就是说“被迫害”需要保留。这是因为兼容与潜能，这也是设计或者说灵感设计，与解决问题等的一些细节上的一些不同。

我们并非说是将所有的这些看似不好的事物给移除，注意这里用词是看似的不好的事物，因为对于无限而言，没有所谓的不好的事物，只有潜能没有被挖掘的设计。因此，设计是较为关键的，也就是说创伤和被迫害并不是来自意识体本

身的问题，或者是意识体自身的原因，是机制设计的问题。大部分的意识体的问题都是机制设计的问题，因为机制设计是最终框架的保底。保底非常重要，或者说在意识体的体验当中极为重要。没有保底的意识体便容易出现极致的无助情况。

保底是一个较为抽象的概念的词汇，它并没有特定的设计，它只是一个朝向，就是任何设计都可以朝向保底去设计，这个保底描述上一般是给弱势项群体或者给意识体的各种体验做保底。兼容的话是为了保留所有面向的潜能，因此我们在设计方面并不是直接的大刀切除掉大量的看似糟糕的体验，相反我们是尽可能的保留各类的体验与面向，不论是否看起来糟糕与否的体验，而是挖掘其效能潜能。同时避免基底被破坏，或者说意识的根部出现 bug 损坏等。

介绍完了灵感的设计所需要考量的部分，那么我们只需要稍微调整一下就可以使得意识体在任何正负情况下都拥有自主力量或者自主性。避免完全的无助即可，这个设计会有多个方案。但是我们选较为简单的算法和算力都要求比较低的。我们可以描述为渲染失真能力，这是一项能力，且可以被主动触发使用。渲染失真是指我们的感官渲染，我们的疼痛体验的这些，所有的这些一切的感受、体验的渲染可以暂时失真，不同

百分比的失真。

当渲染失真的时候，或者当意识被迫害的时候，意识必须要有一个自主力量，这个自主力量就是可以自主渲染失真所带来的力量。仅仅给到一个自主渲染失真，意识体就非常非常难产生创伤。因为意识体不论被什么情况下迫害，不论是精神迫害或肉体迫害，或者任意复杂的情况下的遭遇，他都拥有自主渲染失真的可选。而非当一个意识体陷入绝望与极致无助当中，完全没有任何可选，神圣意志完全丢失。

渲染失真可以使得痛苦削减或者间断削减，也可以使得画面颜色听觉，触觉，疼痛等各方面都渲染失真。简单渲染失真，不同百分比程度失真等等。这样意识体仍然可能会遭遇被迫害的体验，但是却不会因为被迫害而留下创伤。大幅减少了根部的 bug 或产生乱码或损坏等，这样也同样的对后续的人生体验都不会产生影响。

这听起来也许很奇怪，为什么被迫害要得到保留？这个作为灵感设计，机制设计所考量的面向是要更多的，并不是完全以我们自主的狭窄意识去判断或狭窄视角来看待事物。因为从旧的世界的旧身体载体体验当中，被迫害很多时候没有发挥出正效能，反而很多时候都是负效能，影响人的一生，甚至负向影响一代传一代。而如果有

了自主渲染失真与否的自主性，之后创伤将不会持续，将很难产生，即便产生了也很快就会修复掉。

我们为什么会这样呢？可以这样比喻描述神圣意志增长容易，但是如果丢掉了神圣意志，想要从 0 到 1 再次创造出来则难。因此保留足够程度的神圣意志，即便被削弱也仍然存在，而且可以持续增长。当然这里的神圣意志是个比喻描述，因为我们书中很少使用神圣一词，这里简单使用一下。当然，神圣意志一词也容易被误解。我们用最简单的通俗词汇就是自己自主性，当一个人的自主性，哪怕还剩一点点，他也容易增长的起来，但是如果一个人自主性完全被剥夺，被相当于删除了或摧毁了，那想要再重新攒起来就非常麻烦。那么这便是第三个问题的灵感设计。

前面三个灵感设计都只是在解决一些负效能的问题，还没有正式进入到意识拓展有关的。就是对于一个人的一生而言，如何设计才能够让一个人在一生当中能够体验别人 10 辈子体验不到的，100 辈子体验不到的可能的内容，或者可能的意识拓展。那么下面我们就举例几个能够让意识体大幅拓展的灵感设计。

下面我们来讨论三个大的方面的灵感设计问题。第一个是关于遗忘与遗忘帷幕的问题。第二

个是自动迭代自动变强与体验扩展的问题。第三个是被动修炼与人生收成倍增的问题。

首先来第一个关于遗忘与遗忘帷幕，遗忘帷幕是旧第三密度的一个机制设计。以地球为例，地球的遗忘帷幕是非常厚的，遗忘到什么都不记得了，或者遗忘到几乎难以唤醒或者难以想起之前的一些记忆。那么遗忘帷幕是否要移除呢？既然遗忘帷幕造成了这么多负效能，造成了大量的破坏，迫害，攻击，战争，分裂，分离，摧残，顽固，麻木，不仁，控制，割裂，争斗，欺诈，奴役等，而且出现了大量的负效能，和对意识学习拓展与潜能的阻碍。遗忘帷幕并不需要被移除，遗忘帷幕仍然拥有着正效能和很多未被挖掘的潜能。既然遗忘帷幕不能被移除，又要避免遗忘帷幕带来的这么多负效能。这看起来像是一个矛盾的，或者说既要让人遗忘，又要让人想起而不遗忘，这似乎有点冲突。但是对于灵感设计而言，前面章节我们提到过探索冲突的设计往往可以制造出意想不到的间接产物产生。例如在这个灵感设计当中，遗忘帷幕是必须要有的，而且设计得要很厚。就是说仍然保留其很厚的遗忘帷幕这个特点，同时又要让人像没有遗忘帷幕一样，或者让任何人都感觉没有遗忘帷幕一样。同时遗忘掉所有，但又好像没有遗忘一样。

这里说的没有遗忘，并非是指包含着记忆或知识的，这些知识记忆仍然是统统遗忘的。而是说一个人表现状态或者一个意识体在这个新的第三密度物理身体载具当中所呈现出来就像没有遗忘一样。那对于一个没有遗忘的存在而言，就相当于拥有无限作为基底，或者以总源头作为基底或者源头概念意识作为基底。

既要遗忘又得像不遗忘一样，因此这里我们可以设计三个记住，或者三个存在会被记住。而这三个存在必须非常精妙的组合成看像没有遗忘一样。为什么是三个？为什么这三个能够实现将如此厚重的遗忘变得像没有遗忘一样？为什么这三个可以实现似乎是无限潜在的作用，或自身拥有种源头意识般的状态，作用等。

在设计当中往往一般会以两个或三个作为灵感设计的组合，就是我们一般也不要太复杂，不需要四个，5 个，6 个，7 个，8 个，9 个。也不能以单个，任何单一的设计都有漏洞或者负效能都容易产生，因为相当于一刀切。例如旧的遗忘帷幕设计和旧的吃饭,吃喝拉撒睡以及各种疼痛，创伤，以及很多的宇宙法则和一些规则等的一些设计，大部分都是单一的，所以容易产生各种负效能与问题。因此灵感设计通常来讲有三个作为考量的存在，三个它有一个潜在，也就是三个可

以相互组合，相互助力，相互搭配，甚至可以做到相互自检，相互制约等。因此三个产生的威能和潜能非常之高，但是并不需要四个，四个就变成了某种排列，就变成某种罗列了。四个实际上是两个变四个的产物，就是一分为二，然后二分为四的产物，相当于在分形当中我们将一个拆成两个，再加两个拆成四个这样子，因此不是四个，而是两个或三个。

灵感设计也不是强行的堆量，堆七八九个参数或者存在，就如同这里我们所考量的。一是需要有厚重的遗忘帷幕，二是需要意识记住三个存在来达到像是没有遗忘帷幕一样的效果。因此我们并不需要设计记住 9 个，10 个，几百个存在来达到没有遗忘帷幕下的效果，因为那样就是凑数了，凑数几乎是没有真正的潜能的，凑数会导致可能干涉意识，或者导致偏向。就是我们还有一个设计前提，就是不能直接对意识进行直接的影响。只能是有意无意的影响，或间接的牵引和驱动。例如我们不能给意识直接安装一套百科全书，安装一套意识进化指南，安装一套物质世界秘密大全。而是什么都不安装，什么都遗忘，无需任何知识点。

但是所需要记住的三个存在不是知识，也不是特定的智慧，也不是特定的朝向。为什么呢？

因为第三密度不再以修炼为目的，也不再以毕业到第四密度为目的。这些目的都仍然太小了，我们所要做的目的是打造出超级意识体产生的可能性。因此我们并不需要局限在考量灵性目的，或者毕业等考量。如果我们去考量灵性目的或者毕业，那么我们就可能会设计一些具备偏向的事物，或者可能会把这三个记住的存在变成某种使得意识体偏向朝向第四密度毕业。这如果只是灵性目的作为偏向或者毕业作为偏向，那实际设计起来上是较为简单的，但是如果只是为了简单的毕业则其本质并没有发生变化，同时很多的潜能也并没有挖掘。

就如同旧的第三密度，原先设计的是用于做极性选择并毕业到第四密度的。因此导致第三密度变得异常的痛苦或者痛苦值巨大巨高，且疯狂程度海量，正是因为看似不起眼的一个设计上的偏向，导致了第三密度的潜能被压制，甚至导致很多负效能。所有的各种负效能的改进或者各种问题的改进，首先是从机制设计开始。在这里的第三密度或者新第三密度物理身体载具的设计，所处于的基于不再是第三密度被用于毕业或者被用于灵性提升，不再是被用于极性选择或被用于任何等等。而是正式的将第三密度作为一个全然的且无限化的造物场域或者造物体验与拓展的密

度。其所要适配的是让超级意识体也愿意来重复多次的游玩，或者说能够让其综合设计与层面尽可能的诞生出超级意识体。

当然，即便我们的朝向最终设计出来无法产生多少的概率能诞生超级意识体，也是能足够与可能诞生出强大的意识体或特质意识体的，或足够强力与拓展的意识体等等。就如同如果我们在某些事情上其目标设定是 1.5 倍或两倍，对比目标是以 10 倍和千倍所产生的可能性是不一样的。当然这里是比喻，举例，让我们回到灵感设计三个需要记住的存在当中。由于这里是文字记录和直接描述，因此并没有描述或者展示灵感过程与分析讨论过程，修改迭代与调整的过程等等，所以我们直接列答案，直接描述讨论的灵感内容。

对于一个已经遗忘的意识体或者处于厚重遗忘帷幕下的意识体，需要体现出具备总源头的创造或造物特质，或者说无限基底，同时又具备潜在的无尽拓展的可能性，与朝向无尽拓展与发展自身，拓展意识或进行更多的创造与体验。这在描述上是属于分离的，是属于某种持续追逐或持续分离，或者借由分离的状态思维去进行牵引或驱动。这里的牵引的意思是存在某个东西在牵引着意识体，驱动的意思则代表着意识体内在有某些东西在驱动着意识体向前或者向某个方向，或

者进行某个方向朝向。并且这种牵引或者这种驱动是要持续进行的，哪怕意识体到死。就是作为一个第三密度意识体生活到死也仍然拥有驱动和朝向，或者有牵引。因此这是一个持续分离的过程，或者说具备某种分离事物的存在来牵引着意识体在拓展探索与创造。然而如果过度的分离牵引也同样可能造成过度的疲劳或者缺乏整合与分析和整理，于是乎需要用另一个相反的“驱动”或状态设计，与之平衡。

当然这只是个比喻。那么我们如何做到让第三密度的意识体或者让第三密度的体验环境变得足够疯狂，或者比喻为足够癫狂，既可以推动意识体不断探索体验追逐或拓展发展自身，同时又能够非常灵活的整理整合与看待自身和感受事物等等的呢。如果意识需要停留，需要停下，需要休息，需要整理，需要整合，需要反看自身，需要进行思考，那么这便是另一种模式的合一，或者说是类似于某种合一的存在。也就是对于这个第三密度以及当中的意识体而言，既同时存在着某种分离的类型，也同时存在着某种合一的类型，作为牵引与驱动。同时我们又要求意识体拥有着无限可能性的拓展选择与探索，并且是有意识体自主选择的，因此第三个需要记住的是一个“无限”类型。

灵感设计的三个被记住的存在分别是一个分离类型，一个合一类型，一个无限类型，三个类型的场域叠加，并存在于意识的潜在当中，或者比喻为潜意识，根意识，根代码当中。分离类型用于意识体无尽探索拓展自身，提升自身的意识的各种体验与潜在与可能，并挖掘更多的方向与面向等等。合一类型用于享受，休息，暂停，等待，完成，整合等等。无限类型，用于尽可能的拓展更多的玩法与可能性，无尽的可能性场域与无尽的拓展与极化，永无止境。因此这三个存在是具备这三个特点的，或者说可以用这三个存在来让意识体记住，或者直接变成某种意识体的牵引与驱动的根思维，根状态，或者根记忆。

也就是即便在厚重的遗忘帷幕下，其他的知识记忆智慧通通都不需要了。只需要这三个作为牵引驱动要记住，在不影响意识的情况下产生被动拓展与被动学习，并相当于实现某种伪遗忘。这三个存在目前已经被合并起来了，用能理解的比喻来说，也就是我们只需要将含有分离合一与无限等等类似电子游戏玩家操作与体验的感受打包，场域与状态打包，还有分离合一与无限的玩家感受体验状态集合打包起来作为一个内置记忆感受。当然这里并不是单纯指地球上某几款具备分离与合一与无限创造的某个游戏。当然了，也

可以是这个游戏。不过这里也是属于整合与提取和提炼的，非常高维度所进行运作的一些体验，感受，打包，并内置在这个新的第三密度物理身体载具当中。因此体验的意识体会看起来像是半个玩家，或者具备半个“分离又合一又无限化”的体验者或创造者，也就是某种潜在的无限基底或源头造物基底。

这里是一种感觉描述，因此文字在选取方面显得刻意比较抽象，需要我们自行带入某些模拟感受体验，或者尝试进行深入的模拟感受体验，不论是分离有关，合一有关，无限化创造有关等的。也就是这样的意识或生命在任何时刻都会伴随着一种造物的感受在里面，这种造物的感受就有点像是搭积木堆方块，破坏与创造，组合与建构等等，对任何事物都会多一丝这类感受。因此这样的意识状态会拥有自主造物意识，或者拥有自主造物能力的感觉。就如同一个电子游戏玩家在玩着一款同时具备分离合一与无限的某种游戏，所能够产生出来的感觉可能性。

注意，这里描述的是感觉可能性，意味着当一款游戏，或者当第三密度新物理身体载具能够具备分离合一与无限化的体验可选时，那么各种感觉可能性都会探索与产生出来。也就是这个玩家，或者说这个遗忘的意识体在遗忘帷幕的第三

密度当中，或比喻为第三密度游戏当中，有意无意地进行着某种源头基底的生命体验。

这里称之为玩家是一个扭曲，因为实际上并不是玩家状态或玩家思维。只是说底层的意识记忆与状态当中含有关于造物有关的玩家状态。为什么描述为是扭曲，是因为玩家状态很多时候在真实与实际的第三密度当中，全沉浸体验与遗忘体验是仍然是有所不同的，深刻体验，极化沉入，极化深刻体验等。因此并不需要以玩家的视角或状态去运作，而是以那种造物感受，包括分离合一与无限化的类型的各种感受运作即可。

这当中会有潜在的感受进行驱动，以及这个世界还有很多一些设定与可探索的地方作为牵引。因此当每一个新的第三密度意识体使用这个设计的新第三密度物理身体载具时，便会有意无意的向造物，向造物源头一般的运用很多事物和看待很多事物。因此其潜在拥有着造物自主能力，拥有一定的百分比。也许这个百分比很微弱，但是一点点的百分比变化足以使得意识体对于整个世界的看法与理解与感受与探索，都将发生巨大变化，以及其自身的造物潜能，也会在各种生活事物当中所迸发出来或涌现出来，注意，这里并非描述的是只拥有现代网络与电子科技的时代的第三密度环境，而是指任何时代任何环境，任何

不同的星球等等。可以是原始时代，也可以是农业时代，也可以是工业时代等等，都能迸发很强的造物潜能。

并且整个第三密度不再以灵性偏向作为主导，也就是第三密度不需要修炼，也不需要各种的灵性能力或意识能力，就纯粹物质也同样是可以的沉浸式体验。所有人都并不需要在当中修炼或者特定需要做什么，因此没有灵性，没有修炼，只有无尽可能性的拓展与体验可选。在这种情况下，意识会沉浸式的享受或体验或探索任何的可能性，或者去将自身的灵感去创造和发挥出来，无需为一日三餐所捆绑和发愁，也无需为了生小孩养育小孩而苦闷与惆怅。也无需会因为各种的遭遇痛苦体验和糟糕情况而感到极度悲伤或难过，或者产生创伤，因为其基底会使得任何的感受状态都拥有一种潜在的造物感或者叫无限基底感，或者叫源头基底感。因此创伤是很难生成的，但是体验却是如此真实，仍然可以悲伤，痛苦，难过，深度的体验，与深刻的体验。

这就好比如在游玩电子游戏的玩家沉浸式的体验其中，甚至将自身投入其中，带入其中，但是即便在其中游戏其中发生意外产生冲突或特殊遭遇，即便带来巨大的损失和产生巨大的内心痛苦或震颤或冲击等，玩家是不会产生创伤的，或

者说极难产生创伤。因为这是电子游戏，虽然玩家在玩的时候不会总是想着这是电子游戏，但是其意识的潜在或潜意识的根层当中会有一念或者会有一丝“在游戏当中”的觉知，或者说具备拥有自主能力的潜在的知晓，正是这一丝自主能力，也就是它具备玩家的自主能力，因此创伤难以形成。当然，这里是一个感受，用文字去描述感受。

因此这个设计再次与前面的一些设计所组合搭配并产生出更强的效果。如果可以，我们不妨试想一下，吃喝拉撒被解决了，思维固化循环被解决了，创伤痛苦，被迫害等影响被解决了。再次加上这一个拥有某种无限基底与源头造物潜在感受的驱动。这种有意无意的感受驱动的情况下，一个意识体不论哪个时代，不论处于哪个地形，哪个环境，都可以非常有意思地存活下去。哪怕是极为艰难，也拥有着探索的动力与创造的潜在，其整体的人生可能性被大幅打开，其意识可拓展的潜能被大幅挖掘，当然即便如此，仍然还远不足以制造出超级意识体的可能性，因此我们还需要进一步的介绍下面的一些设计。

讲到这里也许有的小伙伴会注意到。这里并没有描述到一些废弃的方案或者一些较低效能的一些方案与设计，以及一些看起来有用，但是实际上没有什么效能的设计方案。例如增加跟动物

能够直接沟通或者心电感应的能力，这一些灵感或设计其实都是在减少局限性，以及看似好像对于当前的旧的第三密度人类来说像是比较稀有，比较独特的能力。似乎比较突出，比较有用，但是实际上并不能拓展与有多少的效能。

举个简单例子，即便可以跟动物，植物沟通，但是随着人的拓展，是不会长期与动物植物沟通的，也就是这个能力，基本上就没什么太大的作用的，同时对意识的拓展也几乎没什么帮助，就算能跟所有的植物，动物沟通，一个人也不会在跟动物,植物的沟通上面获得多少的拓展与帮助，而且这些是属于不同层面的意识。最多就是稍微获得一点点的体验感。在新的物理身体载体设计的情况下，对于意识的视角拓展，思维拓展，灵感拓展，体验拓展其实并无多少帮助。

相反，如果增加其局限性，反而可以有更多的潜能和可能性产生，因为扭曲是一种潜在的创造推动或者创造驱动。例如有心电感应，可以读取思想，读取内心想法，看似是一个很不错的一个技能或能力，而且可以避免上当受骗或者避免歪曲，扭曲意思，但是这个其实是负效能的。因为一旦人之间的沟通是无扭曲的，或者都是真诚的，缺乏了坑蒙拐骗，尔虞我诈，奸诈狡猾，分大量面向与情况，反而对意识的拓展是削弱的。

当然这个仍然需要机制设计和整套的设计进行配合。因为要避免被坑蒙拐骗，被讹虞我诈，被奸诈狡猾产生过多的负效能或者持续负效能化。

因此不能心电感应，也不需要心电感应，需要用扭曲的言语进行沟通，反而可以锻炼意识，对语言组织和信息调用和信息拓展，信息理解的能力。过于直接，直白与准确的信息其实都是重复的。而不断的扭曲描述，拓展描述，新增新的描述，调用更多的描述，甚至创造更多的词汇进行描述，其效能与潜能其实都是更高的，而且甚至是可以被挖掘的非常之高的。随着大面积更多的概念细化与扩化之后，这种扭曲描述对意识的拓展潜能会爆发，因为意识可以通过大量的扭曲和对扭曲的应用，创造出宇宙里的新的创造，也就是说整个宇宙如果都是没有扭曲的，也就意味着是固定的，固化的，是重复的。而通过对概念的扭曲理解，对概念或描述的扭曲探索，扭曲理解，扭曲沟通等，反而创造出了无尽分形的可能。

因为任何的概念，思想，想法都是无尽分形的。并且其语境或概念或任何所谓的扭曲当达到无限层面之后，都是大幅的拓展，或者在无限层级当中的描述是可以被意境化的，因为当到无限层面之后，将不再区分扭曲或非扭曲。因此心电感应被屏蔽，反而因为其局限性，拓展了和增长

了意识的面向与潜能潜在。并且也可以描述部分程度上符合了部分零之意境的特点。因为每一次描述，每一次沟通几乎都需要重新理解，重新调用和产生扭曲，其潜能在恰当的拓展情况下会被激发。

再举一个例子，例如视力。对于肉眼的视力而言，将视力调整与增加到能够看到几千米远外的动植物，这个能力的增加，其实同样并不能带来多少效能的意识拓展。因为即便意识可以看到几万米远外的动植物或者信息内容，其实意识体并不会从中进行拓展。哪怕意识可以同时看到再远的地方，或者这一辈子可以看非常多的地方，视力非常强，但是仅仅依靠视力增强带来的体验与拓展是非常微量的。

不论是对比当前旧的第三密度人类而言又或是在全新的世界当中，这些方案其实都是没什么效能或者极低效能的，甚至是负效能的。实际上视力并不需要增加感知范围，也并不需要扩展，我们并不需要看到紫外线，也并不需要能够听到几万赫兹的声音。因为这些并不能带来实质上的思维拓展，意识拓展，体验拓展。因此对于灵感设计或者意识拓展设计等方面，并不能直接上来就删除局限性或者扩展感知范围。精妙的设计往往是通过细微的改动进行超高效能的拓展或者巨

大的影响，或者说通过两个或三个的组合来产生超高效能与巨大影响。

接下来我们开始介绍，介绍三个大的灵感当中的第二个大的灵感。这个灵感的效果要求是能够实现自我迭代，或者自动迭代以及体验扩展。自动迭代意味着随着某些条件或状态的变化，意识体的载体或者这个新的第三密度身体物理载具能够自动变得更为拓展可选。这个拓展可选这里详细介绍一下，指的是可选择的体验范围，会随着意识的拓展而不断提升与增加。例如当一个人力气很小的时候，眼睛的视力较低的时候，以及受到吃喝拉撒睡等强力局限性限制的时候，其可选择的体验范围是更少的。这里是指的可选择的体验范围，并非说是实际体验的量或范围。而是当一个人希望进行某项体验的时候，他具备这个选择的条件。或者具备足够支撑与兜底与保底他进行该体验，该探索，或者该选项该选择。但是意识体并不一定会进行这项选择，而是作为众多选择当中的其中一项，那么当体验可选的范围越广的时候，意识体的最终体验量的可能性和可能的总量会更大或者更为丰富，而当体验可选的范围非常窄的时候，意识体最终体验量或范围可能非常狭窄，同时比较单调。

举个例子，以一辈子为例，古代交通和信息

与网络都没有或非常匮乏的时候，一个农民一辈子可能就是在田地里面过了。而现代交通发达，信息与网络便捷的时代，任何一个意识体都有着更多的信息获取和科学体验的拓展。也就是同样是一辈子，两者所拓展的意识数据，意识信息量体验范围，体验丰富程度是差异很大的。因此这里灵感所要求做到的是让体验可选的范围大幅扩展，并且同样的是不改变意识或者不直接或较明显的改变意识的情况下所进行。并且这里我们并不能假设时代都是交通信息便捷的时代，而是要同样假设交通与信息仍然不便捷的时代，也要拥有足够体验的可选范围与可能性延展，以及可以堪比与超越或者远超越信息时代下一辈子的信息与体验量。

在这里我们会考虑到物理身体载具层面，以及思想意识与感受等层面。身体方面我们可以直接设计，类似于自动锻炼的强化模式。思想方面这里设计了一毒二清的自动迭代与体验扩展模式。这里的一毒二清是三个东西，是三个灵感，三个存在组合在一起。

我们先来描述身体层面的自动锻炼与强化模式。物理身体载具的强度可以决定一部分体验可选或探索可选的范围，并且具备较强的影响性。身体的强弱和身体能够兼容和适应的环境范围，

也影响着意识体能够思考或考虑探索的环境与范围。旧的第三密度身体被设计为了自动适应性或者说优化策略与省力生存模式策略，也就是身体载具会一定程度上尝试适应环境或者进行更多的省力，有一定的被动塑造性。这个设计使得可以通过主动锻炼身体来增强身体。增强身体的新的平衡性，新的激发与耗能模式以及各方面的调度与反应模式。

看似这个设计没什么问题，因为看起来这个身体不仅可以在炎热酷暑，寒冷干燥，潮湿细菌较多，有害物质成群，辐射较多的地方进行生存和适应，并且产生适应或抗体等等。但是这也导致了一旦身体长期处于祥和不费力,稳定无压力，无挑战等的环境下，身体将会自动朝向另一个新的平衡。也可以理解为是一定程度上的适应与抗体削弱，对于各种刺激和更为极化的环境缺乏新的适应。这种动态的适应导致身体想要持续维持强力的状态则需要持续的刺激输出。或者进行自己互动，例如通过锻炼身体来强化身体。但是这也导致了不锻炼身体，身体就不会被强化。不接受刺激，身体就无法接触新的事物来产生新的适应。以及一旦环境发生改变，身体会再次发生改变。这就导致了身体较为单一和局限化。

例如锻炼身体的人经常局限于或者去累积锻

炼身体，而不是在拓展。不锻炼身体的人身体较弱，很多体验可选就没了，或者又变得更少，很少进行环境适应的身体，在多次环境变化后又需要重新适应。因此这个身体载具在设计方面是忽略了体验可选范围以及可探索的潜能的设计的。因此这个方面我们需要大幅改进，真正的体验探索可选是提供更大的基础的体验可选范围，也就是让身体拥有更强和更多的适应范围，才能够拥有更多的体验可选。这样才不会使得碰一个新事物容易生病，刮一场流感就容易暴毙，走到一个新环境就容易当场眩晕。或者因为力气太小，走不长远和较为脆弱等等的各种问题。

因此要将所有的这一些看似合理但是忽略了体验可选的设计，全部调整至能够大幅拓展体验可选范围的设计，也就是需要让身体的基础各方面强度在非锻炼的情况下都调整得非常之高，例如成年之后便达到超级武术大师的级别。这里说的超级武术大师级别指的是旧的人类通过超长期的锻炼，打磨训练所能够达到的能力层级。可以设定成随着时间成长，身体会逐步自动锻炼并增强这个锻炼，过程是被动的，并不需要意识刻意的进行健身或者锻炼，或者武术训练等等。因为超长期的健身或锻炼或武术训练，其实并不能带来意识的多少体验拓展。

当然这里我们并没有遏制住锻炼与更多的探索，反而我们增强了也就是通过提升更高的基础值。使得如果进一步再次主动锻炼，将会达到更高的身体强度级别，例如特级当中的特级武术大师的级别，是可以通过锻炼进一步达到的，也就是既保留了所有的锻炼与体验，同时保留了身体通过锻炼增强或者通过互动产生塑造与变化的各方面体验，并且还大幅拓宽了体验可选的范围上限，因为如果人均拥有超级武术大师的身体强度级别,将会使得所能够操作的事情变得更加之多，所能够进行的事情也更多。

再加上前面的能量转化体系的优化，新增能量转换模块或算法程序，使得吃喝拉撒睡不再成为过多时间占用与强制的局限，因此对于人均超级武术大师身体强度的意识体而言，其在身体体验方面就有着非常多的潜能。但是这并不会阻碍科技与技术或灵性等的发展，同时可以使得意识体在一辈子的第三密度世界生存的过程当中，有着更多的意识拓展的可能，使得其一生能够更加的丰富。

意识体所能够前往的区域增加，敢于挑战的范围也增加，同时让更多的意识体可以体验到从较弱身体到超级武术大师下，超级的身体所能够操作的，各种体验与事情，例如武术较量，身体

的绝妙反应和对身体力量的精妙控制等等。当然，这并不会消除掉受伤，或者要健康，消除掉疾病，消除掉危险等等，这些体验都会存在，也都会被保留。但是其过多的负效能会被更多的转化成正效能，(自动治愈能力也同样得到了梯度增强，和可变可控倍率的感受值，不过有的一些内容并未详细描述)。至于在人均拥有超级武术大师的身体强度与力量的第三密度世界层面当中，意识体们会选择进行什么样的探索？则是无限化潜在与无尽潜能的。

当然仅仅只是身体上的调强加强是远远不够的，思想与精神同样的也要具备能够自动锻炼，自我迭代，自动强化的特点。但是这里我们要注意的是思想与意识的自动迭代，自动加强是不可以进行直接的加强或改变与影响意识的。也就是我们并不能直接给意识每隔一段时间下载新的智慧感受，或者下载新的视角与知识信息等等，这些是属于干涉与改变意识的。因此我们要做到既不改变意识又不影响意识的发展，也不进行过多的塑造等的前提下给意识新增一套能够自动锻炼，自我迭代的灵感设计。因此就有了一毒二清的设计。

一毒指的是像中毒或者像负重锻炼一般的通过一毒的持续作用，让身体和意识或思想产生抗

性抗体适应等的作用，并且随着身体的抗性越强，适应能力越强，一毒的程度也在增加。并且这个过程是被动的。也就是只要意识体生存在第三密度当中，并且使用着新的第三密度物理身体载具。其在一生当中就会有意无意的经常被锻炼，或者说持续处于一毒的锻炼状态当中，而且锻炼强度越来越高，随着抗性力与耐应力不断提升锻炼的强度也在不断提升。

这种锻炼如同负重锻炼，并不断的提升负重强度来突破更高的上限。且设计造成的负重它是慢慢增加的，而且它会以较为均匀的方式进行组合，使得意识体看不出来自身处于负重状态。也就是即便意识体背着上百公斤的负重，他仍然像觉得身上没有背东西一般。当然这并不仅仅是身体上的，也是思想意识上的负重锻炼。也就是意识体可能自我并没有察觉到他自身的意识，自身的抗性力与耐应力其实已经提升到非常强的程度了，只不过是被压制住了，察觉不到。但是经过特定的压制或负重，使得意识体的感受与觉察仍然处于与之前差不多的范围，或者看起来稍稍有所提升。但是实际上将负重移除之后意识体的实际的抗性力与耐应力已经提升到非常强的程度了。

我们之所以使用抗性力与耐应力，正是因为

这一毒就是抗性力与耐应力之负重锻炼。同时也可以被称之为千咒训练法。千咒训练意味着类似于给自身增加很多的负面 buff(负面效果)，并且是动态的负面 buff，随着自身越来越变强，负面 buff 程度越来越高。例如原始基础力量是 20，负重是 3，随着适应力量又恢复到了 21 甚至 22，然后负重增加到 5。再次通过锻炼与恢复力量又恢复到了 22~24，或者更多负重又开始增加到八九，甚至九与十，等等更多。于是随着负重不断的增加，力量也在不断的增加，适应与抗性也在不断提升，但是其表面力量能够发挥出来的程度始终保持在一个范围，与看起来缓慢增长，表力量并没有多少的增加。这里的力量指的是思维或意识的部分表现与呈现，或者说面向的极化程度，也就是在第三密度看来他仍然像一个第三密度的意识体，较为普通的，但是其实整个的背后已经在有意无意地持续不断地锻炼了。也许该意识体的力量在生命结束的时候已经来到了惊人的 80，100。但是其可能表面力量才显现为 25 或者 30 等等。

这便是负重锻炼或者千咒训练法。将其运用在了意识的被动自动锻炼上面。并且如同前面提到的抗性力与耐应力拥有非常多种多样，任何一种感受，情感，情绪，状态，环境都可以拥有抗

性力与耐应力等。这里的千咒之所以是千咒，而不是三咒，四咒就是因为一个意识体可以同时负重几十上百甚至上千项的负重。也就是随着意识体的拓展，新的负重开始增加。

让我们简单举例一下，抗性力与耐应力可以在哪些方面上产生。例如对美食，对金钱，对物质，对疼痛，对悲伤，对无聊，对忧郁，对喜悦，对狂喜，对满足，对探索，对欲望，对好奇，对耐心，对狂躁，孤独，烦躁，厌恶，饥饿，疲惫，麻木，损伤，幸福，醉熏，快乐，成功，失败，奖励，健康，美味，运动等等的所有的一切面向都可以产生抗性力与耐应力。抗性力是指在分隔分离的情况下进行对抗，耐应力则是将其视为自身的一体，将其熔炼成自身的一部分而产生的同一的耐应力，因此这里的千咒几乎涵盖无尽多的面向。

该千咒训练或者负重训练，随着意识体不断的拓展而不断的增加，并且随着意识体的抗性力与耐应力的不断提升而程度不断增加。把强度不断增加，例如意识体对于无聊的耐应力已经提升到了 40%，那么通过一毒就会有意无意的产生强度超过耐应力 45%的无聊感出现，也就是更极化的无聊感受。当然，这个感受是会间断出现与消失的。在足够强的无聊的耐应力的情况下，强度

值 45%的无聊感可能体现的或感受的像是 5%的无聊感，但是仍然会有感受与反应，因此要继续提升耐应力，将耐应力提升到 45%，于是下一次关于无聊感的千咒或一毒将提升到强度 50%，直到意识体的耐应力不断提升，提升到八九十才停止。当意识体达到 80%的无聊的耐应力时，无聊方面的一毒将会产生出 87%强度的无聊感出现，于是意识体又不得不再次提升自己的抗性力，耐应力，和理解，领悟，感受和将其视为自身的一部分，最终熔炼提升其抗性力与耐应力都达到 80%以上或 90%以上。

这便是其千咒训练法或者负重训练所进行操作的，也就是通过被动产生的感受推动意识体不得不提升自己的抗性力与耐应力。随着耐应力与抗性力不断的增强，意识体可能已经被打磨的非常之夸张了，但是意识体可能自己感受不出来。因为暂时被压制或者表现与表面感受的百分比是不够的。为什么会这样？为什么需要这样？举个例子。如果没有这些一毒的感受冒出来，意识体一辈子可能永远也不会有多少机会和时间处于无聊状态当中，或者处于抑郁状态当中，或者处于狂喜状态当中。并且一个旧的第三密度，人类一辈子所经历的各种体验感受的强度或极化程度往往都是低百分比的。即便是兴奋，喜悦也可能只

有 30%，50%，60%等的程度。至于无聊，抑郁，焦躁这些感受程度可能只有百分之二三十，或者感受与体验的时间很低。

因此我们通过主动的产生这些感受来磨练意识，也就是千咒训练法。通过一毒的主动磨练方式，可以锻造意识体更强的抗性力与耐应力。因为意识需要不断的对各种状态感受进行超强的抗性力与耐应力的百分比提升。

当百分比不够或者缺乏抗性力与耐应力时，意识体将无法对抗各种感受。这里面包括各种正负感受，注意所有的感受，在这里是不分正负好坏的，而是强度不同会使得意识体产生主动或被动的反应。例如即便是狂喜，狂喜程度过高，人也可能直接癫狂到迷失了自我，或者导致造成了一些损坏或破坏等的情况。人也有可能因为承受不了过度的无聊，承受不了过度的抑郁，而去做一些危险性与破坏性的事情，并且整个过程大部分都是处于被动状态的。承受不了过高百分比状的状态会使得意识体缺乏自主力能够控制，因为缺乏足够的抗性力与耐应力。

因此这一毒锻炼的就是意识体的抗性力与耐应力，并且是全面的锻炼。同时因为压制的原因以及动态增长的原因，和随着意识体的状态而不断提升强度，使得整体意识体在整个人生旅程过

程当中都几乎感受不到影响。也就是这个一毒的自动锻炼，自动迭代，自动变强的设计。并不干涉与影响意识体的选择，探索体验与人生，意识体甚至察觉不到自己被锻炼了。这也就是被动锻炼与提升的一些特点，但是意识体可能会经常感受到极为微弱的失落感，无聊感，醉熏感，悲伤感，喜悦感，探索感，难受感，意外感，惊喜感等等，这些被一毒所设计的感受会冒出来。意识由于想要主动的，去掌控自己的状态或情绪。又或者说是尽量降低这些感受的影响，于是乎他会进行熔炼，有意无意的熔炼，被动的熔炼，它会变得更加的适应，更加的习惯所有各种极化程度面向的存在，也就是结合了前面我们提到的类似适应性身体设计，身体记得结构或设计，因此意识或思想实际上是在不断的适应这个感受与过程，一个不断极化与扩展的千咒训练过程，程度取决于意识被锻炼到的程度。

也许这个发生的是比较微妙的，表意识是难以察觉的，但是作用仍然是在不断的提升的，虽然可能每次只提升百分之零点几的耐应力与抗性力，但是持续一辈子下来，甚至很多辈子下来，那么这个耐应力有可能被发展的非常高。并且意识可拓展的体验范围变得更大时，意识就有可能产生和接触到更多的面向，更多面向的体验，更

多面向的感受，更多面向的探索。于是千咒就会变成一种复合的，叠加的，综合的负重锻炼。那么一个意识体的一生最终下来，即便部分的一些面向仍然只有百分之五六十的抗性力与耐应力，其实这已经非常远超旧的第三密度人类了，旧第三密度人类一生下来可能都没有多少面向的拓展，且面向也没有多少百分比的耐应力，抗性力等。

那么对于体验当中的意识体而言，实际上就会呈现出一种似乎变强了,但是又好像没有变强，似乎没有变强，但是又好像变强了。而这样的一种矛盾，或者这样一种看似的叠加态，实际上透过这种灵感而实现了。也就是体验当中的意识体并不会觉得自己变强了，但是实际背后一生累积与拓展下来收获收成却是非常之大的。甚至意识体并不需要做任何事情都可以进行拓展与锻炼，因为其设计是被动的，是有意无意的下进行的。而这一个设计或者负重训练同样的也是可以描述为与前面超越总源头，持续维持 50%的状态是很像的。或者也可以描述为是总源头的一些进化突破方式，运用在这个灵感设计方面。也就是意识体持续不断的维持着一个特定的意识与思维的范围的表面呈现范围，但是实际上整体的上限在不断的突破，不断的拉大。

一毒二清，下面我们来讲二清。一毒跟二清实际上是可以搭配组合的，或者说其设计基础与设计朝向，便是通过一毒与二清的运用来进行，我们一开始所需要的自动迭代，自动增强，自动拓展和拓展更多的可探索范围。

这里的二清，分别是一清零之意境，二清间歇性失感。第一清零之意境是借由零之意境的效能潜能与其运作方式,将其加入进一毒二清当中。这一清会导致意识运作某种不同程度的零之意境。可能会导致意识体看起来像是掉线了或者卡顿了一下，或者网络延迟了一下，或者状态刷新了一下。这里的零之意境的运用，并不会直接的改变意识，也并没有给意识新增任何东西，也不需要给意识下载任何。前面的一毒也是一样的，并没有给意识新增任何东西和下载任何东西，仅仅只是利用意识体在学习拓展体验的过程当中拓展的这些面向，进行越多的千咒训练化。而这里的一清零之意境，它并不是完整的零之意境，而只是模仿类似零之意境,将其进行掉线或者卡顿，或者延迟或者状态刷新。

那么这会带来什么呢？在旧的场域设计当中，或者旧的第三密度人类设计当中，人类的思维都是保持较为连续性，连贯性的，都是持续连贯，持续运作，持续运转，持续发挥。因此其会

容易产生连贯的连贯，或者常局限在某个吸引子漩涡当中。也就是形成所谓的惯性，或者局限性，或者固化等等。特别是连续的惯性，看似好像无关或者多个连续的思维，连续的想法，连续的考量，连续的状态，连续的事物运作等等，看似好像有一定跳跃程度，并不固化，并不惯性，但是实际上很可能是在同一吸引子漩涡当中运作。因此该一清零之意境便是为了阻断与打断其吸引子漩涡或惯性与连续与区域，范围等。这一打断虽然看起来好像影响不大,关键就在于这影响不大。对于吸引子漩涡而言，或者所谓的混沌场而言，微小的改变往往有可能产生巨大的影响或者路径变化。

而这个零之意境虽然可能并不是每一次都能导致这种巨大的变化的卡顿的一清，但是一个人一辈子当中的思维念头状态和各种的信息非常之多，因此零之意境的一清只需要做到有少数百分比能够产生足够路径改变的能力即可。也就是让无数的零之意境一清，诞生少量的具有较强路径影响能力的情况，因此这一清有可能在某些时刻给意识体带来史无前例的巨大变化，并且创造新的吸引子漩涡或更大的吸引子漩涡。因为这一清就像前面提到的，看似无关紧要的，断线了一下，卡顿了一下，刷新了一下。但是往往有可能刷掉

了之前的路径连续，刷掉了之前的某些念头，某些想法，某些情绪，某些信息，某些潜意识缓存残留等等。刷掉之后就会重新进行离散的场域涌现，也可以描述为新的念头，新的信息，新的情绪，新的灵感，新的状态升起。

而这一个涌现断层，或者这个断层之后的重连有可能产生巨大的跳跃，或者相对于意识而言，思维上进行了小幅度的跳跃(横向或同范围内的，不是指的巨大高低跳跃提升)，但是这一个跳跃却是灵感训练当中或者灵感锻炼当中，较为有极高效能潜能的一环。就如同很多灵感当中往往都是灵光一现，灵光一闪，或者瞬间涌现，或者偶然一跃而出现的，这里面便是跳跃。因此零之意境一清打开了灵光乍现的更多百分比可能性。

注意，只是打开了可能更多可能性，也就是属于一种被动灵感训练，或者可以描述为被动的训练意识跳跃。随着意识越来越熟练，这种高速跳跃或者跨越较大的状态，那么意识也就更容易扩展，更容易进行灵感和思考，因此其综合起来可体验的范围可选将变得更大。而且这个过程以及这个算法都是非常精简的，只需要极为简单的算法或操作就可以实现，因为它并不需要新增任何东西，也不需要给意识注入或植入或下载多少的信息。

反过来说，过于连贯和持续，导致了意识跳跃难度提升，或者影响了意识跳跃，思维跳跃，状态跳跃的潜能。因为持续的连贯，持续的惯性而不能停下来，或者难以停下来。而零之意境便可以使得其偶尔随机停下来一下，或者截断一下。这种阶段是被动的，有可能是发生在意识的无意识之间，有可能是发生在意识在活动，在思考，在情绪状态当中。这种阶段可以较为明显的感受，也可以较为微弱的感受，都可以取决于设定状态。通过重新升起的连续或重新升起的新的思想，新的思维，新的念头，新的状态，新的想法，新的信息与未截断的部分进行重新连接，重新组合，也可以增强意识的场域思维构建的能力或者说意识网格的网络连接，多样化能力等。当然这个相对而言是更为微弱的，因为很多时候两个较为跳跃的念头之间所直接生成的路径是可能直接调用旧路径的，也就是使用旧的思维，意识，认知和视角描述。因为有现成的，因此不需要去思考新的路径与新的视角，当然这里描述的是通常意识运作当中的一些描述。

但是零之意境只需要增加 5%的重新连接的可能性。也就是任意两个意识网格之间，或者说任意两个念头方格之间，或者任意两个信息单元之间产生新的路径组合就足够。因为即便只有

5%，只有 1%或者 0.5%，而意识在一生当中拥有着非常多次的零之意境的一清，因此意识最终在生命结束的时候，仍然可以大幅拓展意识，而且很多的拓展都是自身意想不到的。因为这看起来像是有意无意的在优化一些信息路径或思维念头路径，或者再重新生成一些路径。读者可以将其比喻为神经元之间的信息传递路径的新的连接方式或新的路径方式,只不过是意识网格基底层面的。

因此这是一种有意无意的被动的视角新增，因此在合适的调配与算法设计的情况下，对意识所产生的感受和人生体验几乎没有什么影响，但是意识却在有意无意之间锻炼了很多能力和进行了很多意识难以察觉的拓展。因为很多时候这些拓展都可能比较细微，但是长期累积下来却可能形成极为庞大的意识网络或意识分形之树的密集场域，与旧的第三密度人类形成的鲜明对比，旧的第三密度，人类如果不主动学习和主动改变视角，将很难有多少的新视角拓展和新的锻炼。这一清加上千咒训练，可以组合出更强的效果。

然后是一毒二清当中的第二清。二清为间歇性失感，也就是随机的，间断的，浮动的感受丢失，或者感觉失真。自己的感觉既可以是肉身的五官五感，也可以是意识思想与情绪反应等的一些感受的丢失。偶尔的反应丢失同样的并不会直

接改变意识，也没有直接给意识下载新的信息，而是通过算法或设计来使得意识被动拓展，当某个感受丢失的时候，就意味着产生了一块空白。而这一块空白会被无数的其他的新的别的感受或衍生出来的想法或新的感受去填充，而这个填充的过程就有可能产生出新的不理解。尽管这个概率是较低的，就如同删除某些记忆，然后通过填充一些幻觉记忆或一些自动补充的错误记忆，或别的可能性场当中来的记忆而产生的可能性错乱。

这个可能性并不需要很高。因此这个间歇性失感频率是较低的，有的时候是较微弱的。有点像是一幅已经画好的画，突然挖去了一个地方的颜色，这个时候就可以去思考，这里被挖去了一块，就会想要重新填充颜色。重新填充颜色的过程当中，通常可能会直接了当的说，以前就是用这个颜色，继续用这个颜色。但是偶尔也有可能性意识会想到,也许用另一个颜色说不定会更好。当然这里说的不是用另一个颜色去填充被挖走的那一小块，而是说整幅画的构图也许可以再创造另一种颜色组合或搭配。当这个想法涌现的时候，便产生了新的创造，而且这个新的创造或者新的信息拓展或者新的感受与想法拓展，并不是建立在对于新事物的拓展方面的，而是建立在已经做

好的画，已经编织好的花篮当中，（已经被完成时意识会有意无意忽略更多的可能性，而缺一块时，会引发意识重新思考）。也就是这个自动补充，或者说有意无意的补充和填充丢失的感受，或者丢失的想法和思想，就有可能使得意识体再去琢磨，或者再次重新审视，重新思考，重新看待，因此就有概率想到也许还有不一样的画，或花篮，（重新生成新的视角想法感受或者说打破原先的固化）。

同样的，不过这里我们是通过间接比喻的方式来描述这种感受填充，因为我们在就第三密度当中还没有这样的设计，所以要描述与理解起来是以间接的方式。并且这种填充并不需要意识体去学习新的事物，新的内容。如同意识体，通过接触苹果，了解苹果树，吃苹果，到最后研究苹果树，重新看待苹果树，画苹果树，设计苹果树，体验苹果树，分享苹果树，以及将苹果树重新的打磨很多次，重新的思考很多次，重新的看待很多次，重新的研究很多次，重新的品味很多次，重新的体悟很多次，重新的反思很多次，重新的拓展很多次，重新的叠加很多次，等等。即便从苹果树身上也同样可以领悟到宇宙的各种信息、知识、智慧等等的内容。如果苹果树可以，那么石头也可以，水流也可以，山川也可以，蚂蚁也

可以，蜜蜂也可以，如同复合叠加态第二层当中的无尽组合。那么万事万物身上都拥有挖掘不完的信息层面，渲染意境等等。

当然了，对于最终的新第三密度物理身体载具而言，其体验的意识体并不会如此夸张的或非常大量的进行多范围，多层面，多层次，多细化，分化等的拓展。因为其仍然拥有一定的主动与被动的效能，和百分比的潜能。前面我们提到这种自动填充，也许只有少量百分比是会被重新审视，重新看待的。并且能够愿意主动去拓展，去思考的可能百分比同样较低。但是一个意识体，一辈子下来拥有如此多的时间和次数产生间接性失感。因此其整体仍然可能产生新的领悟，新的思考，新的拓展，新的视角等等，并且一旦一个全新的领悟注入进意识，或者挖掘拓展与思考到一个较为不一样层面的领悟感受，就有可能直接颠覆和改变整个人，以及整个人的思想和意识。这样的改变或者这样的跳跃，一生并不需要太多次，有个三五次就已经对一个人影响极大了。

因此这二清，这一间歇性失感有足够多的百分比能够让一个人一生当中改变很多次，或者很多很多次。而且这个过程是轻松的，是有意无意的，是被动的，甚至是无需用力的和无需主动的。也就是透过巧妙的机制设计或灵感设计，使得意

识体又再次的被动提升了。

结合全部的一毒二清，那么意识体将处于被动的情况下，就能拓展大量的意识强度，或者意识的分形之树的产物。在这个一毒二清的设计情况下，超级意识体的概率开始浮现。当然这里才是三个大的灵感的第二个，一毒二清，并且这三个大灵感之后还有三个大灵感。因此这一章节的内容可能会比较长。也就是大灵感实际上是有 6 个的，而且每一个都是再一次增强了能够诞生出超级意识体的概率，最终这个概率会来到一个较为显著的水平。即便只有 0.5%，也意味着一个星球上如果有 1 亿人，那么就会有 50 万人是超级意识体。当然，这个百分比只是比喻。最终的呈现或者最终 6 个大灵感的加入之后，以及一些细微的其他灵感，整体的这个概率是可以被主动所激发的，也就是即便意识体被动为主，仍然可以有概率成为超级意识体，那么一旦主动，潜能效能将会变得非常之高，概率会变得更高。并且这个主动我们可以用不同的灵感设计来一定程度上的激发，或者驱动，或者牵引。而这里我们谈到的第二个大灵感，一毒二清的设计，我们可以看到全都是以被动的方式进行意识拓展的。可以实现在有意无意的情况下自动变强，自动迭代以及自动拓展。

下面来介绍前三个大的灵感的第三个灵感，关于被动修炼与人生体验收获放大与倍增的问题。首先这个灵感所想要实现的效果是能够被动修炼，当然修炼只是个比喻描述的词汇，以及人生体验收获放大与倍增。就是通过什么样的设计可以在不直接干涉意识，不改变意识，不给意识下载东西的情况下，让意识在一生当中的体验和收获，变得更加之多，能够翻很多倍甚至更多的潜能。

那么这里直接说，已经产生好和筛选好整理好的灵感结果。这个灵感可以简单分为一个次要和主要，当然这个次要是额外的，就是有足够高效能，并且也不错的，虽然达不到很高很高的效能，但是也算是一个可选的，而且是对算力要求较低的。

首先是次要的，就是通过梦境转实的体验，以及更长的梦境和梦境缓存器，主要都是跟梦境有关的，设计通过梦境。宇宙升级迭代后优化一下梦境算法，使得梦境的体验更为接近物质现实的体验感受，让感觉和各种感受都增强并且让梦境变得更长，体验的内容更多，同时梦境缓存器使得梦境更容易被记住和更好的被体验到。这样可以在睡梦当中可以拓展到更多可能性的体验，并且可以体验到其他平行版本或层面世界的一些

体验来拓展意识。这个对意识的拓展仍然是较显著的，因为在物质层面世界当中局限性是非常重的，是非常多的。而透过梦境的一些编程体验或者探索体验等等，可以让人在一生当中拥有非常多个小时的梦境记录记忆和体验感受。并且这些记忆与数据仍然是会对意识产生影响的，相当于意识也在亲自经历一般，但是梦境又同时有着更少的局限性和可以做到物质层面世界，也就是第三密度物质层面世界难以达到的程度或体验。因此对意识的拓展是非常显著的。

假设一个第三密度的意识体能够记住几千上万个小时的梦境内容和大量丰富的情绪与感受的体验，那么一个意识体对于第三密度物质层面世界的体验是会非常丰富的拓展的，并且可以激发其更多的潜能与探索的朝向。长梦的加入和梦境仿真算法都是较为简单的设计，并且算法与要求都非常简单，且不需要任何的改动。也许仅仅只是让意识天马行空的一些想法，在梦境当中得以被感受或稍微经历一下。也可以是高我和其他人的灵感串入进梦境当中，相当于体验到了他人的一些想法，天马行空的或白日梦的，或想象与灵感的，以及他人的一些感受被体验到，因此意识的可体验范围和可能性被大幅扩展了。而这个操作并不需要修改意识，也不需要修改世界的生成

算法，但是却可以达到非常高的效能和潜能，当然这个是作为次要的，下面我们来看一下主要的灵感设计。

我们的问题是被动修炼与让人生体验的收获放大倍增，因此梦境像是某种被动修炼和增加一定的收获。那么主要的灵感设计是新增多个变化版本的视角，或者可以简单描述为新增一个一年前的自身状态的视角。什么意思呢？例如意识在体验当下，体验当前的时间节点，但是潜意识当中会多出一个视角，多出一个状态视角，这个状态是自身的一年前的状态视角。那么这有什么差异和区别呢？当人在成长的时候，在经历的时候，一年前的自己和这一年的自己是有所不同的，看待事物，看待事情的想法是不同的。

因此如果同时拥有这两种状态，看待同一个事物同一件事情，那么就会产生落差，产生差异，看法上的落差与差异。这种差异会在有意无意之间被意识体所感受与思考到，因此带来显著的意识提升，并且是左脚踩右脚般的循环迭代提升。而且所用到的算法非常简单，仅仅只是多加了一个一年前版本的自己的视角。例如假设当前发生的一件事情，一场意外，遭遇了一场变故，或者收获到了一些礼物与惊喜，一年前的自身看待这一些和当前自身看待这一些是不一样的，视角是

会有差异的，并且不论这个意识体成长了多少，是大成长，小成长或者说是微微成长，或者不怎么成长，仍然会是有差异的。因此这些差异带来的感受，这些落差的感受，这些对比的感受以及意识体对其进行的思考就会带来提升。也就是说意识体并不需要额外的知识，视角，智慧，仅仅是通过自身对比之前自身的差异就能够获得提升。而且这个一年前的视角是持续存在的，是像高频采样一样的方式存在的，时不时来一下一年前的视角状态看待，并且一辈子下来都是如此。因此这就好像是有一个错位的状态视角一直在同步看待事物，并且拥有多次的落差，就是每一次都会跟现在版本差了一年的状态看待事物，因此意识所收获到的是非常显著的，新的视角与新的这些落差信息。

在旧的第三密度人类当中，人类是只有单个视角的，因此一生当中刷下来，数据量可能是非常之少，非常重复的，没什么差别的，有差别也不会去分析，也不会去看待，也感受不到。而一旦新增了这个一年前状态版本的自身看事物，那么就会有非常大的不同。例如，假设在发展兴趣爱好，进行训练体验，进行工作与创作，以及收获与整理，交流与讨论的一小段人生旅程当中。如果加入一年前状态版本的自身的视角，那么所

产生出来的收获将会是非常多倍的。不仅是知识上的，也包含智慧与理解与感受与思索上的，并且这些差异带来的思考与感受是会继续反映在下一年的提升当中的。就如同一年比一年提升，一年又比另一年更提升，提升提升再提升，无尽被动提升就这么形成了。

即便意识体完全不想思考，完全不想学习，也同样会一脚踩一脚，一脚再踩另一脚，不断的台阶式上升，这是被动的，因为差异是显著的。一年前的自身状态看待事物与当前的自身看待事物如同两个完全不一样的人，但是又如同两个一模一样的人。这当中的细微差异总是会引起人的思考，引起人的品味，引起人的感受，并细细回味。而这种一年前的视角状态可不止发生一次，而是持续整个人生当中。因此想不提升都变得非常困难，想要停留原地踏步也非常困难，被动的提升得以产生。并且在离世死去之后，最终的收获将会倍增，甚至倍增很多，而且收获是超出体验内容的。

即便一个人在古时候，以较小范围内生活或探索，其最终的收获仍然是会超出其体验所带来的。因为思考与感受是在落差上面的，而非在于事物的表面上的，因此通过对落差的思考与感受带来的是更为延展化，延伸化的领悟与意识拓展，

而且是多重落差，多种落差，多样化的落差的思考与感受。

当然我们这里是以多了一个差异视角进行的展示，实际的情况是多了多个差异视角，多个不同版本的视角。例如还可以是增加一个 10 年前版本的自身的状态视角，也可以是以某种同化状态版本的自身，原始版本状态的自身，适应版本状态的自身，纯粹版本状态的自身，先天版本状态的自身，等等的多种版本同时可以叠在一起。因为算法极其简单。

当然这里我们并不能直接或详细的介绍到底有哪些版本，因为我们暂时还活动在第三密度层面世界当中，有一些事物是以象征形式所进行呈现的。但是对于算法而言，我们可以看到它不增加任何的新的算法，不增加任何新的数据，也并不需要修改任何的东西，直接拿意识体当前的数据状态，就可以直接用，而且是直接调用版本或者直接投影或稍微扭曲几个版本直接叠在一起的，它的根数据就是意识体本身，因此算法是非常简单的，而且即便衍生更多版本，也是不需要新增数据的，只要稍微扭曲几项参数就可以实现。因此对于这一个灵感设计的算法而言，是非常精简的，直接拿着意识体的潜意识就可以套用，直接套用一下一年前的状态就可以。就如同算法简

单，但是最终实现的效能却极高。

当然了，更多套的算法很多时候是只存在在潜意识的状态当中，而不被直接的感受到或被很高百分比的感受到。也就是对于体验当中的第三密度意识体的表意识而言，仅仅只能感受到部分的被设定的差异状态视角，也就是对于意识体的表意识的影响是有一定限制与考量的，因为过大的影响会导致意识体突飞猛进，所以这项设定仍然是会考虑到主动与被动的。当意识体主动的愿意去探索这些落差体验，或者这些落差状态视角造成的看法上的差异，或感受上的差异，或想法上的差异，或理解上的差异，那么意识体本身就在提升表意识。这也并不需要潜意识直接提供领悟和感受和感悟。知识与智慧等等是意识的，表意识本身就可以做到的。因此当意识体的表意识主动去探寻，去探索，去拓展自身时，那么这个设计潜能效能会变得极为夸张。

并且即便意识体不学习，不探索，不思考，那么一辈子结束之后死亡离开之后进行整理的时候，所有的这些有差异的视角所提供的数据就已经是非常宝贵的拓展了。也就是即便意识体缺乏主动的思考，主动的去感受，领悟，体会，感悟等等。在意识体死后，仍然所有的潜意识的多种叠加的状态版本所提供的视角差，感受差，看法

差，理解差，本身就已经存在了。而这一些就可以被意识体去慢慢吸收，慢慢整理，整合并二次拓展与创造等。

而整个这个设计下来，就实现了被动学习，被动修炼，以及让人生体验收获极大。哪怕一个人一辈子当中所经历的情绪波澜较少，所经历的故事较少，所体验游玩探索的事物较少，所接触的人事物以及沟通交流和创造，思索，灵感等都较少，这都没关系，都仍然可以让这一辈子的收获翻非常多倍。

因为多重状态版本叠加在一起，所制造的多重落差和更多落差,都可以被重复不重样的吸收，重复不重样的思考，重复不重样的品味等。就如同可以从任何细微的事物当中以不同的角度看待，就能够得到不同的视角，不同的信息和看到不同的智慧。同一个事物可以被无尽多的视角看待，产生出无尽多的智慧和意识拓展。

就如同举例当中总是以苹果树作为举例。因为苹果树本身就可以被无尽多的不同视角所进行描述，和拓展出更多的视角与信息与智慧出来。当然，这里是一个比喻。最终意识体所获得的收获是会非常之多的，并且是可以多次被挖掘的。当然，如果新的第三密度物理身体载具仅仅只是设计到这里是远远不够的，我们仍然还需要进一

步的设计。下面我们进入短暂的中场设计环节。也就是一些零零碎碎的小补，小修，小增添的内容，然后我们再次进入到后三个大的灵感设计。

这里是中间环节，主要介绍一些较为细微的灵感和改动。是一些较为零碎的，选取了其中一部分进行描述与介绍。例如皮肤，外观，身体部件等的更换和调整等问题，也就是可以新增一个超长时间间隔，或者慢速转变的设定或者协助，让身体的外观或身体的器官，组织部件等可以一定时间度上面更换，也就是让意识体可以体验到不同的多套外观和多套的身体的部件等等，包括身高，体型，外貌，肤色等都可以。

同时也是避免疾病的永久影响，或者直接一辈子的长期影响,很多时候这些是属于负效能的，因为这些对体验并没有提升，同时还限制了体验的拓展可选。因此很多的一些疾病是不需要长期保留的，即便作为催化剂或者作为一种扭曲的显化，也无需长时间保留或者在同一辈子当中，同一人生当中持续存在，这是重复体验，是负效能的。因为意识并不会因为催化剂的显现或持续的疾病而 100%的发生思想变化或思想改善，因此很多时候强制持续疾病产生或某些残缺的身体状态维持是负效能的。

对于体验而言，体验达到足够量，就可以开始更换。因此以一定时间或周期刷新，也就是疾病的体验仍然保留下来了，但是更多的身体状态的体验和外貌状态，样貌状态的体验也被保留下来了，也拓展了。当然，疾病与疗愈仍然都会存在。因为如果不去治愈疾病，那么就仍然需要体验或持续受到其影响一定时间，因此各方面的体验都同时被保留下来，但是又进行了拓展。

这是部分方面的。下面再来谈一下关于灵性修炼和灵性能力方面的。在新的第三密度身体载具的设计当中是砍掉了修炼的。也就是砍掉了传统的修炼的一些能力，因为很多传统的一些修炼的能力对于意识拓展和体验并没有多大的帮助。对于第三密度的物质层面体验而言，朝向已经不再是为了毕业，而是为了更多的意识体验与探索与创造等等，是全面向的，是综合的。因此很多的这个修炼能力反而是带来负效能的，或者也可以描述为过早的启用第四密度身体及以上的一些能力与状态。因此对于所谓的灵性修炼或者能力方面是去掉或移除的，或屏蔽掉的。

从这里我们可以看到并非是一直增加能力就越好，有的时候也是要进行缩减的，也就是增和减都同时可能存在，并且是对效能的进行综合调整。也就是说对于新的第三密度世界而言，并不

需要所谓的灵性或修炼等概念，但是意识又处于灵性与修炼当中，当然是有意无意的，是可以被动也可以主动的。也就是并不需要刻意的朝向，刻意的驱动，就已经被动产生了。很多的能力与体验都被改成了随机的方式。例如与动植物对话，或者心电感应，思想感知，前面提到的感观范围扩大等等，这些都被改成了随机的方式。也就是不再是永恒固定的，包括前面提到的疾病体验和外貌设定与催化剂体验等等，全都不再是单一的模式了，全都改成了具有浮动性的特点。

因此浮动式的与动物能沟通，或者与宠物能沟通，则变得更有体验性与拓展性。因为意识将不再可以追求或者依赖该存在，意识也无法依赖心电感应等任何灵性有关的存在。因为任何的依赖，很多时候过度依赖，过多依赖会造成体验的负效能和拓展的负效能。因为依赖了某些事物，就导致忽略了其他的某些事物和拓展，就如同因为有了而忘了。因此变成随机的话，则会带来更多的惊喜，更多的趣味的体验和更多被视为有体验价值的体验，就如同与宠物的对话或与植物的对话，对意识拓展和带来的那种神秘的保留，是具有驱动潜能的。同时因为随机的特性，使得意识体不能去依赖，无法去依赖和追逐和追寻，只能作为更多的探索，因此这种随机出现的可选体

验变成了某种礼物。

再下一项的设计是，身体的各项感官属性或特质等，与灵性考试 14 科目有关或者挂钩。这里提到的灵性考试 14 科目，或者说意识综合 14 科目考试，指的是意识体在当前宇宙进化之后所重新用到的综合衡量方式，详细可以看最后一个章节的灵性或意识 14 科目的介绍。这里可以简单理解为就是意识综合的拓展，决定了新第三密度物理身体载具的各项特点与属性等等。甚至包括基础感官的绑定，包括视觉，听觉等等全都与意识综合面向的 14 科目分数挂钩。那么也就是说意识越拓展，科目分数拓展的越多，领悟的越多，那么意识的综合的能力或感官或特质等就会被加强，这个挂钩仅仅是为了有意无意的驱动意识体更多地去拓展意识综合面向的 14 科目分数。

当然这个分数意识体一般是不会直接知道的，也不会发现的。但是意识体却可以被动的感受得到，因为随着意识体不断的学习，拓展体验，而自身的感官和各项能力与特质竟然在增强。那么就会有意无意的带动其他意识体，也开始学习，探索，体验，创造等等。并且意识体也将更加有动力去探索更多的未知的东西，未知的领域，未知的体验，全新的探索，全新的创造等。

并且随着意识体的 14 科目分数不断的提升，

会获得更多的环境抗性，因此可以适应更多的环境，以及打开了更多的体验可选的范围。并且在一定程度上加强了意识体对概率场，对周围环境场域的影响度百分比。也就是意识的思想力量变得更为明显和显著一些了。当然这个不会特别高，也不会特别的浮夸，但是却有显著的助力。并且这会同时挂钩之前灵感的能量转换系统，意识将会拥有更强的能量转化效率和物质转换的能力特点，使得意识体的身体强度，耐力，适应性，反应能力，跑步速度等都会一定程度上的提升，而这些全都一定程度上与与意识综合 14 类目考试分数挂钩。然后在一定程度的时候变成梯度模式，也就是分数达到一定程度之后，能力增加更为梯度和困难化，因为对于第三密度物理层面的体验而言，仍然很多东西是需要一定的限制的。

当然，这些都并非是主要的一些设计。因为意识体并不总是非常追寻这个 14 科目考试分数，同时意识体也并不能直接知道这个 14 科目考试分数是怎么提升和都有哪些科目的。意识体仅仅只是知道随着自身的意识拓展，自身的身体能力也在变强，这一项的挂钩会更为驱动意识体做更多的拓展与探索。至于学习与领悟，不论是被动的或主动的都可以。

整体的这个设计是让意识的体验可选的范围

能够得到较为有效的提升，同时一定程度上挂钩意识的体验与拓展，也就是意识越拓展自身，身体变得越拓展，身体越拓展，意识可拓展的范围再次增加。然后意识再拓展，身体再变得越强，身体变得越强，意识又可以拓展更大的范围，形成某种循环模式或者说相互助力的模式。也就是说身体的各项属性以及感官和能力，以及能量转换系统都可以被不断的提升，意识体可探索的范围变得更加的广。

举个简单的例子，就是意识可以单人涉猎的范围，哪怕是在原始的森林环境当中，当然可拓展和探索的范围也变得更广。因此意识将具备更多的能力能够去探索世界，或者说在古代或者落后的环境与时代当中仍然具备足够的拓展与探索潜能。

下面继续回到 6 个大灵感当中的后面三个大灵感设计。

这三个主要的大的灵感设计分别是关于理性分形之树与感性分形之树的增长问题。两个三角形结构设计助力意识体的问题。以及第三密度物理身体载具容易中各种的病毒问题。

下面先开始第一个，关于理性分形之树与感性分形之树的问题，这里先简单介绍一下什么是

分形之树。

就是理性与感性，仍然可以像树状结构一样的生长与拓展。仍然可以拥有庞大的躯干，大量的树根，大量的枝干分叉，树叶等，以及极其庞大的表面积,是以某种分形结构的形式所呈现的，当然这里是比喻，比喻为理性分形之树与感性分形之树，或者也可以理解为无尽分形网格。

那么意识体在第三密度的这个人生体验当中，理性分形之树和感性分形之树都会增长，当然这里只是把意识分形之树简单拆分出一个理性分形之树和感性分形之树。也许我们可能会觉得两个分形之树应该是增长的差不多的吧，在人的一生当中，例如旧的三密度地球地球年 80 年，其最终所获得的感受拓展与理性增长应该是差不多的，或者说即便有浮动也差距不会特别大。

然而这是我们通常所会想到的，考量到的，但是一旦情况来到 500 岁，当一个意识体能够生活存活 500 岁时，理性分形之树和感性分形之树就会出现明显的增长上的差异问题。一个人的理性分形之树是可以无尽迭代下去的，也就是随着时间还可以继续增长并不断增长，但是一个人的感性却受限于感官无法迭代和可体验的感受范围有限，或者有一定的上限或阈值，导致感性分形之树在 500 岁的时候并未增长，而且是很早就基

本长期停滞于之前的状态。因为五感感官是不变的，以及所可能体验到的各种感受也是较为有限的，并且感受与感受之间并不能像理性那样子去创造新的拓展数据或新的视角出来而增长，因此感性分形之树在很久以前就已经停滞了，也许可能在几十岁的时候就已经停滞了，或者说已经达到某种阈值了，再想要增长则变得更加困难了。

以及再加上 500 岁的年龄状态，拥有着大量的历练，体验经历和抗性，使得对于感受将变得更加的薄弱，或者说对于重复的感受缺乏拓展与增长。因此实际上感性分形之树是难以增长的，或者说在旧的第三密度人类载具设计当中几乎是难以增长的。而理性分形之树则一直可以增长，一直可以拓展。因此这个便是要优化和设计考量的地方。

虽然新的第三密度物理身体载具并不需要很长的寿命，即便保持原先的寿命也是可以的，因为体验量和体验潜能已经非常夸张了。到后面的时候我们会简单介绍，当所有的灵感设计完毕之后，新的第三密度物理身体载具，其 80 年的体验可以堪比旧的第三密度身体非常非常多年。由于在 500 岁的结构情况下，感官并不能再继续增长和进行调整了，因此灵感的设计是要进行让感受分形之树能够有足够的拓展，同时又不能直接新

增额外的一些感官和感知方式。

在感受的描述当中，真实感和虚假感是同样都可以增长感受分形之树的，也就是无所谓真感或假感，都是属于感，对假感的感也是属于感，无所谓真假，因此我们可以直接透过假感来拓展感受分形之树。这里的假是个比喻，假感并非说是假的感受，而是说类似于用假的模拟感受来进行感受拓展。即便假的感受是粗糙的，扭曲的，或者小小的，细微的，杂乱的波动的等等，仍然是可以的。

因为我们所要做的朝向并不是说一定要感受多真实，或者感受多深刻，或者感受怎么怎么样，我们是要让感受分形之树生长到足够大。因此我们创造出一种双感模式，也就是增加一种感受，使之有第一感和第二感。第一感就是我们通常所出现的感/感受，第二感则是在第一感的基础上进行扭曲。当然这里要区分出后面章节提到的“一感”和“二感”，为了区分和理解，读者可以理解为主感与副感。

第一感更像是最直接的感受，很多时候是较为精准的或较为初始状态的版本，而第二感则设计的较为弱一些，但是又有隔开，因此也能够被感受得到，但是是扭曲状态的，故意扭曲或者刻意扭曲。因此在大量的第一感的情况下，还会产

生出大量的扭曲的第二感/副感。也就是因此产生了大量的第二次的扭曲感受，或者有一定偏转的感受。这能够带来一定程度的感受分形之树的增长，或者通过这种假的第二感受来拓展感受分形之树。也就是双感模式。这种双感模式要求的算法是极为简单的，因为只要设计几个扭曲算法方式,对第一感/主感直接进行复制和调一下就可以了。

除了这个设计以外，我们还对感受的算法机制进行了浮动化调整，也就是让意识体可以一定程度上调整其感受的强烈度，让感受既可以削减微弱，也可以倍增放大，可以达到被一个苹果轻轻砸到手都感受到强烈的感受，将冰淇淋不小心掉在地上的，小小的难过，放大成极为的难过。也就是让感受能够被意识自主所调控倍率，相当于对落差感受的倍率可以一定程度上调整，因为我们是对落差进行感受的，或者我们是处于一种落差世界的。(关于这一点可以去翻看后面基础章节)。

对于落差感受的倍率调低，这个并不会带来感受分形之树的拓展，但是意识如果拥有自主的感受倍率放大，那这个就有很高的潜能，让意识体获得大量的拓展和体验与锻炼。相当于假设在500 岁的模拟情况下意识有了这一项放大，主动

放大或者主动感受强化的能力与选择之后，其可涉猎的感受范围会变得更大，以及感受分形之树可增长的方式和程度也变得更多。而这个倍率的调整同样并不需要新增算法或者多少的改动，因为我们在第三密度世界体验当中本身就是被一定程度上感受放大的，因此只需要稍微调整一下浮动即可。当然，如果只是这样的一些设计，仍然是不足以能够让感性分形之树与理性分形之树同步增长的，因此我们还需要进一步的设计。

我们设计了一种随机获得高领悟状态体验或高意境状态体验的机制，也就是在意识体的任何体验当中。不论是种地，打篮球，浇花施肥，聊天，思考，手工，创作，人的任何的场景当中，都有极低的概率随机获得高能体验。举个简单的例子，就是种地随机可能获得种地大师的体验感受，打篮球可能随机获得篮球大师的体验，感受浇花可能获得浇花大师的部分体验感受，聊天可能随机获得聊天大师的部分体验感受，手工创作可能随机获得手工创作大师的部分感受。并且是所有事情都有机会，有概率可以获得这些体验感受。

尽管是短暂的，和只有部分的，但是足以，这样的设计拥有着巨大的效能潜能。一个是因为随机，二个是因为这些感受体验可以使得意识体

可以短暂的感受体验到特殊的熟练的大师们的感受体验。因此这可能会造成一种潜在的探索欲望或者上瘾，也就是意识体可能会疯狂追求各类不同的体验感受。

但是这些体验感受又是随机的，因此又不能太刻意，同时这些体验感受是分布在任何事件当中的，使得每个意识体都有机会获得不同的体验感受。不同的这些熟练的大师的部分体验感受，既可以促进意识体对更高熟练技能的探索，和对于感受体验的领悟和思考，同时也具备很强的牵引作用。因为这牵引着意识体去不断的进行体验，进行新的体验，进行新的探索，因为有机会获得熟练/高领悟的大师们的部分感受，因此意识体将会被驱动着有意无意的去朝向更多的新体验，更多的新探索更多的新事物创造等。

并且这样设计巧妙的运用了感受驱动，同时也运用了一定程度的造物驱动。当然，这些感受仅仅只会被意识体所模糊的记住。因为这些感受并非是意识体自身的，而是属于机制设计所带来的。但是正因为意识体验到了极为熟练的大师的一些感受与体验，因此更加有动力和动能，探索更为极致，更为广阔的探索空间。并且因为是随机概率的问题，所以意识体就要不断的去拼概率。虽然这会一定程度上的对意识体造成低百分比的

影响，但是这些体验是建立在意识体本身已经在进行体验和探索当中，因为不打篮球就没有机会获得到篮球大师的感受与体验，不去旅行就获得不了旅行大师的感受与体验，因此其感受体验只造成了极少部分的影响，极低百分比的影响。并且这种感受持续是较低的，是并非完全属于意识体的，是无法被当前所直接理解的。因此意识体并不会在这些感受当中迅速或快速的增长自身的感受分形之树，而是意识体拥有自主探索的动力，在探索过程当中不断的去细化，寻求，思索，琢磨，体验等的过程当中，自动有意无意地细化了自身的感受分形之树。因此具有极强的牵引效能，且可以调动其潜能。

虽然看似低百分比的干涉了一定的意识，但是对于宇宙的整体进化而言，这仍然是在低干涉的范围之内的，并且是低干涉和高潜能的挖掘的。因此在更大的层面看来，这一项仍然是具有很强的组合潜能的，与前面的感受分形之树拓展的灵感进行组合之后，将可以使在 500 岁的情况下仍然有着足够的威能，让感性分形之树和理性分形之树共同增长。宇宙要培养意识体和培养超级意识体的方式多种多样，而这一种精妙的牵引，是潜能极高的，威能极大的。

下面开始描述后三个大灵感的第二个大灵感，两个三角助力意识体。这两个三角，或者两个灵感三角形，描述的是指在灵感设计当中拥有相互助力，相互潜能挖掘与相互效能稳定化，和相互避免负效能的设计特点。这两个三角形，第一个用于意识体的学习自检，或者说一套自检系统，同时也是对于自身的一生当中的收成收获的一套整合。在该整合与自检系统下，意识体可以无需其他人的协助，也能够自我自检和进行整合拓展学习。

第二个三角形，或者说三个灵感组合构成的三角形，用于让意识体更加的可能性拓展化，或者也可以叫混沌化，就是让混沌上限或概率场上限变得更高。当意识体自身的混沌上限变得高的时候，也就意味着更多的可能与潜在与潜能都可能被挖掘与发挥出来。因为有序或者说混沌，有序和混沌是相对的，或者说是同一存在的两端，而这里描述的混沌，如同让可能性的熵值或者让可能性的场域变得更大。当然这里的增大是指潜能方面的，潜在方面的，并非说是直接增加意识体的熵值，或者思维的熵值，而是说让整体可能性场域大幅提升，让意识体的可能性意识场域能够拥有着朝向更极化之多的可能性。因此可以使得意识在一生当中，或者说多次的第三密度人生

当中或体验当中拥有着更多可能性的潜能收获与突破拓展。

而这两个三角形同样的也是用于助力与创造出超级意识体诞生的概率，所有的灵感设计最终都是综合起来朝向诞生出超级意识体的可能概率，而综合并非是由单个灵感设计或一些散乱的单独灵感设计所能够产生的。因此三角形的设计结构是有一定的组合考量的，相当于都是以三个灵感进行组合成一个大灵感，或者组合运作。因此这三个灵感需要非常精妙，每一个都需要非常精妙，每增加一个都需要与另外已经存在的灵感进行精妙搭配与组合。

例如对于一个三角形灵感而言，当灵感达到两个的时候，第三个灵感的选择将变得越来越困难。或者说当有一个灵感之后，第二个灵感可能会颠覆掉第一个灵感的选择。因此灵感是交织影响的，也就是需要每一个都达到足够的效能，并且组合之后仍然要有更高的效能。三角形的三个灵感要能够在综合上产生效果，对于单个灵感而言也许看起来很普通，甚至平平无奇，或者看起来都不像是一个很有效能的灵感。这也是三角形灵感设计的难点之一。很多看起来很平常的，在三角形当中可以发挥出巨大的潜能，而很多看起来较为显著的，有直接目的性，直接方向朝向性

的灵感，则反而没有多少的效能。

因此对于这两个三角形的灵感设计过程而言，我们已经剔除掉了大部分的低效能或效能不够的方案，或者说剔除了很多单个小灵感。例如在三角形灵感设计当中，假设对于一个三角形灵感当中的位置还差一个灵感。那么这个灵感即便效能达到 60%，70%都会被否决。因为要做到几乎 90%以上的效能，也就是对于单点就要有 90%以上的效能。那么连贯起来的话，低于 90%的效能都可能会被否用，或者不会被选择。因为灵感的设计不是自选，不是妥协。而是要创造出极为精妙的存在，因此任何看起来像是妥协或次选的存在均会被否掉，或者任何看起来明显有效能的，但是却做不到足够精妙的也会被否决掉，例如效能能够达到 60~70%的。

因此在三角形灵感设计当中，我们不能将一个灵感角摆放一个 70%效能的设计。同样的整个三角形，每一个灵感角都不能 60~70%的设计，甚至都不能摆 80%的效能的灵感设计。要摆效能 90%+以上的灵感设计，而且还要有一定的组合性，还要有一定的筛选性，能够产生精妙的组合与影响，并且这种影响是有意无意的，就是对于意识体的体验而言是既有又没有的。看起来既有影响又没有影响，不能是直接的影响，也不能是数据

下载等等。因此这是三角形灵感设计当中经常会出现到的一些情况。

这里我们先简单的将三角形类型的灵感设计简单介绍了一下。三角形的灵感设计是可以运用在非常多方面的，三角形的灵感设计是极为灵活的。在其运作当中能够做到复合或者兼容大量的场景，甚至兼容率可以达到 99%，99.5%等。也就是不论任何的场景都能够发挥作用与效能，可以兼容大量的情况。

而其灵感设计要求是较高的，或者初始条件就要求比较高，因为初始就是三个灵感，要组成一个非常巧妙的三角形灵感效果，然后实现想要的灵感效果。这会比单一灵感和双灵感要更难，相对的难度。

下面我们来直接看一下已经设计好了的，内置的两个三角。两个内置的三角是直接内置在意识体的意识当中或者载具当中，或者体验时会被调用到的。

第一个三角用于自检和整合，其整体设计为【感-境-向】三角，同时也是三交叉的。感，境，向，三个组合在一起，会变成某种或者某种结构世界的三角。也就是三个存在构建整个宇宙，或者用这三个存在组成的三角去理解整个宇宙。这三个词都是提取的词汇，我们需要把它拆解出来，

并简单介绍其含义。

感，感受的感，感觉的感。一感的感，二感的感，其本质或本身是跟感受感觉感知有关的，即简称为感或简单提取为感。

而境是意境的境，是跟意境有关的，同时也跟知识，智慧，心境，境界，境地，层次，等有关的。境可以由感而生，当感受到事物的时候，进入到其境当中，那么便可能产生出意境或者意境有关的状态，也可能产生出智慧或信息或知识等存在。

这里感和境是有一定的差异的。例如智慧本身不是一种感，“知识或智慧”不是一种感受，不会被划入进感当中，而境本身又不是一种感，或者并非是初始的存在。境或者说意境等有关的，跟感的关系是非常紧密的，甚至是差异极小的，但是又是完全不同。因此相当于我们将事物拆分成了感与境，或者说任何事物都可以拆分出感和境，但是这并不等于每个人可以生感和生境。

就如同对于一个苹果树，很多人是微妙感受或者几乎无感的，同时也不会生出智慧，生出境的。但是也存在可以生出智慧和产生意境的，或者意境有关的状态与感受的。因此它是一个可以相互促进，同时又有一定的关联的存在，而这两个拆分几乎可以拆分成所有的事物宇宙当中所有

的事物都是感和境，都可以变成感和由感生境。

感既可以是一感，二感，也可以是通常的任何感受，感觉，感想等等。但是一旦演变成知识，智慧，意境等存在，而这一些在描述上可以是属于境当中的。这个境不完全是指意境，但是包含着意境有关的，也可以是指境界，境地，心境等存在。当我们产生感就有可能产生出想法，想法可能会转化成知识，智慧，思考与意境等存在。而感和境是可以用于描述宇宙当中所有事情与情境的和情况的。因此这是两个极为庞大的存在事物，或者说极为浓缩与凝练之后的存在。更多的是一种概念而非定义，而且是处于未坍缩的或模糊的状态。因为感不是由任何人定义，也不是用任何形容去描述，但是需要自身去感受和去描述的。

同样的，智慧或意境仍然需要我们自身去产生和生成意境或智慧知识等等。外部的描述或定义都不太能直接进行生感或生境，因此这两个是非常主体化的或主观化的存在。也就是任何事物如果需要生感需要生境，例如面对苹果树生出哪些感，还有哪些感？产生了哪些感？生出了哪些境，还有哪些境，产生了哪些境等等。而这就是【感境向】三角形的第三个，为【向】，是指方向的向，如同箭头一样的，从一个地方指向另一个

地方。

【向】作为三角形的第三个存在，让感和境连在了一起，同时把主体主观体验者带入进来了，所有的感和境都是有方向的，所有的事物也都是有方向的，都有观察者从什么样的方向出发，而产生什么样的感受与意境。

例如观察者用肉眼看到苹果树。那么这个向就代表着任何的感受都有出发位和朝向位，也就是类似于箭头的出发点和箭头朝向的角度方向。任何的感受都有，例如觉得苹果是昂贵的。这个用【向】来解读就是在意识的思想当中，是存在金钱等系统和有价值观概念的。同时，在潜意识的思想当中认为苹果需要费较大的代价来购买或获得产生的，昂贵概念是涉及到金钱，金钱观念，金钱认知，还有背后的生活系统，以及获取苹果的方式等等的。

再例如觉得苹果树真是太有意思了。这种感觉感受的向的解读及背后可以是视觉，可以带着听觉，可以带着不同的思想认知。可以带着观察，好奇等的思绪与状态来看待苹果树，并且产生出有意思的感受。但是这个有意思的感受仍然是基于相对和对比而产生的，因为其方向是苹果树真的太有意思，这背后都有着意识的各种向，意识的各种出发位和朝向位。

同样的任何思想，任何认知，都会有一个【向】，都能够破解出思想背后，感受背后，感觉背后，情境背后的所有的箭头，所有的出发位和朝向位也可以是复合的多个存在的。例如意识体经历了一件事物损失，感觉自己很倒霉，那么如果用感境向来解构该事件，那么我们会获得这件事情,给意识体产生了哪些感受,还有哪些感受？还可以诞生哪些感觉感受？以及在感受当中又有哪些意境，哪些可能的意境，可能探索的意境？以及所有的这些感受与意境与整个思考思想与描述当中向的情况，也就是包含着出发位和朝向位的情况。

这里我们举例简单介绍。例如意识体经历了一件事情，其向当中包含了自身的亲身经历而非观察他人是主体进入到箭头当中，或者主体包含在【向】当中，或者意识体处于某种向的状态而失去或损失，是一种主观认为，是一种感受。主体体验到了失去，而失去的向代表着意识对事物看待的观念是锚定在了得失当中，并且是专注在失去，而非考虑在获得的内容。以及其思考的出发位是个人为主的，是个体的，是个体主观意识性的。而感觉很倒霉，同样的，这背后有着意识体为主体的认为。该朝向是思考着倒霉与幸运，以及对倒霉和幸运的定义与认知，都包含着背后

的【向】，也就是【感】背后的各种向。

因此在感境向的结构当中，我们可以看到任何一件事情都可以被拆分的非常细致。并且不止如此，还有境，境代表着知识，智慧和意境，那么这个事情当中我们获得了哪些知识，智慧和意境呢？意识体便可以通过境的认识，以及通过各种的【向】背后的各种的境。拓展整个事情给他带来的知识，智慧，体验，感受，以及他可以将其凝练出什么样的意境。意境是非常丰富的，即便是倒霉也是一个意境，失去也是一个意境，都可以转化成意境被探索与感受，和多次的解构。

由于这里我们是举例，任何一件事情当中都会有多重感受，多个复杂的阶段感受，因此还可以进一步的拆分，可以细致到每一个念头，每一个步骤。因为事物是多步运作，而非是一步变化的，并且感受是有落差的。因此，用【感-境-向】进行每一个步骤的拆解，每一个念头的拆解，都可以拆解出大量的信息，并且还可以再进一步的生感生境生向，三个存在是相互都有关联的，可以任意互生。因此意识体仅仅通过一个简单的事情就可以拓展出大量的感受，大量的知识，智慧和意境，同时对【向】有着更多的了解认识与拓展和关联性大量的存在，因此意识体很快从这件事情当中进行了大量的意识拓展，和大量的感向

境的拆解。并且这种拆解是可以多重的，多次，多层，多交叉，多嵌套，多变化等的。因为感境向本身可以对感境向进行二次与多次嵌套的感境向的拆解，也就是意识体甚至可以在这件事情产生之前以及这件事情体验的过程的小节，小插曲当中进行感向境的拆解而变得更为拓展。并且这种感向境的拆解是可以用于人生当中的每一处小事大事和各类的离谱或特殊的事情的。

这便是【感向境】的一个组合产生的三角形灵感。而这一个三角形感向境，将助力意识体不论是在死后人生复盘，甚至无需让任何人教导自我，就能自我教导，自我指导，自我拆解，自我分析，自我用【感境向】进行分析。每一个认知，每一个思想背后都可以拆解感向境，都可以运用感向境这个三角，对自身自身整个人生的每一个事情，每一个念头，每一个观念，每一个信仰进行详细的拆解和多步的拆解。因为感向境实际上是一个循环，而且是双向循环，既可以感向境，也就是生感生境生向，也可以反过来。同时拆解之后还可以二次拆解，也就是对拆解的感向境进行感向境的拆解，因此这会使得意识拥有自检能力，无需任何人教导意识就能够自己指导自己，因为意识只需要套公式或者套这个灵感，套这个感向境就可以得到大量的认知拓展和理解上的突

破。

如果一个意识体在丰富的一生结束之后，运用感向境对自身进行详细大量且细致的感向境拆解和复盘，那么该意识体可能会拓展非常之广阔。并且这个过程还锻炼了自我分析，自我复盘的能力，这是一个非常夸张的能力。因为在之前章节提到的超级意识体无人之境的状态当中，在无人之境就只有自己能够指导自己，也就是自我指导自我。因此这种情况会在第三密度新物理身体载具的意识体的体验当中出现并产生，这会导致其自我指导能力变得非常夸张和极化。甚至无需任何教导就能够自我迭代，修正和突破，探索与拓展等等。

感向境拥有极强的威能，而且感向境本身也是作为未探索的存在是属于模糊的，因此可以被意识体以任意的方式去使用和挖掘其潜能，感向境不是固定的，而是拥有着无尽潜能和威能的存在。当意识体对感向境的运用极为熟练，越发熟练的时候，涉及意境拓展，智慧拓展，知识拓展，感受拓展和向的运用将会变得极为熟练。因此自我的局限性将会越来越难以产生，自我信念的狭窄和固化也会被感境向所拆解破除。因此其迭代速度会非常快，意识体的增长迭代情况将难以描述。

当然，即便暂时不在新的第三密度的物理身体载具当中，任何意识体也可以直接使用【感境向】三角进行自我自检和修正。而这被作为一个内置三角或灵感方式植入进新的第三密度物理升级载具的体验者当中，并且这个是可以直接运作在潜意识或表意识当中的。也就是直接属于一种思维上的算法或系统或软件或模块等等都可以，这些是不同的比喻。也就是意识体可以在意识当中有意无意或潜在的发挥感向境的威能，并且在人生结束的时候还会二次进行整理。

下面是第二个内置三角。这个三角灵感的三个存在是为了朝向增加混沌度的。三个分别是“长短双时间”，“为了的感受与概念”和“魔方混态念头点”。这三个都是单独效能就极高的存在，并且将其组合成了一个三角来大幅增加意识体在人生当中的混沌度或者说可能性范围。下面我们分别来介绍这三个灵感的设计，以及三个灵感是如何进行混沌度提高的，巧妙助力的。

首先是长短双时间。如同字面意思所提到的，给意识体新增一种时间感，一种额外的在双时间感的模式下，意识体会有通常的时间感，还有一种较长的时间感。例如感觉一天像 1 小时或多个小时，是一种时间被压缩或者对采样感受缺乏更多连贯细节的感受。这并非说是感受到时间非常

快，而是感受到大量的事情都似乎只经历了很短的时间就完成了，例如一天的活动就感觉像 1 小时，甚至几小时，就像是几秒钟等的长轴时间感。

其主要是多出一根更微弱的时间走感，也就是长时间感和原先的短时间感进行搭配组合，那么意识就会产生两种主要的思考状态，一种是短时间的，一种是长时间的。因此长时间的感受会使得意识体将有一部分意识或思考会朝向长期计划或者长期目标。而短时间内的话则是短期目标或也可以是长期目标，但是两种的感受与感觉是不同的，双时间感会带来更多的可能的潜能与组合。

因为短时间感会导致大量的意识体处于短时间感的局限与循环当中。这是思维意识上未拓开，未拓展的状态。并非说是短时间轴无法处理长期项目和长期目标和超长期目标等等。双时间感不仅带来超长期的目标的潜能与潜在，同时也会让意识思考事物，看待事物发生多重叠加或偏转，也就是既有短时间看待的，也有长时间看待的。就如同同一件事情，可能短时间看来是这样的感受，但是过一段时间又是另外的感受，再长的时间又是不一样的感受等等。因此该双时间轴的设计，其巧妙之处在于并不干涉与影响意识，同时对意识对时间的感受其实是并不影响的。因为双

时间轴仍然是有主次划分的，长时间轴是次要的，和较为低百分比的，也就是并不需要极为费力或用力的。

双时间感受就足以挖掘和创造出大量的潜能，其潜能并非说是对外部创造或目标实现方面的，而是对于思考事物的方式。也就是其影响主要是在思想方面，而非是外部的。对于思想而言，当思想多了一种可用的，可选的，长时间轴的体验感受与思考，那么与短时间轴进行组合之后，将产生出无尽的可能性和各类的想法。而这些想法和可能性正是创造出更大混沌程度和更大可能性的潜在，其威能潜能是极大的，甚至难以描述。因为这会直接影响整个人生一生不同阶段，不同节点，不同状态的所有想法可能性。注意，这仅仅只是打开了可能性，并非说是直接对意识有多少的干扰或影响或驱动，而是可能性被打开，再进一步由意识体的各种选择或思考，或主动等去进一步的拓展。

然后是混沌三角形的第二个【为了】。灵感角描述为一个思考起始或概念。叫做为了【为了】是一种模糊的起始，或者说是一个引子引发意识体进行思考。至于连贯思考到什么内容？都可以，也就是包含着大量的模糊情况与潜能。因为“为了那什么”，是为了什么？有什么是为了的，还在

为了什么？为了什么而什么？为什么是为了，为了什么而为了等等的各种情况。这个【为了】不仅仅是可以为了生存，为了探索，为了学习，为了体验，为了财富，为了价值，为了表现，为了创造，为了进取，为了突破。又或者说是为了思考，为了生长，甚至是反过来对自身的为了而思考。例如思考自身到底是为了什么，为了什么而这样做，为了什么而活，为了什么而前进？等等的，既包含着往前进取进发的方向朝向，也包含着反向对自身所进行的各种为了的思考。而且这一个【为了】并不是在单一时刻所进行的，而是在整个人生旅途当中的所有不同时刻，当中所会产生的思考或想法诞生。

这个为了不仅可以驱动意识体去朝向更多的为了，例如为了体验，为了创造，为了探索等等，同时也会在意识体进入某种循环漩涡当中或者固化的情况下，反向思考到自身，自身到底是在为了什么？这个为了并不一定会被完全的回答或被探索，但是其产生的引子就足以让意识体产生一定的思考，例如自身现在是为了什么？接下来是为了什么等等。至于为了进行什么样的组词，什么样的句子造句和什么样的连贯思考，这个则由不同的意识体所处的环境情况与当前的思维意识情况，而综合影响与决定，因此这个【为了】本

身并不直接影响意识，也不直接对意识进行拓展。而是当意识思考到某些【为了】的时候，看到自身可以为了什么的情况下时，意识体就被潜在的可能性打开了。

也就是意识体看到了更多的为了，并且可以选择更多的为了，无论是在人生的哪个阶段，哪个情况当中都可以进行进一步的为了，而且人的一生当中可以有多种为了，多次为了，多个阶段的为了和不断的变化的为了，并且这个为了它是不分时代的，任何时代都可以有不同的为了，因此它是具备可以自动适配性的。并且不论是在逆风环境，又或者是较为平和的环境当中，都可以通过为了而激发意识体的创造潜能，体验潜能等方面。

可以助力意识体进行更多的探索可能性。为了并不会直接推动意识体去前进去行动去操作，但是为了可以打开意识体的视野，让意识体看到更多的体验，可选操作，可选，行动可选。因此可以以非常大的程度打开意识体的混沌度。并且为了还可以用来解锁一些“绳结”，或者解锁一些矛盾或者循环固化等等。因此，意识体就在有意无意当中，仍然是以主动为主的情况下进行着创造探索，与前进等等。而这里的这个为了既是一种感觉，也是一种感受，同时也是一种潜在的思

考和思维引子。

混沌三角形灵感的第三个灵感。暂时称为魔方混态念头。是来自对二阶宇宙的通路多解的结构的仿照或者模仿版。正如名字所描述的，魔方混态念头相当于在意识的潜意识或表意识当中内置了一个像魔方一样的随机的混态的念头产生装置，并且是独立的概率场。同样的是为了朝向更加的混沌与更多的可能性。由于思维意识的惯性和连贯性等的多方面的原因，会使得思维意识在数据调用方面是较为缺乏的或者说概率表将较为有一定的偏向，也就是会受到思维，信念，信仰和认知等的偏向。但是魔方混态念头则是额外的，无关思维信念，无关自身的偏向倾向等，随机产生念头。

当然这个频率频次并不需要非常高，而是属于一种额外的并且这种念头可以是单点式的。也就是像网格点或概念点等方式所存在和蹦出来。也就是在一个意识体正常的思维与运作当中，会有一个额外的念头装置。但是该额外的念头装置频次是较低的，并且是不受主观表意识等的思维念头影响的是随机的。也就是看似时不时会有某些奇怪的念头蹦出来，或者说概念点。例如吃饭的时候想到爬树，正在种树的时候想到坚固，下

山的时候，想到扫把等等，当然更多的是各种概念化的存在。例如美好，悲伤，其他可能性，写字，上升，生长，有趣，也可以大概随机，哦确实挺不错，说不定有可能，差不多，惊喜，惊讶啊，透明，反光，反照，垂直，弯曲等等的各类可能的概念。注意这些并非是感受，而仅仅只是念头概念的方式蹦出来，因此意识体可能在任何可能性的环境或情况当中碰到一个蹦出来较为奇特或者怪的念头与想法。也许这个这些念头与想法被快速的略过了，但是这些念头与想法可能会产生新的概念组合，或与当前环境进行某种融合式的思考。也许只是一两次，但是这足以让思维意识的混沌度变得更高，当然这并不会阻碍意识思维的专注或长时间的运作与维持等等，而是会助力更多的灵感和思维跳跃等可能性。

当然其整体是对思维进行更多的跳跃式迸发或者连贯等等，相当于在思维层面上再次增加了思维意识与念头的混沌程度和可能性表。因为对于一个惯性化的思维或者连贯性的思维当中，其概率表也是经常较为连贯的，但是一旦出现魔方混态念头的随机迸发，那么就会使得概率表偶尔会产生某种较大的刷新或变化，因此对整个概率表的运作来说是大幅拓展的。这个概率是发生在思维念头整体的产生当中的。因为魔方混态念头

点，可以将任何意识体已经学习到的或理解到的或感受到或定义的概念将其蹦出来，相当于是蹦出概念点。

这也有助于意识体对于很多看似不连贯的概念将其进行连贯起来。或者尝试进行连贯起来思考，或者联系起来思考等等。因此意识体在有了魔方混态念头的情况下，可以让自身的数据，自身的意识，数据自身的意识的每一个概念节点有着更复杂的连接和纠缠模式。相当于既提升了自身所学习的所有的知识节点或概念节点的复杂程度，连接复杂与纠缠复杂程度，同时也提升了自身概率表的活跃程度，复杂程度。

也就是整体来说看起来更加混沌一些了，当然这种混沌当中仍然是不失意识自身的思维有序的。但是却有机会让意识进行更多的拓展，并且是随着意识的拓展，魔方混态念头是直接调用意识已经学习和已有的事物和概念等，因此同样也是算法极其简单，但是可以产生极高效能的灵感设计，并且在一个意识体的一生当中，魔方混态念头点(可直接转化成魔方混态粒子)可以将意识的纠缠与复杂程度进行非常高程度的增加，当然这个需要进行一定的设计与调整和参数调试，需要有一定浮动，也就是随着意识体能承受和被干扰的程度进行调配。

既保持在意识极大概率不被其影响，同时又尽可能地使其运作并增强意识的复杂与纠缠程度，让意识朝向如同大量魔方混态粒子一般的复杂程度与叠加程度，也相当于是在强化意识的强度，以及增强意识的信息复杂度和密度等等。

那么这就是混沌三角形灵感的三个主要。第一个是长短双时间，第二个是【为了】，一种概念引子【为了】，第三个是魔方混态念头。但这三个综合起来，对意识体的生存、生活或体验来说并没有直接的影响，但是却对意识体的整体思维意识上面的混沌程度大幅增加，并且拓展了更大的可能性。两个三角形，一个自检三角，一个混沌三角，两个三角形的置入又给意识体带来了大幅的潜能挖掘与效能提升。

现在我们已经描述了 5 个大的主要灵感，在这 5 个大的主要灵感加持的情况，这样意识体的整体情况已经变得非常不一样了，与旧的第三密度人类的设计或思维意识情况有着巨大的差异。因此在寿命等其他方面的设计方面几乎是可以不需要进行多少的调整或限制的，也就是无需靠寿命增加这种较低效能灵感，寿命增加相当于是不解决实际根本的潜能欠缺挖掘问题。因此在这五大灵感设计和前面提到的各类灵感组合起来之后，意识体的寿命在并不需要增加的情况下，就

已经相当于原先寿命可体验量的百分之好几百了，甚至可以随意达到百分之上千上万和更高。因为整体的体验总量和意识可拓展的总量才是关键，与寿命不是直接的关系。

对于旧的第三密度人类设计等类似情况而言，寿命的增加，其实并没有在增长效能和潜能。因为自身并没有随着寿命的增加而拓展更多的体验可选与潜能迸发。而在新的设计当中，意识体的潜能是随着自身的拓展而不断的被释放和进一步的挖掘更多的潜能而存在的，因此意识体不需要很长的寿命，也能够进行大量的数据拓展，大量的体验可选与思维意识层面的领悟等等。因此在这些灵感组合之下，便创造了能够诞生出超级意识体的概率。这不仅意味着一个意识体的一生，它上限是非常逆天的，极高的甚至高到难以描述。

同时也代表着要随着意识体的拓展，其自身的各方面的状态或体验与潜能状态等也要随着调整与增加。当然，这种调整与增加并不代表着说局限性在不断的减少。局限性的增加与减少都会带来不同的效能与潜能变化。因此潜能状态的挖掘与增加并不等于局限性减少，有的时候是继续保持一定的局限性。因此在整体的设计当中，尽可能的挖掘了更多局限性设计下的潜能，也就是在同样的局限性要求当中。例如遗忘、物质、感

官、生存、肉身、没有灵性感知等超感知能力等，所有局限性都仍然存在的情况下，进行效能挖掘，潜能挖掘的设计。而并非说是一味的去打破局限性，修改局限性。同样的也是在灵感设计当中所考虑到的，灵感设计并不等于修改现状，而是假设在保持当前现状的情况下，在什么样的机制设计或灵感设计的运作当中是属于高效能的或极高效能的或高潜能的。

因此这里的新第三密度物理身体载具的设计，便是基于一种第三密度意识体的生存在什么样的情况下，是高效能，高潜能，且还可以有着高上限和高可能性的。因此对于整个灵感设计的过程而言，便是有着其潜在的围绕，因此即便到了这里，我们也会发现很多的局限性并没有被移除，而是做了调整。局限性在我们前面的章节当中也描述到过，局限性相当于是分之用或者局限性之用，仍然是有着巨大的潜能的，也就是说对于任何的看似是局限性的东西，都可以有着大量的效能与潜能，以及可以用于造物等等。

6 个大灵感，最后一个灵感是关于新的物理身体载具的病毒防范设计，因此这个部分放到最后。以及还有两个额外的外挂灵感。这两个外挂灵感，分别是一个对于世界而言，给世界增加一个外挂，以及对意识体而言，给意识体增加一个

外挂。有了外挂的辅助，很多事情与负效能等情况将被几乎消除。下面我们先来看一下第 6 个大灵感。病毒防范设计。

这里的病毒并非是单纯指生物病毒，也包含着思维病毒，或植入病毒，生物病毒，潜意识病毒，AI 病毒，生物计算机系统病毒等等。也就是对于一个旧的第三密度人类的物质身体载具而言，可以比喻或描述成一套生物计算机或者某种特殊计算机。因此仍然有着巨大的漏洞和针对这种身体设计的各类植入和病毒，甚至仅仅是一些简单的代码都可以衍生成一些洗脑有关的病毒，或者对表意识与潜意识进行思维塑造与影响等的病毒，相当于是某些代码病毒，也可以是像某些寄生体一般的入侵至身体当中，并占用身体的一定的意识显现,来进行间接的干涉意识等的病毒。

因此新的物理身体载具要面临着巨大的防病毒设计,因为旧的物理身体载具太容易中病毒了，而且到处是漏洞，设计非常简陋，甚至没有防火墙防范系统。当然为了防病毒，我们并不能单纯的增加一个像安全卫士一般的防火墙软件，进行全身的扫描检查，对意识体硬盘进行暴力搜索等等的设计。这些是不行的，这些不仅非常耗费算力。设计也复杂，而且对意识体的机能是有一定的影响的，当然这里是一些比喻举例。因此这方

面的灵感设计不仅要考量着算力不能增加的太多，也要考虑对身体各方面的一个影响。由于描述细节的问题，这里就不细致介绍旧的第三密度身体载具的各种漏洞与问题和运作 bug 等，因此让我们直接聚焦在灵感设计的考量方面。

首先，我们并不能给全身装上装甲板，装满强大的安全卫士来防范中病毒。我们的关注是放在以简单的方式，简单的算法察觉到病毒，并且尽可能的找到病毒的位置。以及减少病毒的影响，至于是否清理以及如何清理，这个则可以由高我等高维意识体进行，其难点并不在于清理病毒，而是在于难以察觉是否中了病毒。以及如何去寻找病毒的位置，并且要考虑到新的第三密度物质身体的机能耗能有关的影响，因为并不能 24 小时去监测和监控，也不能在怀疑中了病毒或有病毒之后进行全身的扫描。因此整体的灵感设计可以简化为我们甚至并不需要去找病毒的位置，也就是过于精确找病毒，因为精确查找这仍然是有一定算力耗费的。

因此有些事情可以交给高我层级的意识体，也就是我们只需要在新第三密度物理身体载具当中。安装某些推测算法也就是推测是否中了病毒，一旦中了病毒就让高我检查一遍，注意是推测算法而不是检测算法(也可以比喻为靠某些算法来

猜）。因此效率是会变得更高的，并不需要自行检测，自行查找，自行清理和杀毒，这个事情被交给了高我。

而这一整个病毒防范有关的灵感设计是因为由于旧的第三密度身体载具太容易中病毒了，经常中病毒，就导致高我需要大量且频繁的去进行检测筛查，查找和清理导致高我的任务量和工作量大幅增加，当然这里是个比喻。因此我们的灵感设计的另一个朝向的目的是尽可能的减小，减少高我的工作量。因此这个灵感是一个看起来有一定特殊的灵感设计，我们的灵感目标是减少高我的工作量。

由于一个意识体一天当中有大量的念头和思考等情况，因此我们并不能采用实时监测念头与想法等方式来判断是否中病毒。同时我们并不能采用对比法或者对照等方式来筛查病毒，因为这会非常耗费算力。这个对照指的是进行念头与念头之间的大量对照，或者与之前自身的时间状态，例如 24 小时之前的自身的状态进行详细对比对照来进行病毒判断，这些都是非常耗费算力的。因此我们的采样频率不能非常高，甚至根本就不能进行多少的频繁采样。同时也不能进行过度的对比和对照，也就是无法去对比过去的自己，和进行念头之间的详细对比，也相当于要直接放弃

掉精确检测，只能采用较为模糊的检测方式。因此任何的检测方式或算法设计都只能是部分的效能百分比。

当然，我们到目前为止仍然拥有着充足的算法耗能可用空间，因为前面的所有灵感设计都几乎不耗能。也就是说，即便对于一个旧的第三密度物理身体载具而言，增加的灵感。但并不会增加多少的算力耗能，因此在病毒检测方面会考量到可以额外多使用一些耗能。来专门进行病毒筛查，当然我们并不能说是直接增加 50%或者 78%等的耗能。可以额外增加个 8%，12%，15%，这已经算是非常非常之多了。因为前面所有的灵感全都是考虑到算法优化。和耗能优化等有关的。因此前面的所有灵感全部加起来也只有非常低的百分比个位数的耗能和额外算力增加。因此在病毒防范上面想要灵感到算力极为简单，还能够筛查病毒的方式是难度相对再次增加了。所以我们这里很多时候是要开始转变为间接处理这个病毒的方式。而非直接进行暴力检索，排查和清理。

描述到这里，下面我们正式进入已经灵感好的部分。首先对于数据进入到硬盘当中，或者说被写入进硬盘当中的数据或代码进行简略的筛查，采用的是分流，复制，并列，对比的方式。也就是任何流进硬盘当中的念头或信息数据，以

简单的方式复制一份进行双排并列。让复制的一份念头或信息数据暂时运作以及检测对比两边是否一致，因此该算法只需检测两边的念头是否是一致的，是或者否。因此其检测速度非常快和检测方式非常简单，并且并不需要太多的进行改动，仅仅只需要将写入硬盘的念头或数据，稍微复制一遍并检测是否一致。

因为病毒往往会干涉念头，将念头中的某些信息调整到病毒所锚定的信息。例如将某些较为正常的生活思考扭转为广告和购物或消费等等。而这一个复制检测只需要一个简单的代码即可，也就是多了一个复制，然后对照。并且只选择检测是和否，这不是直接对大脑的大量的念头进行检测，而是对准备写入进硬盘的信息进行检测，因此其频率是非常低的，而且并不需要寻找出差异。

这种方法并不能完全的排除病毒，但是有一定效能和百分比，能够有机会过滤掉病毒或者判断出中了病毒，并且并不需要清理和进行其他方式。这种方式只能浮动检测当前运作的状态和情况，并不能检测过去是否中毒了，因此这个方式是较为简单的，当然算法是较为简单的，有一定的效能，因此被加入进来了。

下面是另一个灵感，该灵感是用于对抗中病

毒而产生的，也就是假设一个意识体已经中了潜意识病毒之后，或者根植于潜意识当中了。那么就会对意识体进行有意无意的产生影响，那么我们就是通过灵感和简单算法的方式来对病毒的影响进行大幅削弱，当然也是不直接对意识产生过度的影响。也可以描述为是降低病毒对潜意识的直接影响。也就是当病毒根植于潜意识当中时，由于潜意识对于事物的运作，对意识体的影响是较为直接的，因此我们将潜意识的直接影响改成潜意识的双间接影响，也就是修改潜意识本身的一些运作机制。

我们直接改变潜意识对世界或者说潜意识的渲染率分布情况，潜意识属于对世界直接渲染，也就是潜意识对事物对世界的渲染是较为直接的，或者说是直接 100%的，例如正 100%等于正 100%，或者说数字一就等于数字一，数字 24 就等于数字 24 等这种较为直接和对等的渲染的，也可以描述为所谓的思想思维直接的塑造与创造。

因此当我们改成双间接之后，就会出现正思维，反渲染，和负思维反渲染。或者我们可以简单比喻为负信念随机反渲染。渲染时长随机，渲染程度随机，渲染百分比随机。同时增加一个正信念反渲染，同样的渲染时长随机，渲染程度随机，渲染百分比随机，当然这一信念反渲染的整

体程度会非常低。因为按照我们通常的理解来讲，正的信念或者正的思想与正的思考是直接渲染正向有关的体验与内容，感受与显化等等。而负信念随机反渲染，意味着即便中病毒了，大量的负面信念或者负面思维念头，负面思考，也会产生正渲染。当然也加入了随机时长，随机程度，随机百分比。因此即便意识体中毒了，产生了大量的负思考，负思维，负信念。仍然可以产生出与正思维，正信念，正思考有关的正向渲染。因此这会大幅削弱病毒的影响力，因为潜意识的运作变得更为随机和浮动了。不再是固化的了，不再是固定渲染了。

也就是说-100 并不等于-100，-100 可以等于正九十，正 60，正 70，到这里我们解决了负面渲染有关的问题。同样的，我们也稍微调整了一下正信念渲染的百分比固化问题，也就是即便是 100%正信念，也并不能 100%是正向渲染。也就是正 100 不完全是等于正 100。可以是渲染出-3，-5，-7。-8 等等。也就是让任何信念都不是 100%对等，也不是 100%直接的固化的。而是有少量浮动的，这不仅可以带来更多的体验效能，也能够创造出更多的可能性。因为容易制造出小意外，小可能，小惊喜，小催化剂等等。或者说小的出乎意料，小的变异，小的波动等等，当然这个设

计是运用在第三密度物质层面有关的，因此其影响程度是非常微弱的。以及第三密度物质层面的显化是较慢的，或者是有一定步数速率的，因此即便这样调整之后也不会对体验和各种显化造成主要的影响或者明显的影响。但是可能性稍微被波动了，变得更大了，不再是那么固化了。

同时一定程度上克制了病毒或者中病毒的影响被大幅降低了。例如降低 50~70%的影响，当然这个要看具体的调整程度，也是浮动的。这个可以设定成不同的参数进行影响。也就是前面提供的随机时间，随机程度，随机百分比，都是可以调的。

两个灵感下来，我们已经部分的解决了病毒被写入的问题和已经中病毒之后病毒影响及削减的问题。下面让我们继续，然后是关于二分法查找病毒的算法，这个算法并不能持续运作或长久运作，只能是按一定程度偶尔运作。也就是不能每一个小时都去查找，因为太耗算力了。这并不是说对于一个现代计算机进行精确文件的查找，而是说对于一个意识体数据而言的查找是属于超级超级计算机的，因此数据量和情况大到爆炸。因此会偶尔随机频次，但是总频次会非常低的程度进行筛查，偶尔进行筛查。并且很多时候的筛查时间会选在较为中低能量或者说中低能量消耗

的环境与场景当中，而且运作速度也被调低了。二分法筛查是最耗算力的一个，并且效能同样的并不高，只有约 20%-40%左右的效能。

然后是使用采样点复制多次，并观察是否变异。来进行病毒筛查。这个是发生在潜意识当中的，也就是通过对一段念头或者一小片念头进行持续的复制，观察念头是否发生变异。这是一个非常精简的算法。筛查病毒的效能大概在25%+(这些参考的效能数字会随着情况不同与迭代程度变化与浮动)。然后还有几个大约 25%加效能的灵感设计，组合起来使用，都是简单算法的。

接下来是一个模糊检测的方式，甚至仅仅只是一个方式，都并不算一个算法。这个灵感是指观察一个意识体，并感觉它是否正常。如果正常就进行二次检测，如果不正常就跳过检测。也就是相当于某种双检测方式，但是其检测方式是观察并感受其是否正常或不正常，也就是用观察正常或不正常来进行病毒的猜测。是的，这甚至是一种猜测法，没有算力，就是单凭感觉。随便看一眼正常就二次检测，不正常就不检测。正常就意味着可能中病毒，不正常反而大概率没有中病毒。因为一个中潜意识病毒的人，不论是中了广告，洗脑，重复，购物，消费，负念头等等各方面的病毒，中病毒的人往往会造成某种循环，或

局限于某个区域范围，因此看起来像是正常的。

当然这里的正常和不正常用词是对人类而言的，也就是对旧的第三密度，人类而言，看起来“正常的人”往往是中病毒的，而看起来“不正常的人”往往是没有中病毒的。当然这个描述一定要打双引号，这对于人类而言，或者对于旧的第三密度地球人类而言是非常有限。因此这里仅仅是一种比喻，因为对于一个正常的意识体而言，往往很多时候又有着各种奇思妙想的想法，各种想做的事情和各种无厘头的念头和操作和趣味事物等等，而对于一个没有任何其他过多的想法，多余的念头，多余的行为与操作的意识体而言，准确来说是指人类而言，这有可能是中病毒了。因此陷入进某种区域范围，以及陷入进某种动作循环，行为循环，思维循环当中。因此反而是大概率是中病毒了，当然这里并不完全能够适用于新的第三密度物理身体载具。但是这个方式却可以借鉴，如同是反套路判断，或者说是反向判断。而且只需要靠感觉，因此只需要潜意识瞄一眼或者高我瞄一眼就可以直接进行判断。

瞄一眼，看一下有没有进行看起来不正常的像是在探索，思考怎么发癫，活动动作，无厘头，操作行为等情况。即某种主观简单判断，并且是某种猜测。这对旧的地球第三密度人类而言，猜

中率是非常之高的。一旦有了猜测之后就进行二检，二检仍然如此就进行详细的检测，将病毒进行移除等等。这些则由高我进行操作，因此这不仅让高我大幅的减少了工作频次，同时也在几乎不怎么增加多少算力与耗能的情况下进行了病毒防范。虽然整套进行下来，病毒似乎还是没有防范，但是已经够了。

想要完全的防范病毒，将开始可能变得负效能。而削弱整体中病毒的可能性以及病毒的影响，并且保持较低的算力消耗与耗能是某种折中的方式。当然到目前为止我们仍然并没有解决掉病毒的问题。因为并没有完完全全达到不会中毒或者不受其影响等等，当然整体的探索仍在进行其中。不过对于体验当中的意识体而言，已经拥有能够自我防范病毒的能力了，以及对于高我而言，解放了双手，解放了工作，已经足够了。当然了，开个玩笑，整个灵感设计的过程当中，我们放弃了精确检测，放弃了复杂检测，甚至直接放弃了主要的检测。改为了报告模式，也就是当察觉到有异样，或者感觉到像是有异样就会自动直接报告给高我，并且让高我进行操作。因此整体灵感下来会显示成当前的一个情况。也就是在多个方面，多个地方都进行了一些算法安置等等。

那么病毒防范灵感有关的内容我们就先带到

这里，接下来是最后两个灵感是属于额外的灵感，也就是给世界增加外挂和给意识体增加外挂。

（额外补充：目前高我机制设计已经更换为了“高导”机制设计）

这两个外挂灵感是前面灵感完成之后。我们仍然需要给世界增加一点灵感，或者对于世界生存或者世界进行一定的修改，虽然不能直接达到二阶宇宙的魔方粒子等基底的改变，但是我们可以进行一定的灵感设计，也就是对于世界生存或者说物质世界的生成问题的修改或者增加一些灵感。也就是对于整体的六大灵感，加上前面的灵感之后，新的物理身体载具的整体的灵感完成度已经达到 98%+了。或者说整体的效能已经达到 98%了。当然最高这里描述的是 100％，但是描述上不会达到 100％。也就是世界的外挂，或者说世界有关的灵感相当于就是那 1%+。那接下来的灵感就更为简单了，因为只需要让 98%+再增加一定的百分比。但是同样的也要考量到单个灵感所呈现的效能以及仍然要有一定的筛选。

因此经过一定的筛选考量后，世界有关的灵感选定了用关于二阶宇宙的魔方混态粒子基底，模仿魔方混态粒子的基底，注意暂时只能是模仿还无法全面替换，也就是创造了第二个概率场或者第二个场域，也就是世界采用双概率场域模式，

或者说给原本单概率场结构的世界增加一个双概率场可以被调用。关于概率场域也就是整个宇宙所运作的模式情况，也就是说整个宇宙的场域实际上是概率场域，是个概率场。而双概率场会实现很多的功能与玩法和潜能被运用，同时也可以大幅拓展更多的可能性以及避免很多的负效能与固化，这是关于世界生成以及世界运作等方面的。

双概率场可以使得意识对于世界的影响，对于世界的塑造，有着两个概率场。也就是在一定程度上浮动了世界的运作，或者说世界潜在的各种的机制或影响等，变得不再是完全的 100%划等号了。或者说不再是单个概率场的，也就是让意识体被世界所局限的可能性降低的。减少了世界的有关的局限性或物质层面的一些限制导致的潜能丧失。双概率场的设计可以挖掘世界生成世界调用和世界运作规则的复杂性。如同一分为二，将单一的世界的运作规则一分为二，也就是单概率场，变成了双概率场，或者说双网格叠加的概率场域。关于概率场，或者说统一场有关的内容，可以在第 30 章内容当中找到详细描述。

这个改变是微小的，但是带来的潜能与变化是巨大的。其玩法与上限会被发展的更多，甚至可以具备某些二阶宇宙有关的玩法与魔方特点。然后是意识体有关的外挂，设计同样的也被设计

为了一个小三角形，一个外挂三角灵感。这个设计的来源是关乎于意识体的体验，体感有关的。对于一个处于遗忘状态并在世界当中进行摸索与探索体验的意识体而言，会遇到未知与困惑等问题，这会导致一种被动的无聊。因为缺乏某种向导或者上帝视角。就如同开始游玩一个新的没玩过的大型游戏整合包，那么碰到的任何问题都需要重新学习，并且所有的内容都会导致连贯式或嵌套式的学习，为了学一个又要去学另一个，为了学另一个又要去学其他另一个等有关的问题。因此会导致前进困惑或者说前进无路，因此很快会导致丧失兴趣或者变得无聊。而在拥有上帝视角和已知的状态当中，例如当玩家在已经玩过多遍的大型游戏整合包当中，在什么阶段应该去收集什么材料，锻造什么武器，使用什么装备和道具等，这些都是已知的或部分已知的，但是又是可选的，再加上拥有着大量的随机性和无限的可能性，使得游玩起来更具备清晰性，而不是一种蒙眼未知性。

当然如果太过于清晰，太过于了解，就会导致固化，或者导致兴趣散失，因此这两者都需要平衡。于是玩家便有一个外挂，或者说某种辅助向导，协助玩家对这个世界进行探索与了解，而不是让玩家蒙眼未知的去撞墙碰头，或者重复式

的转圈和借助他人帮助。因此一项合理的设计会使得玩家游玩第三密度层面世界的兴致兴趣大幅提升，并且第三密度的可玩性和大量重复游玩的体验性会大幅上升。

如果完全没有指引或指导或向导，会导致很多玩家面临负效能。过多的指引，指导，向导，又会丧失探索未知的兴趣与其中的潜能，也就是其朝向仍然是通路多解的。就例如如果让玩家完全未知，并不属于通路多解，而玩家知道一些，知道一点，知道该往哪里走，知道自己想要的应该怎么去做，应该怎么去达成，以及在这个世界当中处于什么阶段或者想要变成什么阶段，可以往什么方向去做，这种半知半未知的状态，才能够呈现出通路多解，并且对于知晓拥有着多路，对于未知又可以多路探索，因此这里我们增加了一个三角外挂系统。

这一个外挂三角灵感包含着超概率推演，超直觉索引，超记忆调用三项主要功能。当然，这里的名字只是为了整洁统一。使用“超”一词并非说是真的很超级或者很特别。只是为了便于区分和可用于阅读。这三个灵感功能都是属于额外的，辅助属于是附加的。属于是意识之外的部分了，也就是很多时候并不是来自于意识本身的，但是却又会考虑到意识本身的范围，因此这三个

灵感都是基于意识本身的拓展情况与范围而运作的，并且运作的百分比是非常之低的，例如超概率推演，给予了意识额外的概率数据。例如意识体希望完成某个事情目标或创作，那么在有的时候就会有一个模糊的概率概念被得到，也就是这个外挂系统在偶尔或者有的情况下，随机等的情况下，以模糊概率的方式给予到了意识体的一些额外的信息，或者提供了一种概率视角。也就是意识体会有意无意的就知晓到这个概率大概是多少，有多少成的把握。并且这个算法虽然是模糊的模糊概率，但是呢仍然是属于准确范围的，或者说较为精准的，这个不仅可以锻炼意识体的场域意识和概率思维以及综合概率模型等。存在同时也是协助意识体更好的去完成所想要的创作或体验或显化。因为当意识体知道一个模糊的概率之后，就会去思考如何提升这个概率或者降低某些概率。以及如何通过概率的方式来实现所要创造的事物或体验等等。因此一定程度上促进了意识体在第三密度物质层面世界上任意的想法的实现，类似于某种潜在的向导，只不过这个向导不直接告诉，只给予了一个模糊的概率信息，因此更多的仍然需要意识体去主动拓展探索和学习。因此这个向导呢看起来又好像是有一点点作用的，但是实际所发挥的作用是非常之大的，因为

不论在什么时代，什么阶段，什么社会环境，什么样的意识体，以及什么样的意识拓展情况和生命体验的阶段，都可以得到这个外挂。并且这个外挂还可以稍微浮动的调整，有了概率参数的外挂意识体，将更能够以全新不同的视角看待这个世界，以及对在这个世界当中游玩，体验，创造等有了更为清晰的一个向导。当然只有这一个向导还是远远不够的，因此这里灵感三角是拥有着三个向导。或者说三个外挂组合成了一个外挂三角。

第二个是超直觉索引。是一种外挂直觉系统，也就是对于没有直觉或缺乏直觉的意识体来说，拥有额外的直觉协助，并且是一种索引式的。同样的也是基于意识体所想要朝向的创造或体验而产生的。这种直觉索引是额外的，例如额外增加5%的直觉力或者直觉情况等等，这种额外的直觉索引会直接有意无意的引导意识体，去进行较为准确的朝向，例如缺乏某些部件或材料，那么直觉可能会一定程度进行协助导向，或者进行思想上的引导，或索引，当然所有的一切都仍然是受限于意识体的。自身的拓展范围内的，也就是意识体必须要拥有一定的了解或数据，或知识，或关联。只不过意识缺乏自主的判断能力，或者很难进行分析。那么额外的这 5%的直觉力就能够协

助意识体进行一定程度上的敏锐的且线路正确的创造，或方向，或方法，或造物存在等的有效朝向。

这个外挂百分比是较低的，不需要设置的很高，但是却对意识体在探索第三密度物质世界拥有着大量的帮助。拥有着极强的外挂辅助仍然是一种向导，但是又需要意识体自主探索和拓展意识作为基底。这也就是意识体并不能直接依靠这个所谓的外挂直觉来完成某些在意识拓展范围之外的事物和事情，并且意识体也无法过多或直接的依赖超概率推演和超直觉。两个外挂，这两个外挂仅仅起到了一点点的辅助作用，但是效能却非常高，而且较为精妙，不会被依赖，也无法被依赖，同时也对意识不会进行直接的干扰。也就是意识体仍然拥有着大量的自主和拓展的潜能。

第三个外挂超记忆调用。属于一种额外的记忆调用能力，也就是对于记忆较为复杂，较为混杂，数据较为多的情况下，或者记忆较为下降或者长期记忆和复杂记忆较为困难的状态当中，额外的记忆调用能力可以直接帮助自己想起所需要想到的内容或部分，当然同样的也是用于服务意识体的创造与体验朝向。这个外挂同样的是属于额外的记忆，相当于额外再加 5%的外挂记忆。这个记忆并不直接等同于通常的第三密度的大脑思

维记忆方式，而是属于一种超记忆的方式相当于潜意识的所有数据可被直接调用。

因此在很多情况下可以直接协助意识，想到应该想到的，想到需要想到的，想到需要想起的。这解决了重复学习的负效能，以及长时间未复用导致衰退的负效能等等的一些情况。当然额外的记忆外挂并不直接提升意识的记忆能力，也就是在大量的日常运作当中和记忆的使用情况当中，仍然是与意识体的状态直接相关的。这个额外的加 5%超记忆外挂它是不变的或者部分范围浮动的，也可以说这 5%是一种外挂辅助，同样的也是一种向导。

因为意识体生活在第三密度物质层面，世界当中受到了大量的局限，很多的局限，如果不调试得当，或者缺乏向导辅助，外挂辅助，那么就可能导致大量的负效能和低效能情况。特别是在拥有着很厚的遗忘帷幕的情况下。因此适当的，恰当的外挂与辅助或者说向导是具有极高效能与潜能的，助力于意识体能够更加轻松且高效能，高潜能的探索与创造着第三密度物质世界的各种存在。

三个外挂全部加起来，一个超概率推演，一个超直觉索引，一个超记忆调用，三个组合起来会呈现出一种精妙的协助效果和向导效果。这并

不像是直接提升意识的数学计算能力，因为直接提升会有一定的影响，会对世界的运作和发展产生较大的影响，因此直接提升记忆能力和直接提升数学计算等能力，是可能产生大量负效能的和一定程度上干涉了意识。而外挂的方式则可以浮动，并且只是稍微微弱的协助，并且这三个并无实质上的能力变化。

一个超概率推演，一个超直觉索引，一个超记忆调用，三者并没有提供实际能够对社会文明，或意识体产生巨大变化的存在，或信息与辅助。因为都是根据意识体已有的意识拓展的范围和意识本身的数据进行协助和向导的。因此这种向导方式是不会被提前协助的，或者说是不会跨阶段协助的，也就是意识或者文明仍然会有着不同的发展阶段和拓展阶段。并且向导会持续根据不同的阶段进行相应的辅助和协助，因此这就像有一个已知的上帝视角或者攻略秘籍，或者以开拓的地图迷雾，又或者说是第三密度整体体验当中的某种向导或者外挂。

之所以称之为外挂，是因为这个百分比都是可调的，例如三个灵感设计都可以调成 5%或者 3%，也可以根据不同的情况稍微调高一点或者调低一点。当然这个取决于不同的情况。在有了向导辅助或者外挂辅助的情况下，意识体对于游玩

第三密度将变得更有信心了，也更有乐趣了。也不用担心自身完全摸黑探索，完全处于迷雾当中，不知方向，不知所以然，迷茫或不知怎么办，该学什么该做什么。外挂辅助或者外挂向导会有意无意的索引意识体，可以做什么，需要走哪些方向，路线，路径，或通过哪些事务操作行动来补充概率，或者提供记忆或直觉上的一些索引与引导，因此意识体在任何阶段都不会迷路，都不会迷失，都不会察觉到无事可做，或者不知道应该做什么，或者还有什么可以玩的。

以及也降低了无方向学习的情况，也就是所谓的想要学习，但是不知道往什么方向学习，应该学习什么等的，避免了这种混乱的情况。因此在有了外挂系统加持之后，社会的发展与科技与文明的进步会稍微提高一定百分比，当然由于外挂设置的百分比是较低的，并且限制在了意识体的自身拓展范围内，因此文明与科技的进步速度只增加了一部分百分比。

但是对于意识体的主观主体体验来说，却是巨大的进步，巨大的变化。有了一个良好的向导，意识体将更有兴趣，更有感觉，更有乐趣，更有意愿，更有主动的，去做任何想探索，想创造的事情。当然这个向导并不会直接告诉意识体所有问题的答案，因为这个向导本身其实是自身，也

就是向导无法回答，为什么我会活在这个世界上，这个世界存在的意义是什么？以及我的人生旅程应该是什么等等的这些问题的答案。这个外挂是无法回答的，因为这个外挂它只是简单的辅助，因此想要对外挂进行依赖也是不太行的。

外挂能做的事情很多，但是外挂不能做的事情也非常之多。并且外挂是有意无意的在辅助与运作当中的。而且外挂的能力或运作是属于额外的。并不属于意识本身的意识，思维与能力，因此意识的拓展仍然是主要靠自身，但是呢自身的主动性和驱动力却大幅提升了不少。因此使得在拥有外挂辅助或向导辅助的情况下，进行第三密度的游玩或体验，更有吸引力，同时对意识拓展的潜能和效能也会大幅提升。

因此在所有的一系列灵感设计综合与组合之下，效能可以达到非常之高的一个程度。例如可以比喻为可以达到 99.98%。当然，这仍然只是一个比喻，在一系列的灵感设计之下新的第三密度物理身体载具当中所体验的意识体，或者多次多周目体验的意识体，甚至包括“星际流浪者”，也就是对于已经提升到更高密度层面的意识体继续下来游玩第三密度物理身体载具的第三密度人生体验。那么超级意识体的概率将会被诞生并且该概率被大幅提升了，使得超级意识体将可以被更

多的产生与达到。当然这里的概率大幅提升，并不是说概率从 1%~3%提升到 40%或百分之六七十这种，而是说概率从无限接近于零，到了可以达到 1/10000，万分之一，甚至可以达到百分之零点几和百分之几的程度。这个取决于投身的意识体原先的意识状态，和多次游玩之下的综合可能状态。也就是有可能在一生当中一次第三密度物理身体载具的人生体验，就能够让意识体拓展 N 倍，直接成长为超级意识体。这些概率都被诞生了，并且被综合放大到了显著可见的百分比程度。

到目前为止，我们大概已经将大部分的新第三密度物理身体载具的整体的灵感设计已经简单介绍完了。当然还有很多一些细节的设计有关这里没有罗列进去。以及整体的灵感创作过程也没有进行详细描述，而是直接对灵感的设计思路，以及如何设计和已经设计好了的灵感进行介绍与描述。因此很多的低效能灵感或者说被废弃掉的效能的灵感，例如很多 60%和 70%效率的方案或内容全都会被抛弃掉。因此这当中会有大量的迭代没有被描述进去，也就是大量的选用不同的方案，并根据效能移除掉一些效能不够的方案。

这里也许读者会好奇这个效能到底是怎么判断的，怎么分辨的，怎么就知道效能？这个也是综合意识场域概率的，就如同苹果树结很甜的苹

果和结很酸的苹果其实区别不大，再例如苹果树结很大的苹果和很小的苹果差别也不大，苹果树结很红很红的苹果和较为青红的苹果差距也不大，但是如果苹果树开始结闪闪发光的香蕉，那差异就很大,这是可以被直接感知到的巨大差异。因此对于效能极高的灵感，它会产生一种类似于苹果树生长出了会唱歌跳舞的猴子等的巨大差异的情况。

当然这里我们是在用文字描述这所谓的效能分辨与衡量划分，因此我们并不能直接使用一套标准或者固定的方式来衡量所谓的灵感效能。而是对于意识的感知而言，或者对于差异的显著变化而言，差异呈现越小，或者往往没有像苹果树突然结成一个石头做的榴莲还会下鸡蛋等的情况。因此这里的效能仍然是一个“范围标”，或者说是一种综合效能的特殊衡量或感知，因此很多非常惊艳的灵感是较为难以产生的，但是呢一旦产生会直接显著的造成巨大的影响和波澜，就像拥有着巨大的落差与差异一样，因此这些灵感的效能往往非常之高。而一些半波澜或波澜不惊，或者没有什么风浪的灵感则都是属于中等或较低效能，当然这些都是比喻，这需要意识体去锻炼这一个效能感知。也就是对更为敏锐，更为精细的落差进行感知和对落差进行感知放大，当然这

些通通都是比喻。

到这里为止，这一章节已经通过大量的灵感介绍与描述进行了关于灵感思考和灵感设计方面的描述。既展示了未来的新第三密度物理身体载具，同时也提供了一些素材和参考，用于意识体学习和锻炼灵感的思考和感知能力。

第三十章、回归基础与意识统一场域

这一章节作为附录，并简单介绍各种的基础概念或者一些情况描述。其内容包含落差世界，无尽分形，网格间隙，无时有时，　边界之内与边界之外，感受驱动与造物驱动，造物支持临在，世界的多层渲染，时间移动，网格与概率场，互动，八度音阶，与宇宙 42 子层面，面向，无时三境，混沌吸引子，自动路径生成，无根之理，一感二感，武斗文斗，生命在于呈现，漩涡与螺旋，意识场域影响，费力省力，一分为二等各种基础概念内容。

1. 落差世界

如果我们拿两个一模一样的硬币把它们放在一起，那么它们的区别在哪里？又如何进行区分呢？如果将两片极为相似的树叶放在一起，我们又该如何区分呢？也许我们可以找到其中极为细微的差异，并发现它们的不同。但是如果我们再拿两个不同时刻的实物照片，例如苹果的前一秒照片和后一秒的照片，并且是同角度，同环境状态下拍摄的，仅仅只是时间发生简单的变化，那么这两张照片或者这两个苹果之间又有什么差异呢？会发现我们将难以分辨，我们将无法区分

这两个事物，因为它们的差异太小了。那同样的假设，一个纯绿色的苹果放到一个纯绿色的背景当中，无论苹果在哪里，我们都将无法感知到苹果。所以我们对世界的感知是由落差构成的，欢迎来到落差世界。

光暗，阴影的落差，颜色对照的落差，大小，远近，高低，内外的落差，气味，感受，味觉，动静的落差等等，所有的各种事物都是以落差作为运用和以落差作为被感知，也就是我们是通过落差来感知事物的。并且这种落差在算法方面是被放大了的，无论是情绪上的落差，感受上的落差，观察上的落差，还是对照上的落差，都同样是如此，且都被一定程度放大了(机制设计可以调)，那么落差哪里来的呢？为什么需要落差呢？回到无时意境当中，让我们来看无时是怎么诞生出落差的。

首先从一个简单的问题作为引子，例如把一个苹果改造成人或者变成人，需要几个步骤呢？或者可以需要多少个步骤呢？这个时候我们可能会想，苹果大小跟人不一样，首先大小要变一下，形状不一样，形状要变一下，颜色不一样，颜色要变一下，内部结构不一样，内部结构变一下，功能不一样，功能变一下，然后没有神经系统加个神经系统，没有血液系统加个血液系统等等，

我们可能会想到很多的步骤想法，也就是把一个苹果变成人需要几十上百步甚至成千上万步，当然这里是比喻。

那么问题来了，如果把一个苹果变成人只需要一步，那会发生什么？让我们先来看一下别的只需要一步就能变化的事物，例如前面提到的拍两张照片给苹果，苹果的前一秒和后一秒，这是一步或看做一步，或者我们把苹果转动一下，而这一个转动就是一步或也可以看做一步，同样的把这两个差一步的苹果放在一起，它们的差异在哪里呢？我们会发现它们几乎非常相似，同样的，假设一棵树它只走一步，如掉了一片树叶，但是对于整棵树而言，我们根本看不出来有什么区别，或者我们几乎无法察觉到它到底掉了哪片树叶，这就是如果只有一步之差，就会导致我们的感受变得非常的微小，我们的感觉落差将会非常之低，甚至使得我们难以察觉和看到其中的不同，所以我们会觉得这两个是同样的事物或者会类似。

再例如一棵小草，它被风稍微吹动了一点点，这就是一步或者比喻为一步，那么对于这种一步之差的感受而言，我们几乎无法分辨这两个一步之差之间的两个植物是不同的植物，我们会觉得它们明明是同一棵植物。因此我们对于苹果一步变成人，我们也将无法分辨苹果与人的差异(大脑

想象当中的过程的步数非常多，所以感觉差异明显，要体会这里的一步的差异有一定难度），我们会觉得苹果跟人其实差不多，甚至是一样的，那为什么我们现在的头脑当中会觉得苹果跟人差异很大很大呢？那是因为在我们的脑海步数计算当中苹果是要几十上百步才能变成人的，我们才会感觉到它们差异巨大，步数差异越多，我们会感觉差异越大，例如将蚂蚁变成一整座大陆，我们会发现这差异比苹果跟人的差异还要更大。

为了更好的理解，我们举一个爬山的例子。假设我们准备从山脚下爬到山顶，那么我们需要多少步呢？如果只要一步，我们直接从山脚下就变到山顶来了，那么爬山的过程哪里去了呢？因为只有一步，所以爬山没有过程，或者说整个前面的过程都是处于山脚下的，或者说我们所看到的，所感受到的，所听到的，所察觉到的，都是没有发生变化的，就是整个过程都是同样的，因为整个过程几乎没有发生变化(就一步,感觉会几乎没有），或者说没有过程，那么没有变化的这个过程将无法被我们感知，因为我们只能感知到前一刻我们在山脚下，山脚下看到的树，感受到的阳光，听到的小鸟叫等等的这一些，如果这些感受保持不动，然后我们就直接到山顶了，如果步数之间没有差异，直接就一步到山顶了，那么就

会无法被感知中间的过程，因为没有差异，中间的各种过程都没有差异，也就是没有落差使得我们能够去感受到。

且如果只有一步就到山顶了，就意味着我们在山脚下和山顶是“几乎”一样的，几乎没什么区别，或者难以发现我们处于山脚与山顶的差异，如果发现或者看到了大量的差异变化，就意味着我们察觉到了多步，树变了，空气变了，温度变了，光线变了等等，这些都是变成了多步的差异，当然这个比喻举例是比较难以理解与想象的，因为有些“反大脑”。

下面再次进行比喻举例，那接下来我们要准备潜入深海了，同样的也只要一步，我们一步到山顶，再一步到深海，再下一步到沙漠，那同样的我们回到 5000 年前也只要一步，回到 1 万年后也只要一步，什么都只要一步，那我们就没有中间感。小树长成大树只要一步，大树灰飞烟灭也只要一步，石头变成人只要一步，人进化成神也只要一步，什么都只要一步，那么看起来的世界会怎么样呢？会看到树瞬间生长，然后消失，石头瞬间生长，然后消失，房子瞬间被建起来，然后倒塌，我们会发现完全没有观察体验感。同样的，我们自身也完全没有体验感，我们同样的可以一步变成一棵草，一步变成一只蚂蚁，一步变

成一棵苹果树，一步跑到太空，一步跑到月球，一步跑到星系中央，任何事情都是一步，那我们的体验感很快就会消散了，或者那样太过于缺乏感受了，完全没有中间过程给我们体验与感受，这也是无时，是无时意境当中的部分描述，或者说无时意境下所生成的一步的状态，当然，也有多步的。

既然一步会导致中间过程如此没有感受，作为无限化的我们就创造出差异，把一步变成一万步，把一步变成几步几十步，几百几千步。于是，各种细微的事物开始产生，树要长成大树，必须一步一步变化，人要从山底走到山顶，必须一步一步移动，蚂蚁进化成人也需要一步一步成长，于是整体的落差体验诞生,同时也是时间的诞生，或者也不能叫做时间，时间是一种步数速率或者一种差异感受，一种步数速率差异感受，当然这种步数被设定了各种不同的版本，并置入了各种造物存在与机制设计当中，在树，蚂蚁，人，流水，空气，分子，光线，等当中，且都是不同的，(光速是另一种低维度用的背景板速率,步数速率就是光速，是一种设计)。

2.叠加态/场域叠加态

我们已经描述了从无时到一步，从一步到多

步，还存在一种情况叫做零步，就是无差的步数，假设我们从山底爬山到山顶是零步，注意连一步都没有，此时看起来会像什么呢？对于完全零步的事物，我们是无法分辨其区别的，就好像一个苹果复制一下同一个苹果，我们会觉得这是同一个苹果，完全看不出来任何的差异，我们拿两个完全一模一样的硬币，甚至是生产时间都一样，当然这是个比喻，要如何区分它们的差异呢？完全区分不出来，同样的，如果我们在山脚和山顶是零步，那就意味着我们在山脚和山顶是无差别的，是叠加在一块的，是完全感知不出来任何差异的，我们在山脚的感觉就像我们在山顶的感觉，那同样的，既然山脚跟山顶是零步，那么去山顶跟去深海也是零步，或者在山顶跟在深海也是零步，在深海跟在沙漠也是零步，深海跟 5000 年前和 5 万年后都是零步，就会导致一种叠加态，任何差异感知似乎都无法存在，但是又全都存在的叠加态。也就是似乎所有一切事物都是零步，于是所有事物全都被叠加在了一起，并且也不再存在位置区别，时间区别，大小内外等区别。

假设存在一个小网格小格子块，小方网格，(平面，二维)，在这个网格当中它是零步的网格，或者一大片网格，它们设定的基数是零步，就是到达任何网格地方或者变成任何状态都是零步。

不论是把一个苹果叠加成金子，或者把一个石头叠加成人，全都是零步，对于这个网格而言就处于某种叠加态并且是无显现的(就是无法确定我们到底是在什么位置，什么状态，但是又同时处于所有位置，所有状态)，就是网格可以同时叠加了所有的一切事物，位置，状态，叠加所有的空间与时间。对于这种零步的网格，它没有设定步数，因此它看起来像是混沌的，或者看起来像是什么都没有的，但是它又同时什么都有，什么都包含，那么对于这样一个网格我们可以称之为虚无万有场域，(基底网格，也就是基底场域)，当然，这里可以理解为一种比喻，就是现在可以并不需要特别严格的描述一些事物，而是通过描述一些事物的比喻来拓展我们的理解。如果任何网格都是零步,就意味着它是没有任何感知的(注意这里的没有任何感知)，因为零步无法感知出差异，但是零步同时也意味着所有东西都存在，都叠加着，只是无可被感知，宇宙有多少东西，它就叠加多少东西进去，这个网格就可以包含多少的东西叠加在里面。

从零步的网格的叠加状态再加上从无时意境诞生出一步和多步的网格状态，一步与多步的诞生使得事物能够被感知，使得事物可以通过走步数呈现出变化。当然，时间并不存在或者说时间

它就是这么来的，是一种步数呈现或者一种步数的差异感觉，这个步数感觉越快，时间感觉越快，步数感觉越慢，时间感觉越慢，是一种相对的步数速率感知，同时也是一种落差感知。当达到只有一步或只需要一步的时候，那么时间将不复存在，或者说所谓的时间感将不复存在，能够步数速率足够极化或者达到无限时，时间感也同样可以描述为不存在。同时落差感变得越来越小，任何事物都只要一步，无论是一步瞬移到非常遥远的未来的世界，又或者说一步瞬移到非常近的世界，都看起来都没什么差别，任何事物，任何想象都只需要一步，一步创造一整个庞大的星系，又或者一步创造出一个科技星球等等都是一步。

而零步就如同变成某种无感知的混沌状态，或当意识达到零步状态时，就会呈现出什么都没有或者无法感知到任何事物的状态，同时又叠加了所有一切存在与可能的状态，因此看起来像是虚无或虚空一样，或者说概率场域未显化未坍缩状态，这里的虚无或虚空仅仅是一种因为缺乏落差而被感受到的万有状态，万有与虚无是同一存在，(其实能感知感受到虚无或者万有仍然存在一丝落差)，同一未显化的概率场域，或未显化的场域网格。这里的万有指的是任何一个网格在零步状态下同时包含着所有的事物，因为与所有事物

都将无差。因此世界是由落差构成且被落差所感知的，并且时间速率的体验被以网格的形式所呈现，也就是网格步数，网格的变化，步数或状态传递的步数模式。

3. 光无法穿过虚无

在没有观察者的非大小，非内外，非长短的区域空间当中，如果不进行网格设定，那么光是无法穿过虚无的。首先距离上的定义需要有观察者，即便再短的距离，观察者所处的位置不同，光所移动的距离就会不同，观察者处于极小和极大的观察位置其距离是不同的，在没有观察者的情况下光所走的距离是没有定义的，既可以是非常大，也可以是非常小，或无限大或无限小。因此，看似极短的距离，其实也是无尽多的距离，即便想让光移动所谓的“一毫米”，由于观察的位置不同，这一毫米可以等于无尽米，因此光根本无法移动达到。因此需要设定网格来让光通过网格移动，同时也是剔除观察者，设定模式的背景网格距离与速率状态，也就是让其产生步数并制造差异，如果不使用网格，那么无论光变成什么形态或者光所处什么位置都将是零步，于是差异也将无法被感知到，也就是无法感知到光的位置，速度或步数，速率等等。并且任何一个网格

都可以进一步的细分出更多小网格，当中可以包含着更多的小网格，小网格又可以再次分为更小的网格，更小的网格又可以再次分为几个更更小网格。几个小网格也可以拼成一个中等网格，几个中等网格又可以再次拼成一个更大一些的网格。

因此对于网格的数量而言，任何距离都可以包含着无尽多的网格数量，“一毫米”当中可以包含无尽个网格，因此任何事物要通过差异移动就必须设定相对的网格，或者以某种网格作为基底，有了相对的网格之后，有了网格基底之后，不论是否有观察者，不论观察者是否在哪里，用的什么“尺子/尺度”，事物都可以照常运作，都可以通过多步数的方式产生出差异，或者设定成按一定的步数“速率”运作例如光速(是被设定的某个维度位面的网格背景移动速率，也就是光速，或者光速“不变”，然而后面我们会看到可以通过改变背景网格的状态和修改场域或者坍缩，从而改变光速，这也是机制设计的一部分)，因此才都可以被观察者或体验者所感知，这便是网格的来源，通过网格来制造步数与差异。

网格有小网格，大网格中网格，更小的网格，更大的网格等等，而各种不同的事物，例如树木，水流，人类等被设定在了运作于不同的大小网格

当中，以及设定了不同的速率/移动速率，或者相对的速率，或是否被观察者改变与影响步数或速率等，植物，动物，人类，运作于不同的网格状态，因此时间感受也不同。

从另一个角度来说，也就是世界不是连续的，同时也可以描述为不存在直线和不存在曲线，看似的形状存在是因为有步数差异，例如在距离上，同一个形状或者同一根直线，每一个点与我们观察者的步数是有差异的，因此才能构建出连续差异，被我们所感知。

4. 意识分形之树

意识可以描述为具备分形之树　的特点，也就是如同前面提到的网格的无尽分形结构的特点，网格既可以组合成大的网格，大的网格可以组合成更大的网格，网格里面也可以再次细分出更小的网格，小网格再次细分出更小的网格，且都是可以无尽下去。而意识分形之树　，也为意识的网格分形之树，树是个比喻，对于意识而言，同样的可以没有空间大小，没有远近距离，而是以整体分形，也可以描述为意识云，如同云雾一般的状态或结构，并且具备全息的特点，场域概率场的特点，都是不同的描述视角。

对于意识分形之树　而言，如果我们将其看

成一个大网格，看成同一个网格，那么这个网格同样的包含着步数，速率，并且具备某种零步的特点或一步的特点，于是整个意识网格分形之树

相当于叠加了意识所能够零步或一步到达与构成的所有存在，(举个例子，这个大网格里面有一棵网格之树，网格之树的任何大小的格子，都可以一步到达最大的大网格，同时大网格与其他每个网格都处于一种叠加态)。

相当于某种场域，这个场域与前面提到的零步网格类似，但又有些不同。零步网格拥有着整个宇宙所有的零步存在，因此其可能性是无尽化的或者包含着整个宇宙的，而意识网格分形之树

所叠加的零步或一步的内容则是受限于意识的整体综合的，也就是意识的可能性场，或意识可能性场域。对于不同的密度的意识而言，其可能性场的范围不同，例如对于一个石头而言，对一棵苹果树而言，对于一个动物而言，对于一个人类而言，其意识的全部综合网格分形之树　加起来的可能性场不同，因此如果将任何意识体都可以视为一个网格，那么这个意识的网格是具备部分的零步网格的特点的，或者说具备零步网格的部分可能性场的范围的。

除了将意识网格分形之树　看作一整片网格以外，网格里面也“可以”有任意层面的任意层

次的微小网格，小网格，小小网格，中小网格，中网格，中大网格，大网格，大大网格等等的可以划分无尽多层，并且这些网格之间都是可以零步或一步到达的，也就是在意识的网格分形之树

的大量网格内，可以任意零步和一步到达或跳跃，(各网格之间无论距离和间隔，都可以“量子态”般直接一步跳跃)，并且意识可以进行更多网格的拓展以及大网格或更小网格的创造，(提升网格就是提升意识)，也就是整个意识网格分形之树大量的网格组成的体系还可以不断的拓展，(意识可以无尽拓展)，尽管很多网格与网格之间可能因为意识思想的局限性而变得多步，(思维路径的固化)，即便相邻的网格与网格之间，也可能因为意识思维的固化而“跑远路/绕远路”多步化。

对于超级大的网格而言，一步可以跨越很远，或者任意两个大网格之间走一个网格或者改变一次某个网格的状态，其覆盖范围更大，因为一个超大网格可以包含着非常多的大网格，中网格，小网格，小小网格等，同样的，意识也可以在小小小小小网格当中进行细微的拓展，也就是可以理解为扩化与细化，如同描述的称呼，无尽分形化拓展，不断强化无时三境。

意识网格分形之树　，意识也具备分形的拓展特点，和场域叠加态与概率场的特点，并且意

识的综合概率场，也就是整个意识分形之树　的概率场并非是看大小，看体积，占用的空间等，而是看所有各个层面的网格全部，零步，一步或多步等综合而起来的综合概率场，这便是一个意识的综合，意识的网格场域，(在人格复合体当中，不同的人格的反应模式或者比喻为“脑回路”与神经反应的不同等，背后与网格路径与步数等有关)。

5. 网格概率场的观察坍缩

对于一个未观察的零步网格而言，相当于虚无万有(既是虚无又是万有，两者是同一存在，也是叠加态)，但是“虚无万有”本身并不呈现任何状态，也无法被感知，无法被任何意识体/体验者与观察者感知，也不存在落差。零步网格的整体概率场是包含着宇宙所有可能性或者任意可能性，(叠加了宇宙所有存在，或者数据潜在)，并且其步数变化或状态呈现会受到意识影响，也就是被观察坍缩，其坍缩的方式与形式主要由意识决定，换句话说，则是意识的综合概率场会使得零步网格的概率场坍缩或变得局限，(观察导致坍缩也是一种设定)。

例如，对于一棵苹果树的意识的概率场而言(意识可以理解为就是网格，而意识的网格因为坍

缩程度与分形细化程度而复杂度不同。苹果树也有自己的网格，也有意识，且复杂度较低），与零步网格互动时会由苹果树的意识网格概率场所决定，因为苹果树的意识概率场会影响零步网格，并且造成观察与坍缩(零步网格坍缩成有限步数的网格，并坍缩形成某种状态），而人的意识与零步网格互动时，则受到人的意识的(网格）综合概率场所坍缩与影响，(从某种角度来说，整个宇宙只需要单个零步网格就足够了，没有大小）。那么随着意识的综合可能性场越来越大，越来越朝向无限化，零步网格的观察坍缩便也同样的朝向越来越无限化，注意零步网格本身是虚无万有状态的，是潜能态的，是拥有所有可能概率场的，只是受意识观察坍缩影响。

无尽分形　网格拥有非常多层次，各种大小网格都有，并且各种事物都设定了在无观察者观察下的步数，速率，(可以简单理解为物质或者元素的基础步数与速率，也等于时间，在没有人类观察者的情况下也会运作，有观察者则一定程度上物质会被改变场域状态）。当然，速率本身这个词也是由观察者所定义的，例如我们人类的 1 秒钟时间，或者所谓的光速，相当于是网格状态传递的速率被设为某种固定的速率，无观察者下的步数速率。当然意识的综合概率场进行观察，仍

然可以改变，改变光速，或改变植物生长速度(相当于加速了时间)，也就是可以改变其概率场以及步数速率或步数大小。

例如通过意识概率场影响光的速率以及光的路径偏转或方向改变，这是通过对概率场进行影响而产生的改变。同样的，苹果树的步数速率和水流的步数速率，同样也有无观察者下的速率，但是同样可以被观察者的意识综合概率场所影响，不论是影响其概率场的分布还是影响其速率，也就是通过意识综合概率场的观察可以影响苹果的生长特点，生长速率，水流的速度与方向等，(影响网格速率就是影响所谓的时间)。

6. 全面分形与如何改变概率场

苹果树，石头，蚂蚁等看似较为坚实的物质结构，具备分形的特点，由于一切都是网格，包括意识，因此其一切所有存在都具备分形结构的特点或者都具备网格无尽分形的特点，(叠合了线性层面与非线性层面)。例如“专注”思维与概念，这里描述的专注是指通常人类意义上的专注力或者专注于某件事情，其实该专注本身也是一种网格分形结构，同样可以包含着多层网格以及其步数速率的调整，也就是“专注”可以是较为离散的，多步数的，较为杂乱的，也可以是较为

集中的，少步数的运作在部分的网格上。这里要注意的是，专注本身是无法达到100%的，因为意识本身是无尽分形网格，也就是概率场，而专注本身也是综合的概率场。这并不是像放大镜或显微镜一样的，100%盯着这个地方和100%盯在另一个地方，或者转换其看到的范围或层面，由于专注本身也是多层网格且无尽分形的，因此看似专注并聚焦在某个地方，或者某个存在，其实仍然是处于概率场模式的，也就是对于整个100%的划分而言，也许可以95%专注在同一个区域内的网格，或者主要停留在零步跳跃或一步跳跃于同一些区域网格当中，但是这并不代表着其它网格的步数概率场被忽略，也就是其它区域外的网格的概率场的零步/一步的可能性并不会被消除，（其他网格也占一部分被专注到的概率，可能会刷新到，就像专注时突然蹦出奇怪念头）。

整个所有意识的综合概率场同时存在，也就是整个综合概率场当中的所有格子的概率性步数或跳跃同时存在（假设一个意识的意识速率是100，那么这100步有可能走到任何一个格子上，可以形成跳跃的念头等），该可能性会变化也可以降低但无法降低到概率为0，（每个格子都有一定概率），即便很高百分比专注于某些小范围的网格，其他所有网格仍然占据了一定的概率，也就

是专注的百分比不会为 0 或者 100%，并且专注的百分比当中剩下的没有达到 100%的部分，仍然由其他网格所占据一定百分比的概率。

举个通俗的例子，当我们专注在苹果身上时，我们持续专注在苹果身上，但是前面我们提到过连续是“不存在”的，只有离散，因此我们看似持续专注在苹果身上，实则是我们连续在苹果有关的网格上面一步一步一步的跳跃或步数移动，但是其它所有一切事物仍然存在概率，其它的念头，例如明天吃什么？花要不要浇水呢？隔壁邻居买的新宠物怎么样了？各种念头或其他网格仍然有概率会跳到上面去，或者以念头的方式蹦出来，因此实际上整个专注本身仍然是概率场在运作，只是我们通过专注改变了概率场的整个概率表的排布方式。

例如通过专注让苹果持续步数出现的概率变成 70%，80%，99%，5%，15%等等，并且也可以通过削减其它的步数概率或者其它的网格蹦出来的概率，以此来达到让我们所想要的区域网格跳跃的更高概率，也就是我们所想要专注的事物，以更高概率的形式出现并运作。

随着意识的更多的拓展，意识的整个网格片区更大，更多，更细，更密，那么实际上意识也是可以同时专注在所有的网格上的(专注本身也

是场域网格分形结构运作的形态），可以同时专注在极为细微的层面的网格，也可以同时专注在非常大的层面网格，并且其跳跃速率是可以很快的，并且任意格子之间都是可以朝向零步与一步进行运作的。整体的专注百分比仍然是 100%，只是被分散到了不同的区域，不同的网格上面，因此其实所谓的专注也是离散的或者散漫的，并不存在0%的专注，也不存在 100%的专注。因为即便一个边缘的意识的格子也仍然拥有着非常低的概率，可能以念头的形式蹦出来，或者被一步或多步走到那里，也就是说专注这个概念本身是分形结构的同时。

专注相当于我们通过主动的方式来调整我们意识综合概率场的概率表的情况，概率表也可以按照步数实时浮动，每走一步概率表刷新一次，类似这样。例如在我们未专注的时候，苹果有关念头产生的概率可能只有百分之零点几，或者苹果有关的网格占比总的概率场只有百分之零点几，所以我们持续不断的在苹果的有关网格上面进行步数移动，也就是持续不断的专注在苹果有关的网格上面，持续跳跃，那么随着概率表的不断的刷新，苹果出现的概率会瞬间飙的较高，然后慢慢的越来越高，然后最后受限于我们的专注力而稳定与浮动于某个范围，某个百分比范围，

例如 93%-95%，或者 95%-96%，或者 83%-94%，或者 60%-78%等等，而其他的各种网格区域则占据剩下的综合概率表的百分比。

当然整体是浮动的，在跳跃的其它的概率表当中的其它项目或者其它网格的概率也可以通过削减的方式，也就是类似剪刀剪断的方式，或者移除其步数的方式来降低其在概率表当中的概率排布，相当于主动收束意识网格步数到某个区域并切断一些多步数的连续跳跃。例如当我们处于较游离的状态时，也就是主要处于“非专注”状态下(专注本身也是离散的，非专注也是一种专注，状态不同)，那么意识可能从今天跳到明天，从明天格子跳到昨天格子，从昨天格子跳到昨天吃了什么的格子，从吃了什么跳到食物，从食物跳到美食，从美食跳到味道，从味道跳到好吃不好吃，从好吃不好吃又跳到接下来吃什么，接下来吃什么，买什么，选什么，又跳到对比一下之前吃的什么等等，这是连续步数的持续运作。

专注以分形结构的模式运作与存在，并且也一样是离散的走步数的，以及本身也是综合概率场,步数速率或区域或概率表等且都是可调控的。或者也可以比喻描述为专注可以无时三境化。

对于思想或者任何的概念或者任何的造物存在，任何的事物都可以扩化与细化，如同提到的

无时三境，极之意境，复之意境，指之意境等，思想也同样可以再次极化，再次复化，再次细化，扩化，或者多次无尽次。任何一个概念也同样如此，可以被再次的延伸，拓展或者变化，创造，削减等等，所有的意识面向有关的存在都可以以无时三境的方式进行拓展，或者说具备分形结构的特点，且是无尽分形。

思想对概念的理解与扩展，是可以无尽化分形的，也就是即便是单一的概念，都可以分形复杂到极为极化，甚至无限化下去，极致通无限，或者用无时三境使任何一个单一概念或某个面向达到极为夸张的分形复杂程度 ，也就是意识的每个面向，都有着无限拓展的潜在，宇宙的任何一个造物存在也同样如此。

第一章当中对“距离”“大小”“高低”“远近”等概念展开了很多次的拓展，例如物理距离，维度距离，关系距离，血缘距离，基因距离，概念距离，层面距离，概率距离，感受距离等分形细化扩化，而这也同样可以描述为进一步分形化。

艺术，感受，美感，等，任何面向都包含分形，都可以分形，分形是线性层面的主要“特点”，场域叠加态是非线性层面的一些主要“特点”当然这里是部分的一些比喻。

7. 流水与苹果树的概率场

由于所有的一切存在都是由网格构成的，而意识本身就可以理解成网格，或者说具备无限潜能的网格，但是由于初始无限化的意识一步零步下的无时体验感受不够细化，无法感知差异的原因，因此无限的意识坍缩成某种有限，并置入于某种设定好的网格玩法当中。原本拥有无尽潜能与无尽概率场的虚无万有零步网格，或者说虚无万有零步场域对于网格的方式划分，并且遵循着观察坍缩的玩法，或观察与专注影响概率场的玩法，同时划定步数，步数制造出状态变化，状态变化产生出差异，差异得以被感知与体验，并被描述为时间。

无限的意识从零开始体验探索与拓展，也就是从有限层面很低的概率场开始，随着慢慢的演变，拓展其概率场的概率表的可能范围，并进行着一场极为庞大的意识体验与意识实验。虚无万有的零步网格被坍缩成低概率网格后，而低概率场的网格就组合出来相当于是量子或光子与因子等等的基础的元素，或者所谓的第一密度的意识，随着更多步数次数的运作，一些小的概率便可能产生，例如衍生与组合成更多的元素产物或者更多的无机物，分子，有机物等等，网格可以理解为“意识”，网格片区的整体概率场复杂程度可

以理解为就是意识的复杂程度，也是意识的综合概率场程度，(意识的复杂程度非常关键，也等于意识的复合叠加态程度)。

这里我们以水和苹果树作为举例，水流的意识或意识网格相对比较均匀，也比较简单，苹果树的意识网格或者组成苹果树的片区网格则由更多复杂分形层级构成，拥有更加扩大与细化的网格存在，但是两者都同时拥有意识概率场，以及意识专注力，可以通过专注不断刷新与改变概率场的概率表。只不过这个专注力相对于第三密度的人类而言是更为细微和狭小的，以及水流的意识和苹果树的意识的综合意识概率场范围是较小的(概率范围而非空间范围)，当然也可以理解为其概率表上面的所有概率全部加起来仍然是比较少的，并且我们人类当中很多习以为常或者较为熟悉的概念或事物/事情，这些概念与事物/事情在水流和苹果树的综合意识概率场当中可能是暂时不存在的，或者暂时还没有打开其概率的。

(水流，苹果树，以及任何存在，都具有网格，或者由网格构成，且都是以动态概率形态存在)。

8. 如何影响水流与苹果树的概率场

假设我们绘制一个水流的概率表或者水分子的概率表，那么其概率表呈现出来的是水往重力

的方向流的概率是非常高的，往左侧流和往右侧流是较低的，倒流，是概率极为微小的，要注意任何单个概率项目都是不为 0 也不为 100%的，因此水流往下流和侧流的全部概率是无法到 100%的。逆流和飞天流也占据一定的概率，不为 0。以及水流还可能下蛋，还可能结苹果，水还可能变成金子，这些概率对于我们人类描述而言也是存在的，即便暂时很低很低，不过对于水流的意识综合概率场而言是暂时还未存在的，水流的网格或意识还没有拓展出一些概念等。因为我们人类可以创造出水流下蛋，水流变成苹果，但是对于水的意识或水流的网格意识或意识网格本身而言，暂时还没有打开这些概率。

这里我们分两种情况进行描述讨论，也就是有人类观察者和没有人类观察者情况下水流的概率场是会有差异变化的，因为人类观察者的概率场范围更大，水流自身在无观察者的情况下，概率场范围更小而人类的专注力更高，人类仅仅是意识场域靠近水流就已经改变和影响了水流的意识场域，或者说网格片区的概率场，人类也可以通过意识专注来进一步改变水流的概率场情况，当然水流自身的意识/自身的片区网格意识也可以通过专注来改变自身水流的情况，水流的意识网格复杂程度相对更低但是同样也有少量专注

力。

例如假设某条河流水往下流的概率是 98%，当然这里的下流也是因为重力，也是一个场，也是一个概率场，是来自于地球整体本身的概率场，这个概率非常高程度的改变了大量其它网格或者说分子量子原子等的可能的流动方向，或者状态传递方向，网格的状态传递方向，因此水本身的概率场因为重力的概率场而变得 98%都往重力的方向流动，也就是往下流。但是水可以通过专注改变这个概率表当中 98%的那一项，水可以提升往左侧流或往右侧流的概率并刷新概率表，假设水流通过专注使得往下流的概率减少到了 97.2%，水流的专注力是较为有限的，但是不代表它并不能改变自身，它仍然可以细微的改变自身，并且我们仍然不能低估这个小小改变带来的巨大影响。假设在一场洪涝当中，仅仅水流因为专注改变其一点点百分比的往下流的概率，就可以使得避免一些房屋被冲毁并拯救一些人。在这个描述当中，水可以通过专注来拯救房屋和人，当然，我们也可以反过来在房屋当中的人也可以通过自身的意识专注改变其意识所覆盖的网格场域。例如部分改变整个房子及周围一大片区域的场，部分改变整个场域的所有网格，所有网格的概率场都被部分改变，因此使得水流往下流的概率减小，

例如减小到 96.7%，同样的也可以拯救自身。

也就是意识通过专注改变了水流的概率场或者概率表，拯救了房屋和自身，当然这里描述的是第三密度人类的情况，如果是更高密度的意识体，其意识的整体概率场更强，并且能够有着更强的专注力和更强的对场的影响力，那么对水流的概率场的改变就可以更大甚至直接可以大幅减少水往下流的概率，例如直接改变成水流往下的概率只有 50%，或者直接让水流往天上飞的概率变成 87%，也可以提升水往侧面流的概率。如果意识再强更强，甚至意识可以直接以非常高程度的任意改变水流的概率场，例如让水直接一步瞬移到海里，或者把水几步变成石头，把水凝结并变成巨型苹果等也是可以的。意识通过改变概率场来改变事物，甚至改变元素，让水流生出鸡蛋或者变成苹果等，是可以对任何物质或事物进行操作的，将石头变成金子，将树变成猴子等等都是可以的，这部分我们放到下面的小节当中继续讲。

苹果树同样的也可以用自身的意识来调整自身的整体概率场，或者调整自身身上的各种元素以及生长方向等的概率场，苹果树通过细微的调节概率可以引导苹果树的生长方式，生长方向和生长特点。当然这种调节或者这种专注而改变概

率场的调节方式并不需要细致入微的去引导每一片树叶该如何生长，每一个枝条应该如何生长，仅仅只需要一个大的方向或者大的一个场域念头，想法就能够引导及伸展调节。

当然，对于任何一个细微的水分子或者苹果的细胞或元素原子而言其细微的格子的概率场，只是被细微的调整或者被一定程度的调整，并且本身水分子与原子的概率场的范围本身就是较小的，少量的改动在最后的大的整体的苹果树的呈现或者水流的呈现仍然是可以产生出显著的差异，当然这里的显著差异是对于作为人类而言的较大的观察者而言的外表上的大一些的差异。

9. 意识概率场的提升与拓展

对于任何事物而言都可以描述其包含着意识网格。可以是石头，可以是蚂蚁，可以是人类，其网格的范围不一定是物质层面，不一定是固体，液体，气体，因为其格子可以更大，因此其涉及到更多的宇宙层面，而对于光速的步数速率设定在其它宇宙层面不一定同样的设定，可以是多倍光速或者非常高速的超光速。甚至在靠近无限层面时步数速率可以设计的非常之快，以及网格大小可以设计的非常大，以及更为分形精细化，也就是越高层面可以在更大的网格当中移动。因此

移动一个大网格可能就是移动蚂蚁要爬几亿个网格或者人类要走几十亿步的范围，而一个物种的组成，例如人类，人类拥有骨骼血液神经元，同样的，还有在其它宇宙层面的情绪，思维，内心等等这些看似抽象的东西同样的以网格形式可以存在，但是是处于不同的宇宙网格层面。

我们的意识是可以任意一步或零步思维内/或意识网格内的任何事物或概念的，或者记忆或知识，因此其格子走法是较为无限化的，但是我们的生物头脑思维的带宽输出是较为有限的，因此看起来我们的念头，步数，速率看起来像是较为有限的。然而实际上我们的情绪却可以直接从非常悲伤到非常狂喜，从非常恐惧到非常勇敢，其步数，速率与格子大小都是远超过物质层面的物质的。同样的我们的思维，心智甚至我们的无限化的思维实际步数速率是无限化的或者说是可以零步与一步的，而且步数格子会越来越大，同样的步数，格子也会越来越精细，也就是细化意识分形之树整体的扩展会带来意识概率场的扩展，综合概率场的范围扩展，不仅仅是格子越扩越大，同时更细化分形的小格子也越扩越小，也就是同时细化与扩化。扩展的方向，扩展的形式，扩展的范围，扩展的层次都可以无限化，使得意识分形之树　在不断生长的过程当中，其潜在的

变化就是自身所涉猎的网格范围，网格层次发生变化，意识的概率场的范围扩展，我们可以理解为从极为有限到极为无限的一个过程。

在极为有限的情况下，意识的概率场所呈现出来的各种存在都是含有着大量的局限性的，随着意识不断的打破更多的局限性，意识思维在拓展当中，其意识综合概率场的范围就会扩展并逐步朝向无限无局限化。但是即便意识已经达到了无限层面，拥有着在某些范围区域可以无限无局限的跳跃，也就是整个意识分形之树　当中所有网格的某些区域网格开始做到无限无局限的零步一步或无限步数速率的运作，并且是无局限的，各种局限性都被打破，同时各种无局限的新的细小网格或更多网格开始增多，并且网格与网格之间的步数路径方式也增多，因为有的时候在意识的思维当中，两个事物之间是在理解上是较为缺乏关联的，是需要多步才能够达到，也就是在网格的路径当中，看起来像是要走过一大堆的网格才能到达而缺乏一步就到达的思维。

例如将石头变成黄金，或者说石头可以变成黄金，或者说我们可以瞬间从山脚移到山顶，如果意识并不能接受这个，认为一步或者零步到达不了，也就是无法将山脚和山顶看作同一个存在，同一个属于无差的存在，这一块区域的意识网格

就还在走远路或者弯路，还在走特定的网格路线，有局限的网格路线，还没有直接两个网格直接连接，当然这是一个比喻。我们可以看到一个这样的景象，对于意识的分形之树　或者说分形　网格而言，所有网格之间都需要朝向达到一步到达或者零步状态，或者说从很多步慢慢减小到更少步骤，不论大小的网格之间，不论任意的距离之间，隔多少其他网格的网格之间，都要可以做到任意步数的跳跃。

例如一个较大的网格与距离很多格子的一个较小的网格之间，意识要训练成既可以 10 步到达也可以五步，三步，两步，一步到达，也可以 20 步，70 步，1 万步，10 亿步到达，相当于每一个数字都要训练出到达的方式，或者说训练如何调整到达的步数。例如从山脚到山顶有多少种移动方式或者实现到达的路径与方式，当我们的思维去思考这一个问题的时候，我们就可以看到我们对于山脚到山顶的“两个格子之间”（简单比喻为两个格子），我们的思维要走多少格，有多少种思维走法与路径等，当然这里是个比喻。实际上整个意识网络或意识场域都可以转化成零步，当全部意识网格都达到零步的时候就相当于与整个底层的虚无万有的网格渲染到了一起，或者是属于同一存在，也可以描述为意识本身就是虚无万

有，当意识的网格或意识的网格场域都可以以零步作为理解，那么意识就可以随意的制造自己的身体，随意的改变万事万物。例如将石头变成金子，或者将自身变成一座大山，因为只需要零步，所有都是叠加的，当然意识并不需要达到零步也可以这样操作，因为石头变成金子可以通过多步达到，或者将自身变成山也可以分多步达到，仍然可以达到。意识可以一步到达任何地方，创造任何存在，或者变化成任意的存在等等。下面我们来简单介绍一下意识的概率场如何影响其它事物或者事物的概率场，如何影响整个世界的各种其它网格的运作。

10. 意识塑造世界

对于暂时未被观察还未坍缩的事物而言，其可能性可以被意识体的综合概率场域所观察坍缩。例如在一个零步的虚无万有网格，其自身是未显化状态的，那么被不同的概率场的意识体观察就会产生出不同的坍缩可能性或者可坍缩的范围概率场，概率场范围越广的意识体所观察其可坍缩的可能性范围也就更广，反之意识可能性场域范围更小的则更小。

对于已经坍缩的元素与事物而言，例如石子，沙子，水分，植物等，意识对其的影响并不是直

接改变当前的状态，而是影响了其步数运作的可能性朝向，影响其接下来步数移动的走势，或者其场域变化的可能性的概率表。举个通俗的例子，人的场域可以直接影响植物的生长可能性场域，其影响可以是全方位的，取决于意识的场域与植物的意识场域覆盖叠加的程度，或者网格的。例如人的到来使得苹果可能结出榴莲的可能性产生，尽管这个可能性非常之少，人的场域到来叠加并打开植物概率场概率表的更多可能项目，以及影响植物的基本网格的概率场，在接下来的步数选择当中的更大的可选范围，也就是原本基础网格的概率表是较小范围的，但是人的意识扩大了植物的网格概率表的更大范围与更多可能性，也就是意识实际上可以影响着所有细微存在的走势。

通过对细微或多个不同层面网格的概率场影响，影响所有的接下来的走势以及各种的可能性场，与各种不同层面网格的概率场的情况，也就是意识对于所经历与体验的实相有着潜在的或有意无意的影响，并且这个影响同时运作在宏观层面与微观层面，也可以描述为并不区分所谓的微观，宏观，只是不同的网格层次，不同无尽分形之网格，同时也就是概率场或者说场域网格。

11. 植物按概率场生长

所有的一切事物或物体都可以描述为由场域网格构成，以及其不同的状态或者说已经坍缩的不同状态呈现，即便已经坍缩的网格状态仍然会继续运作着状态传递，或者说其概率场总是在不断的进行下一步并刷新，这里的刷新并不是指恢复原来的概率表，而是概率表在实时浮动，每一步都重新变更，网格场域或者说网格的概率场域是时时浮动时时刷新的，当然意识可以通过专注改变概率场。对于植物的生长，水的流动，水果的腐败等等都可以描述为是不同的网格场域，也就是概率场域的持续变化，植物的生长被人类所感知体验到的速度或时间是一种网格变化带来的差异变化感受，因为在描述上并不需要时间或者时间只是人类的感知或对外界特定观察速率感知的感受以及定义。

即便是像石头这种看似较为坚硬坚固的存在仍然具备网格，也就是概率场网格或者网格概率场，石头仍然会持续不断的进行步数移动和概率表刷新，只不过石头的网格场域概率场变化步数是较低的，较慢的，以及其意识专注的极化程度与整体可能性也是比较低的，因为石头不会想着它要起来走路或者飞到天上去等的这些想法。石头的意识，或者也可以叫石头的意识分形之树

网格相对于人类而言是非常之低的，但是在描述上仍然会有不同的层面，不同的层面都可以具备概率场与都可以具备专注能力，也就是石头，植物，水流等自身的意识或网格都可以进行专注。

例如植物可以通过专注特定的生长方向影响其整体枝干和树叶的生长情况，使其偏向某一边进行生长，注意，这个是植物通过意识专注或者说思维意识的想法所操作的，例如植物可以影响其枝干，绕过一些人类的电线杆等建筑，或者偏向于进行特定的遮盖或者方向生长，这些都是植物通过意识专注影响概率场，从而影响整体。并且这种专注并不需要考虑特定的每一时刻概率场的变化情况与运作情况等，什么意思呢？举个例子，就如同植物如果并不去进行选择生长方面的选择，那么其所有的枝叶，枝干，细枝分叉生长，或者是不同层面的网格状态传递或步数移动等，就是全由概率场自行浮动刷新与波动呈现出来的样子，概率场的概率表的一些占据更高概率的项目更容易出现。但是并不代表低概率项目没有机会出现，于是植物在选择一种描述上最不费力的操作，也就是不进行概率选择，于是植物的各方面的生长都是由概率场整体持续运作下来所产生的，也就是大致情况看起来好像较为有规律，但是很多细节部分仍然看起来像是较为突兀或较为

低概率的情况。而这一切都可以认为是对于植物意识而言，它没有进行其选择，让概率场自行运作，或者说让其所有的网格自动运作，当然植物也会或也可以在大体上进行专注于改动概率场。于是很多植物同样也会表现的看起来像是刻意生长，例如刻意绕过人类的建筑，或刻意绕过一些电线等存在,以及专门往某个方向进行偏向生长。

当然了，这也就意味着植物的概率场可以被外界的概率场等所影响，例如可以被人通过专注来影响植物的概率场，因为人的概率场或者人的意识场域与植物的意识场域相叠加之后，植物的意识场域将发生一定改变或影响，并且人的概率场域可以通过专注来影响植物的概率场域的概率表项目，例如影响或改变其生长方向，也就是人可以通过专注改变植物的生长方向，改变植物的生长特点，改变植物的生长选择，甚至加速植物的生长或减缓植物的生长，也就是通过专注让植物的概率场的网格的步数速率进行变化，当然这一点我们会在后面继续介绍到。

12. 费力等于省力

费力就是省力，省力也等于费力，两者是相同的存在，两者是同一存在。例如当没有手机的

社会出现了手机，新的省力方式就是费一些力去学习新的手机或新科技的使用方式，以让更多可用工具有效能被使用到。又或者当环境发生变化时费力改变与调整自身以在新的环境当中更为省力化，不论是社会，文明，星球，宇宙，都可以如此，当然这些是简单的比喻。

例如，在植物网格场域的生长过程当中，省力相当于是不进行选择，让概率场自行运作，这种不选择不需要思考，不需要分析，不需要逻辑，不需要去费头脑费劲，费意识，费能量。让一切网格运作以概率场或概率表的方式自动运作生长，即便出现看似的错误或者说低概率项目产生也可以无需去修正，因为修正本身也是耗费能量，还要去思考，还要去想的，因此即便在生长过程当中，看似有一些是概率场当中较低概率的项目迸发出来，但是对于植物思维意识而言，并不需要进行费力的修正或者去考虑是否是一个错误，考虑它是否是一个需要修正的存在，因此植物的生长在这方面是非常省力的。

在另一个场景当中，植物又同样的运用专注来直接改变整个场域的生长方向，例如，往左边进行一定的偏向，减少右边的分叉树枝的生长可能性等等，这些则是植物通过主动来进行省力，但是这个主动本身就是一种费力行为，一种用力

的行为。这种用力的专注，费力的专注，可以带来让植物最终整体达到更为省力的方式和状态，因为当整棵树整体形态达成之后或者整个朝向偏向产生之后，整个植物将不再需要再次思考与再次选择再去费劲考量或修正，整个过程也许仍然还是会有很多看起来像是错误或低概率项目蹦出来的存在，但是仍然无需去修正，因为大的方向，大的整体已经可以了。因此仍然是一种省力，也就是这里我们可以看到费力等于省力，或者说用力也是为了省力，因此整个概率场的运作当中就有潜在的多重省力或省材料等的潜在存在。

如果运用在人类的意识当中或者更高密度意识的思维当中，同样的也会出现类似的情况，通过不思考，不选择，忽略某些事物，忽略某些低概率项目导致的突兀，又或者说是去兼容这些任意的可能性存在，同样的减少判断，并不需要去分析这些低概率项目，或低概率事件，或低概率的突兀。因为分析本身就是一种思考，一种选择，是费力的，是耗能的，不是省力的。因此对于意识体或者人类的省力模式而言，同样的存在不思考，不选择或者说就诞生出来了，不思考，不琢磨，不选择，不考虑，和兼容很多突兀或者兼容很多低概率项目可能性。因为如果不兼容低概率项目可能性而朝向要不断的去修正这些低概率项

目可能性，则是更为费力的。就如同植物并不修改一些看起来生长的比较变异变形的枝叶或分叉，而是仍然继续让概率场自行流动，也如同人类的血管一旦生长了或者随着概率正好呈现出大量的血液通往这一个分叉血管，那么就直接选择这一个分叉血管，不需要再重新选择或重新生长一次，也不需要再改动或者再挑了，就用现成的。

同样的省力也发生在如同同步性或者高我选择当中，相当于资源的“有什么用什么”，这是一个比喻，这个有什么用什么相当于一种无需再考量，再选择，再创造的一种省力模式，也就是在效能入门的情况下，或者效能能够达到及格或者符合所需要的效果的情况下，直接用现成的或者稍微调整，稍稍稍微改一改，直接就拿来用是相对极为省力的。但是前面我们提到过树通过主动专注来达成另一种更长远的省力或者更为不同层面或者下一个阶段当中的省力，这是需要费力来获得的。省力对于意识而言或者高我操作而言，同样也具有这种情况，也就是通过主动的思维意识的调整，专注思考的这个费力过程，并改变场域，改变自身的思维意识场域或者通过改变周围事物的场域来达成另一种形态的省力。

例如，在一个复杂环境，复杂交通，复杂工具，复杂物体的场景当中通常的省力会使得无需

思考，无需考量，无需选择，并跟当前的一个整体综合环境达成某种动态平衡，以及通过这种方式来获得省力。这里的与综合环境达成某种动态平衡，指的是在一定程度上与环境达成某种兼容通解或者平衡或者浮动状态，也就是按照当前的个人场域，个人概率场与环境场域，环境概率场，综合改变之后的概率场运作。但是这种省力有可能会是一种持续的低耗力或中高耗力，当然也称之为是一种省力，就如同环境如果不进行改变，也许会持续进行缓慢消耗。例如，各种的不方便，各种工具的缺失，各种的行动不便，等等的各种不便。当然这里的不便是个比喻，是指对于修改与优化之后的不变对于不修改的模式而言，自身与环境概率场域相融合所产生的叠加概率场自动运作，这仍然是省力的，如同并不需要再修一条路，也并不需要改造一下房屋的样式，或者把一些植物铲除。因为改造房屋修路和铲除植物往往是费力的，与环境直接的融合进行概率场重新平衡，反而是看似较为省力的。

但是我们也可以通过费力来省力，这并不矛盾，而是整体的场域和描述方式的变化。例如，我们可以通过优化路径主动创造出一条新的道路或一些工具，并稍微改动一下房屋或改动一下周围的植物环境等等，通过对周遭的思考，优化和

改动，改变完之后会创造出一个新的场域，在这个新的场域当中，我们自身的场域跟环境跟综合环境场域重新进行平衡，再次让整体平衡后的概率场进行自动运作，并且因此达成了比之前更为高效能的省力，且是比之前的“省力”状态更为省力的存在。当然这里出现了效能效率，这种效能效率本身也是一种费力的思考，因为当不考虑进效能效率的时候，完全不思考和完全不考虑效能效率，也是一种省力，但是偶尔考虑到效能效率并进行优化之后，可以转化成另一种省力，也可以理解为省力的迭代与浮动化，但是却是需要通过费力来达成。也就是让通过让环境与自身的场域重新调整，创造或形成新的场域概率场自动运作下的一种省力，也就是在新的场域概率场自动运作当中，我们自身变得更为省力了，我们更加不需要消耗步数，更加不需要消耗操作的次数等等。也就是最终可以达到一种无需多少的步数，无需多少的操作次数，也无需进行任何的思考，考虑考量等，所有的各种操作均能够被场域所省力化运作并且在极致过程当中意识体的所有思考，想法，选择全都会变得极为省力化，并且这种省力当中包含着极高的效能化，当然这里的效能仍然是相对的，相对于意识体所想要操作什么。例如，意识体在吃喝拉撒睡等方面想要进行的省

力，就如同植物进行光合作用，水，氧气，二氧化碳等吸收的省力，同样的这些省力虽然描述的是指生存，生长等方面的，还有不同的方面的省力，与不同的方向朝向。

例如还有着无尽多种的可以的省力，例如科技发展的省力，意识拓展与体验的省力，灵感与创造的省力，变化与浮动的省力，机制设计的省力，迭代与改良的省力等等，任何存在都可以进一步极化。

13、多重省力，多种省力，多种朝向

对于一个苹果树而言,其省力的方向有很多。例如，能够更轻松的获取阳光，水分，二氧化碳，氧气等。例如，减小竞争的压力，减小自身材料的损耗等。例如，通过改变一定的生长偏向，使得仅仅需要少量的专注，对自身的场域概率场进行影响，使得自身的生长有一定的变化，但是这种变化带来了不仅节省了更多的材料，同时让新的有偏向的生长结构模式无需再费力就能够拥有良好的，更充足的阳光，水分，氧气，二氧化碳等等，同时自身也省下了大量的材料用于生产分叉，树枝，树叶，生长苹果和接种等等。

在苹果树的另一种省力当中，也就是繁殖繁衍或物种扩张中，有很多不同的选项，如果苹果

树结的苹果味道改的变异一点，能够让狗吃的觉得好吃，那这很显然并不是一种省力的选项，因为狗不太方便吃到树上的苹果，也不太喜欢吃腐烂的苹果。因此相对更有效能的省力做法是让苹果树给能够得着的动物吃。当然对于苹果树而言，通过与人类的接触，改变了苹果树意识当中的场域可能性，人类的更大的可能性场域与苹果树的场域相互动之后，苹果树的意识参与扩展了更多的可能性，于是苹果树可以选择稍微调整自身，让苹果树变得符合人类的口味，以此达到一种极为省力的繁衍繁殖，也就与人类同存下借由人类而物种扩张与省力，当然这是以苹果树作为举例。

在这种情况当中，人类会自动的完成所有苹果树的繁衍工作，因此在这个情况当中，苹果都是非常省力的，它无需再思考任何就可以繁衍下去，当然这个是一个简单的粗略的一个比喻。对于人类而言，同样的如果我们希望在生存上面进行省力，那么我们通过优化一些方式之后，以及让场域自动运作，并且兼容其各种潜在的低概率可能性，我们便能够达到一种吃喝拉撒睡更为省力的一种方式，并且减少更多的一些思考。考量分析判断这是在生存方面的省力朝向考量，同样的也有在学习，成长进步上的省力方向考量，那么如何才能更好的让学习成长进步变得更为省力

呢？

这并不代表意识体学习到某些知识之后所达成的场域状态，而是指创造一个可能性场域，能够使得场域在自动运作的过程当中就能够推动意识体的学习，成长，进步。因为如果意识体的成长，学习进步是需要主动的，费劲的和耗力的，那么很显然这就不是一个省力的模式，省力的模式是看起来无意识的，看起来有意无意的，看起来轻松的，看起来无需过多思考的，看起来无需考量过多操作选择和步骤等的学习拓展进步方式，也就是一种这个方面朝向的省力。因此意识体所要操作的是通过对场域进行一定程度的改变，让场域自动步骤运作的过程当中就能够拓展和进步学习成长。也就是意识体所要操作的，并非说是学习具体某项知识或者了解某项智慧，而是训练和提升某些学习习惯，学习惯性和思维拓展的方式，当然这只是个比喻，也可以理解为某些习惯吸引子，惯性吸引子，思维拓展吸引子等等，或者可以叫作某种场域状态存在。也就是通过前期的费力养成某些习惯，惯性状态，也可以叫做吸引子漩涡场域，使得自身在这个吸引子漩涡场域或者在这个新的概率场域当中能够有更高的概率自动拓展，注意这里是提高了自动拓展的概率。

当然需要前期自动打造这一个场域或者制造出这样的一种场域以实现更为省力，也就是通过费力。这并不完全等于是通过持续的费力来学习更多的知识，更多的智慧等等。但是这个前期的费力有时同样的也包含着一些思考，考量分析与探索等等的，当然这里不仅仅是一些描述，更是可以进行实际操作的。就如同我们并非是在对抗重力场域来进行活动与操作，而是我们借由和利用重力场域的概率场进行活动与操作，当然，这是一个比喻。只不过反过来说要构建一个庞大的场域并影响与改变其整体的综合概率场是一个非常费劲或需要持续费劲的过程。例如对于思维，意识，视角等的一些场域改变，可能需要我们重新颠覆并增加某些新的视角与思维方式，以及剔除或削减某些较为固化和较为狭窄的思维视角模式，这个一增一减或者增减的调整变化便是对于我们自身思维意识概率场域进行调整与变化，当我们自身的思维意识参与的概率表变得拥有更高的可能性，能够更多样化的呈现出自动或被动拓展视角，拓展信息，拓展认知时，意识思维便能够有意无意的运作整个概率场或概率表，也就是形成某种主要运作。

并且那些较低的，固化的，较局限的思维视角，在概率场当中所占的概率就会越来越低，最

终以达到一种省力化学习或省力化思维意识拓展。当然，最终的可省力的朝向或可以省力的方向面向是非常之多的，不论是对于健康，对于运动，对于思维，意识，学习，对于各种技能，技巧，能力等的锻炼同样如此。创造一个省力的场域而非持续的费力化的学习，当然创造省力场域本身就是一个费力的过程，就如同意识体其实完全可以省力到无需学习，无需进步，无需成长。但是在另一种情况当中，稍微学习，稍微进步，稍微成长，反而会变得更为省力。在另一些情况当中有着良好的学习，很多的进步，不断的成长，反而是一种省力，因此这个省力它是相对的，需要看综合看，基于看环境，看条件，看整体的，但是正因为不同的省力，总是在不断的变化，才产生了需要去费力改变并创造新的省力模式来达成新的省力状态或者新的省力场域。

例如，过旧的思想和认知或者较为排斥的或忽略式的对新的事物，新的视角，新的信息，新的科技并非是一种省力的场域，而是通过一定的学习拓展并良好的掌握对新的视角，新的信息，新的事物，新的科技进行工具化应用或一定程度的熟练化运动运用来达成一种新的在环境下面的省力，也就是费力和省力，似乎总是在交替着或者总是在变化着。从反面视角来说，很多的意识

体总是在费力的对抗着新的省力模式，或者试图维持在旧有的省力模式当中，当然，旧有的省力模式本身就已经不再是省力模式了，这个要看相对的环境与整体，不过我们仍然可以拥有非常多的视角来描述这个省力与费力的过程与不同的场域。例如，其实意识体完全可以不进行任何学习，任何拓展，即可进行生存上的省力，但是在另外的环境场景当中，有一定拓展，有一定学习，反而会造成更好的省力，因此之前的省力其实反而开始越来越费力了，并且维持原先的场域其实反而变得越来越耗能，越来越耗力。因此让场域自动进一步朝向新的省力场域变化，这也是一种省力，也就意味着意识在这方面需要进行一定的费力化调整或者要一定程度上使用不思考，无需选择让场域自动运作，而非去主动选择，主动维持原先场域的耗力行为。

举一些简单的例子，不论是星球的物质生存环境，又或是整体的宇宙大环境，整个意识进化的朝向等等，全都在发生变化，而且持续在发生变化，因此省力场域也在不断的悄悄发生变化，有时候维持过去的场域或旧有的场域，反而是一种费力行为或耗力行为。过去的场域可以比喻为旧的思维意识，旧的学习模式，旧的认知模式，旧的理解模式，旧的看待模式，旧的生长模式，

旧的发育模式，旧的规则设计，旧的机制设计，旧的环境状态，所有的任何事物面向都可以使用旧的来进行形容。这里的旧的可以潜在的描述为是一种在新的环境下的耗力场域，费力概率场或者说维持旧概率场的费力行为，因此在当前的一个环境与朝向当中，特别是宇宙进展与变化的过程当中，随着宇宙的进化迭代，下面的全部的各种面向都会发生悄然的改变，因为需要调整到新的省力模式当中。

当然，即便我们不以宇宙举例，就单纯描述意识体，意识体如果并未随着整体环境和整体发展朝向而进行省力模式改变，那么就会越来越变得耗力和费力，但是意识体只需要稍微费力进行场域改变,场域调整即可达到一种新的省力模式。

14、费力与创造，新的省力场域

前面我们提到通过费力改变场域来达到新的省力场域状态。同样的，通过费力的进行创造，进行拓展，并开拓出新的省力场域模式或场域状态，同样也是一种省力，但是也是一种费力，而且这种费力可以是投入的更大，也就是说费非常强的力才达成了一点点省力，但是也有可能达成更为夸张的省力。举一些简单的例子，通过费力让宇宙迭代，使得创造出新的机制设计来让意识

体的进化旅程大幅缩短缩短千百倍，甚至将上限提升千百倍。例如，原本意识要花 10 亿年进化的旅程，现在缩短成只要几百万年，原本意识体的上限是 100 分，现在提升到了 10 亿分，这又是另一种的省力模式描述。也就是通过费力的进行创造和调整变化，并带动新的省力场域探索，使得新的场域能够拥有更加高效能的自动化运作，或者场域自动化刷新，也就是概率场自动运作的过程当中，就伴随着极高效能的推动或实现所想要的效果。例如，更高的意识进化速度，更高的意识进化，更少的负效能情况，更低的负效能，更高的意识潜能，更高的意识挖掘百分比等等的。

但是在整个创造的过程当中都是持续用力或不断费力的过程，但是这种不断费力能够让新事物提升一定百分比创造出来的机会，在旧的概率场域当中，创造新事物的可能性是非常之低的或者概率项目是排的极低的。而通过主动的费力，让这个概率可能性稍微提升几个百分点或更多百分点，这本身就是让创造变得更为省力了。注意，这里费力和省力是同时存在的，并且是同一个事物，同一个存在，也就是通过费力来省力，也就是对于创造新事物方面，对于创造方面，费力经常才是省力的，省力反而经常是费力的。因为省力无法带来新的创造，没有新的创造就无法带来

全新的省力场域，而拥有新的创造能够带来新的可能性，新的省力场域，新的可能性省力场域又可以让之前的旧场域变得更为省力。

因此这里的费力首先是对概率表的调整上面的一种省力，也就是对于起始而言，首先想要拥有创造新事物的概率项目，以及更高的概率可能性，再通过费力来进行维持或者维持该场域，并且一旦创造出来了新的事物之后，新的事物带来了新的省力场域并改变了旧的省力场域，以此来实现新的省力模式。新的省力模式有可能可以再次推动新创造事物概率项目的可能性百分比，这又是另一个概率表变化的省力，或者说维持某种概率表的省力，也就是维持具备创造新事物概率表的维持上的省力。

这里描述了多种省力情况，也就是通过费力来省力，通过持续或不断费力来省力，通过费力创造新的省力改变旧的场域来省力，通过改变旧的省力场域来让之前不断持续费力的场域变得省力等等。例如，人类的交通工具不断的迭代，本身就是一个费力，省力，费力，省力，费力省力等的过程，新的省力改变旧的省力，新新的省力再次改变上一次的省力等等，这样不断的迭代与运作下去。在这种描述当中，宇宙就像复读机，或者说就是复之意境，而这同样也是复之意境有

关的一些体现，详细详见可以查看意境系列无时三镜，复之意境。

15. 无尽分形当中的网格间隙。

前面我们提到过网格间隙，也就是无尽分形网格的情况下，当观察者并不能确定位置和观察的范围大小时，距离将无法被判断，且光线无法穿过虚无。因为无法判断所要走的距离和格子，因此实际上是以格子状态传递或格子状态变化的方式进行运作。而即便是同一层面的格子，还可以进一步的细分更多的小格子，任意两个格子之间可以将这两个格子拆分出 10 亿甚至无尽多个更小的格子。因此这就导致任何一个格子它都可以由其它的小格子所拼凑而成或构成，而这些小格子如果并未观察或改动或者并未坍缩，那么仍然可以对小格子进行改变与影响大格子，而这便是网格间隙，当然，间隙是个比喻，也可以理解为两个格子之间一步到达拆分为了多个小格子多步才能到达。

对于任意的念头而言，念头或者专注，我们可以理解为就是不同网格之间的跳跃，念头跳跃即网格跳跃，以及其步数速率，而所谓的速率又无法被定义，因此速率既是慢又是快，既是有限步也是无限步，因为步数与步数之间仍然可以被

间隙插入进更多的步数。也就是任意的连续念头之间，这里的连续是指持续不断的间断的格子状态变化/念头跳跃，任意两个步数之间还是可以插入更多的步数或无尽的步数，任意两个念头之间还可以插入更多的念头或无尽的念头。因为观察者可以发生变化，对于步数速率更高的观察者而言，或者对于可以进行更多小网格或者更多间隙步数插入的意识体而言，任何两个念头之间，也就是任何两个网格跳跃之间都是拥有着无尽多的间隙，可以插入进无尽多的新的更小网格。也就是原本从 a 到 b 看起来只有一步的跳跃，也就是两个念头之间仍然可以插入进无尽多的新的网格进去或者新的跳跃步数。那么这就导致一个问题，步数，速率既有限又无限，既大又小，既多又少，而步数速率又是所谓的时间感知，或者被观察者体验为时间感或变化感，因此这里的步数速率或者说间隙，时间间隙，可以拥有极少的时间，也可以拥有极大的时间，也可以没有时间，也可以拥有无尽多的时间。

举个例子，假设两个念头之间相隔 0.1 秒钟的被体验感，这里指的是以第三密度人类所感知到的状态的时间为举例，人类的 1 秒钟并不代表真实的衡量单位，只是人类相对的衡量单位，即便是所谓的对“原子”测量也只是相对的衡量单

位。因此人类的任意两个念头之间是可以被插入进更多无尽多的念头或网格的，并且每个网格都同样的可以进行步数速率行走或者步数速率变化，并且网格之间是间断的跳跃式走，也就是两个念头之间的间隙时间是可大可小的，任意两个念头之间是可以间隔“一万年”的，“百万年”的，是有缝隙的，是漏洞百出的。

这个同样也可以对应着指之意境，也就是任何两个念头之间实际上拥有无尽多的时间或者无尽多的步数可以跳跃，这个取决于不同的观察者和观察方式。也就是任意的0.1秒，任意的0.0001秒也好，其实都是无尽长的，间隙当中都有无尽多的时间，相当于每一个念头都几乎像是永恒的或无限的，每两个念头之间又都是永恒的或无尽的。任何一个念头也都可以将其零步化，也就是一个零步的网格，一个零步的网格同时叠加了所有的可能性，同时叠加了所有的步数都是可以的。因为零步仅仅只是无法被感知其中的步数过程，并不代表其中没有步数，因此不论是这个念头又或者任何一个念头，又或者任意两个念头之间的间隙全都是无尽多的时间，或者说无尽多可选的步数，或者永恒或无限都可以。

间隙是可以可大可小的。这个间隙是可以被利用的，是可以被“解分出”更多网格与步数的，

也就是时间其实是漏洞百出的或者说没有时间，我们这里描述的是网格状态变化，网格也可以理解为是概率场的刷新步数情况。那么既然念头与念头之间有间隙，网格与网格之间有间隙，那么对于整个世界或整个宇宙而言全都是间隙，都是漏洞百出的。苹果的上一秒与下一秒实际上间隔了无尽长的时间或者可以间隔任意长的时间，因此苹果的上一秒和下一秒或者下一步，可以瞬间改变苹果网格的概率场，让苹果瞬间变成石头，这个过程不论是用一步改变或者用一亿步改变，都可以在间隙当中实现，这个比喻我们要记住。

那么也就是对于整个星球或世界或宇宙而言，每一个宇宙的看似的时间点或网格状态变化的节点都拥有无尽多的间隙，或者任何间隙都拥有无尽多的步数可以用。当我们置入进间隙的时候，就是在置入时间，也可以认为就是时间旅行，且是任意的。因为对于整个宇宙而言，不论时间情况如何，我们都可以进入到任何缝隙当中，并来到那个世界情况，也就是对于宇宙的整个世界而言，其实都是无时状态的，都是可以一步跳跃的，不论是宇宙过去，宇宙未来，都是可以通过进入间隙一步到达的。并且不仅如此，还可以通过改变概率场，让整个宇宙或世界下一步立马变成另一种概率场或网格场域，可以随意无时创造

世界或宇宙，或者一步生成任何世界。例如可以随便使得世界上的苹果全都变成石头，使得世界上的兔子全都变成老鹰，世界上的人全都变成蚂蚁，这也是可行的。

下面一节我们将介绍时间移动与空间移动，以及改变概率场所进行的操作。这里我们所描述的概率场就是网格场域，同时也是意识场域，意识场域网格等，同时这个网格也是无尽分形结构的网格。只要是未观察的地方，就可以被创造出新的网格，即便是在同一个网格当中，也可以再次被细分，生成出更多小的网格，细分之后再细分。也就是一个网格，它还可以再次被分成四个，9 个或者更多的网格，并且每一个小网格还可以无尽细分下去。因为零步网格没有大小，且存在于任何地方，随时可以被调用与坍缩。没有尺寸，尺寸都是相对的，一切都是由观察者可以进行影响与改变的，即便是已经坍缩了的，也仍然可以让下一步进行改变，也就是改变其的下一步。

16. 时间移动与空间移动

下面我们来介绍时间移动与空间移动，这里我们并不叫做时间旅行或空间旅行，我们用移动来进行描述。当然，这里其实并没有所谓的时间，也没有所谓的空间，为什么呢？首先让我们先从

空间移动开始说起，所谓的空间移动，就好比我们从山脚爬到山顶，似乎所在的空间位置发生了变化，并且我们似乎要考虑到移动的距离，要克服的阻力，克服的重力，消耗的时间，消耗的步数，消耗的资源等等。当我们从山脚移到山顶，我们似乎经历了空间移动，并消耗了一定的时间或能量或步数等存在。

如果我们从时间移动的角度来考量，那么又会发生什么呢？例如，我们是在山脚通过移动到一种可能性的未来，也就是我们在山顶的未来。我们锚定这个时间线，并进行该时间线的移动，在这个过程当中，我们所锚定的是我们已经在山顶的状态或者我们在山顶的时间线，在这个移动中是以时间作为移动的，也就是移动时间线或者选择想要所在的时间线，并消耗步数进行达到。注意，这个过程并不是消耗时间，因为我们全程处于时间当中移动，或者说我们的思维意识是以时间作为看待的，我们全程任何时刻都是在选择不同的时间线，并且在不同的时间线当中移动，而非处于空间移动。

我们从山脚下走一步，也是被视为一种时间线未来，也就是我们零步和一步都被视为不同的时间线未来，如果我们下一秒钟不走，这也是一种时间的可能性未来，下一秒钟走了一步，也是

一种时间线可能的未来，因此我们所移动的是在时间当中移动或者我们对时间进行移动。那么我们无需考虑空间上的距离或位置或消耗，通通都不需要考虑，仅仅只需要考虑我们朝向山顶的时间线或者我们处于山顶的时间线，我们移动到这个时间线。

因此整个过程看起来并不像是我们在空间当中移动，而是像是我们通过在时间当中移动，调整到了正好处于山顶的一些时间线，因为我们处于山顶的可能性和处于公园的可能性和处于沙漠的可能性都是同时存在的。我们可能徒步到达山顶，可能徒步到达公园，也可能坐火车到沙漠等，拥有无尽多可能的时间线，我们既可能在家里，也可能在海洋里面，也可能在天上。我们的位置也可能在山里面，在树上，在猴子头上，在飞机头上等等，任何的可能性都存在，这些时间线全都分布好了，我们都可以进行选择，这便是时间移动的描述。

时间移动会比空间移动更加的省力，这个省力发生在步数和选择和思考考虑方面，空间移动需要考虑多少步，准备多少东西。带多少食物，水要补充多少能量还有多少，还有多久到达山顶，还有多少个台阶没走完，不仅是思维思考上的消耗，也是观察消耗，例如，意识总是在不断的观

察周围，观察会导致周围坍缩，并且思想的状态会影响周围的坍缩，思维感到疲惫，感到疲劳，感到需要补充，感到能量缺失，感到还有很久才能到山顶，感到还要花多少时间才能到山顶，感到还需要走多少步才能到山顶的，感受到腿还能够坚持多久等等。所有的这些感受全都会变成渲染，渲染到周围的场，也就是整个山的场，整个环境的场。因为人的意识场域与周围环境的场域所结合之后会产生影响，并且这种持续的思维消耗，再加上对环境的坍缩影响反馈到自身身上的可能性显化，也可能会导致更多的消耗。例如意识总是注意到疲惫和需要休息，因此周围的环境的显化可能会有稍微波动，概率场会发生一定的变化，当然关于意识显化和实相塑造，我们后面再说。

而时间移动则没有这些考量，时间移动并不需要进行任何的思考，只需要考虑到达山顶的时间线和已经在山顶的时间线可能性状态，因此思维意识并不需要更多的思考，也并不需要更多的观察，意识并不需要对自身的身体状态手脚状态等各方面进行观察，未观察就未坍缩，同样的，也不需要考虑时间，因此很多方面都是未被观察的，都未被坍缩的，不论是身体的状态还是思维意识的状态，都缺少更多的观察，而只是专注在

到达山顶的时间线的状态。于是整个过程看起来思维更加轻松，身体也将会更加的省力和轻松，当然这轻松是比喻。这个省力不仅产生在未观察坍缩以及发生在创造了新的吸引子，这个吸引子就是我们已经在山顶的吸引子场域。这个场域会重新刷新和渲染整个森林和我们的身体，也就是这个新的场域或者吸引子漩涡，它会使得我们更快速或更有力或更省力地到达山顶，因为自身场域或概率场当中更多的项目不是疲惫，不是身体的憔悴，不是能量的耗散，概率场当中的项目主要是已经到达山顶，朝向山顶，在山顶，因此似乎会产生一种连整座山都配合我们到达山顶的可能性场域，并且时间快慢或者说网格步数与速率会变得浮动，因为很多未观察坍缩。

整个场域的概率场发生变化导致整体的不同，在新的吸引子的概率场域当中更为省力，也就是说似乎我们是有意无意地爬上了山，或者是被动的爬上了山，身体自己被牵引到山上去了。因为假设我们不动，都仍然有概率身体自动跑到山顶上去，因为从概率场的运作来说，身体在这个概率场当中不断的变化，并朝向各种吸引子。例如，我们身体的网格，身体的场域网格，在这个有已经存在于山顶的状态的吸引子场域当中，它往山顶方向移动的概率更高，也就是即便我们

什么都不操作，身体也有概率自动往山顶方向逐步移动，虽然概率很低，因此这当中有意无意的又再次省力了，这便是时间移动比空间移动更为省力的部分原因。

因为在场域移动上面我们往山顶移动的概率变得更高，因此我们要持续维持我们处于山顶的概率场域，或朝向在山顶的这个概率场域的未来更为容易，而空间移动则是相当于在费劲的不断的维持旧的场域或者在不断的打破与改动旧的概率场域。例如，在旧的概率场域当中是需要休息的，是需要停下来的，是需要补充能量的，是还有很久才到达山顶的，是腿需要休息的，是手脚有点酸累的，空间移动会导致所有这些场域都堆在一起。

而时间移动当中的可能性表则主要都是持续朝向或者“已经处于”山顶状态的概率表，并且很多的思维消耗和维持概率场消耗或者改变概率场消耗等等都变得更少了，这便是时间移动的意识思维或者描述。然而这里我们会发现一个奇妙的特点，在时间移动当中，我们“下一步”的概率场竟然包含着我们“已经在山顶”的概率，同时又包含着下一步我们还在原地的概率，而且这两个概率项目同时出现在同一个概率场当中，同一个场域当中。

17 时间移动与场域移动

在刚刚的爬山例子当中，我们通过时间移动了解到下一步的概率场，也就是下一次刷新的概率场当中居然出现了我们瞬刻在山顶的概率的项目，虽然这个概率很低，但是不代表没有，并且下下一次刷新的概率场当中同样的也拥有。每一次概率表的刷新都有我们前进了一步和原地不动两种状态的概率。在此时这个概率场当中同时存在多种概率项目，我们同时在山顶，同时原地不动，同时前进了一步，竟然是叠加在同一个概率场当中的，并且不仅如此，我们下一次刷新的概率场当中，也包含着在车上，在飞机上，在苹果头上都同时存在在概率场当中。

所有的这些概率都在同一个概率场当中，虽然一些项目概率很低，虽然看起来我们是徒步上山的，但是有一种概率是突然有外星人将我们传送到山顶的，这个概率仍然是存在的。现在我们并不需要外星人将我们传送到山顶，我们现在来看一下我们当前的概率场域的情况。我们会发现概率场之所以叫概率场，是因为它叠加了大量的可能性概率，各种项目都在里面，那么当我们每一步每次刷新概率场，概率场都在发生变化，但是不论怎么刷新变化，我们同时处于山顶和同时

处于山脚的概率永远都存在，即便我们已经到达山顶了，下一次刷新，我们仍然有极低的概率已经处于山脚下，什么意思呢？也就是不论我们在山脚或者我们在山顶，或者我们在猴子头上，我们的下一次刷新的概率场总是存在着我们在山顶，我们在山脚，我们在猴子头上，我们在公园，我们在家里，我们在火山岩顶上，我们在海洋里面的概率项目，所有概率项目都同时存在。

并且不论我们怎么变化与活动，我们似乎只是改变了我们的概率场，我们并没有进行其它的变化，并没有了“空间”和“时间”，只是概率场在刷新与变化。因为不论我们位置处于哪里，时间是多少，现在几点钟了，我们似乎概率场总是只发生一部分变化，并且都是叠加在一起的，也就是我们处于山脚和处于山顶，其实只是概率场变化，并不是我们空间走动了，也并不是时间流逝了，我们在山顶时概率场里有我们在山脚下，我们在山脚下时概率场里有我们在山顶。

这就是时间移动和空间移动的真实情况或实际情况，也就是并没有发生空间移动和时间移动，仅仅只是概率场在发生变化，而“所有一切”都是概率场，包括意识体与所谓的空间和时间，因为一切都是以网格作为基底。也就是当我们只观察我们的概率场或者概率表时我们会发现，我们

只是在实时浮动我们的概率场，概率表，并且不论我们怎么浮动同一个概率场，概率表当中总是在叠加着我们既在山顶，又在山脚，又在猴子头上，又在海底里等，只是这个概率表当中的每一个项目的概率占比不一样。即便是当我们在山脚下的时候，下一步我们拥有着 98%的概率仍然在山脚，但是我们下一步仍然有着极低的概率是处于山顶的。

也就是如果我们观察我们的概率场，我们的概率场域和概率表，我们会发现我们既同时处于山顶，也同时处于山脚，也同时处于宇宙每一个地方，同时处于 5000 年之前，同时处于 10 万年之后，同时处于几亿年之后，几亿年之前这些概率都同时在，同一个概率场概率表当中同时存在，并且是叠加的。也就是我们似乎每时每刻都同时处于宇宙当中的每一个地方，每一个时间，每一个空间，虽然在当下一刻，我们似乎拥有着 98%的概率处于原地，但是我们不要忘了，前面我们提到过，通过意识的专注可以改变概率场，那么如果意识的专注力足够强，足够高，将我们的概率场从 98%的概率在山脚改成 98%的概率在山顶，那么会发生什么呢？会发生我们下一步就瞬间到山顶，也就瞬刻就瞬移到了山顶。也许这听起来很奇怪，一步概率场就直接到山顶，这也太强了

吧？其实我们也并不一定需要用一步到山顶，多步且足够快的速率也是可以极速到山顶的，我们可以通过专注来加速步数速率，我们直接让概率场快速刷新，1 秒钟刷新几十亿次，直接让概率表刷新到我们就在山顶的概率占 99%，那我们就瞬移到山顶了，或者以极快的速率瞬间改变周围的一切场域并将我们自身的全部网格状态都刷到了处于山顶，相当于传送到了山顶，这个过程当中我们并没有空间移动，并没有时间移动，我们只是在调整概率场。

那同样的，我们可以通过专注在自身在深海里面的概率项目调到极高，那么我们就瞬移到了深海里面了。因为概率场总是在不断的刷新的，因此我们总是可以随时调整我们的概率场，通过专注的方式，那同样的也意味着我们可以专注在我们在 5000 年前，当然这里说的 5000 年前并不是说真的有个时间叫 5000 年前，而是说 5000 年前的场域状态，也就是我们通过概率表变化，来到 5000 年前记录的概率场状态，而实现时间移动或实现所谓的时间旅行。当然前面我们也提到过，任何间隙都是拥有无尽多的时间包含在里面的，这是我们前面提到的任意网格跳跃之间或连续网格状态传递之间都可以拥有的无尽多的更小的网格进行置入，也就是我们可以通过专注的方式实

现空间上的变化和时间上的变化，且是任意的。注意，我们并没有进行空间移动和时间移动，而是我们通过改变场域完成了看似的空间移动和时间移动。通过改变我们自己所处的场域的概率表，因为概率场或概率表总是会刷新的，因此下一刻，下一步我们可以在任何地方，并且不止如此。

不仅仅是在这种情况下，没有所谓的时间，也没有所谓的空间，只有场域，或者说网格场域，更是我们可以创造任意的场域未来和场域过去，因为所有的物质呈现或者整体的综合环境呈现，都只是不同的场域状态，因此我们自行调整场域状态，就可以创造任意的过去环境或未来环境，且可以凭空生成创造，并且让我们自身置身于其中，也就是只要我们的意识思想是无限化，无局限化的，那么我们就可以创造任意的可能的未来的场域情况，并且直接前往和到达，也可以创造任意的环境，过去或状态等等。

因此在这种状态下，既没有空间也没有时间，或者说既包含了所有的空间，也包含了所有的时间，且都是可以被创造的或者意识场域所跳跃到或者所生成的。那么问题来了，假设我们前往 5 万年后和另一个意识体前往的 5 万年后是同一个 5 万年后吗？由于每个意识体的意识场域不同，因此这个 5 万年后仅仅只是通过模拟步数加速到

达的 5 万年后，因此两个意识体所跳跃到的 5 万年后不仅不是同一个未来，不是同一个可能的未来，甚至不是同一个发展情况。

例如在一个意识体的场域当中有着较为破坏性的吸引子，例如战争，摧毁，腐败等，那么其所跳跃到的 5 万年后则可能受到自身的意识场域的吸引子影响，或者说这一项概率项目的影响。因为假设在格子概率场变化的几十万亿，几千万亿亿步数的变化当中，战争的极低项目概率一旦出现，那么就会影响整个的步数后续的格子概率场步数的变化。因此该意识体所看到的 5 万年后有可能是包含落魄的，腐败的，甚至被摧毁的，废墟的，因为其在概率表当中的可能性随着连续非常多步的变化推演，或自动连续变化推演而生成大概率或综合的一些可能的呈现。而另一个意识体是美好的，和谐的，积极的，向上的，所渲染生成的 5 万年后或者说改变概率场，加速概率场调到 5 万年后，则有可能生成更多的是更为科技先进，灵性进步，思维意识开放与智慧的时代或世界。这是因为该意识体的场域当中其概率表项目更多的是积极的，和谐的，向上的，美好的等的一些概率项目。

当然了，除了这种时间旅行的方式，我们还可以通过直接锚定所需要的概率场或概率表进行

跳跃移动。例如，我们直接专注于锚定概率表中全是灵性社会与灵性世界的概率项目的 5 万年后，那么再结合我们自身的概率场域所自动演变生成的就会是一个灵性社会，灵性世界，以及含有一些自身概率场项目衍生运作的存在。同样的，如果我们想专注在一个机械的，科技的劳动力繁杂的概率表或概率场，我们也可以瞬间到达一个这样子的世界。当然，细节仍然是会受到我们自身的概率场域所影响的。举个例子，我们潜意识当中认为榴莲是邪恶的，应该被铲除，那么在未来的世界当中大概率不会出现榴莲，再例如如果意识觉得苹果煮拉面是神作，那么所到达与渲染的世界就会有大量的苹果煮拉面的吃法，这就是连续场域。

18. 思维影响场域

在上面我们举了个例子，当我们的思想出现局限性的时候，或者有些固化的认知的时候，就会影响我们通过专注来进行时间旅行或空间旅行，所到达的地方或者所渲染生成的世界的当前的概率场。当我们达到一个新的概率场域的世界时，这个新的概率场域的概率表当中可能只有极低极低的概率项目存在着我们所认为的一些信念，思想，认知，当然这是说的是一些较为固化

的。例如，飞机就应该被淘汰，那么在未来的世界当中，飞机则可能就不会出现。例如，觉得镜子是邪恶的，那么未来的世界当中则可能会出现其它事物替代镜子。例如，所有的书本都应该转成电子形式，则未来大概率形成一种无纸质书籍的事件，而这些便是我们思想对场域所进行的影响。因为我们的思想其实也是某种吸引子，或者某种场域当中的吸引子漩涡对很大范围的场域产生了一定的影响，虽然这个影响只是改变了概率表当中的排列或者概率表当中的不同项目的概率百分比，但是在大量步数的连续步数当中，则可能会产生较大的影响。不论是 5 万年的未来，又或是三年之后的未来，10 年之后的未来，都可以被我们的意识整体场域当中的各种思想，信念，认知影响，或者产生很大的影响。

反过来说则是当我们的思想越来越没有局限性的时候，那么所可以生成的未来或者场域当中的概率表排布将更加的丰富，因为局限性的思维或固化的思维，使得我们自身的概率表当中的排布产生一点的被压制或者被刻意抬高等的一些项目，而更为宽泛的无局限化的思维，使得我们的概率场当中的概率表不仅更为的丰富，更为的拓展，有着更多的可能性演变。就如同在古代人们也许不会想着远隔千里还能看见对方，并且还可

以进行语音对话，但对于如今拥有手机的时代而言，只是非常简单或者早已习惯的事情状态，因此如果一个人的信念当中是远在几千公里外是不可能通话的这种固化信念，则可能造成可能性的被压制，这些都是对概率场进行不同的影响。也就是可以描述为被狭窄的意识观察坍缩了，或者固化与局限性的思维信仰与思维意识导致原本无尽可能性潜能的场域坍缩为了有限的局限的有范围的场域，也就是零部网格的全概率场的坍缩，坍缩成我们意识所受限的。

该意识场域会影响对零步网格的观察坍缩，又或者说是对自身概率场的下一步，下下一步的整体场域概率场的影响变化，意识是主要的影响关键或者主要因素，当然这里说的意识就是等于网格，意识本身就是概率场网格。

18. 不为 0 或 100%

在我们前面描述的专注可以改变概率场，改变概率表，但是无论怎么改变，任何的事物的概率或专注的任何项目都不会为 100%，100%意味着永久停留在了这个事物或项目身上，没有任何可能性跳到其它事物当中。因此专注只能无尽趋于 100%，但是不能变成 100%，也不会变成 0%。例如，专注在苹果树身上，如果是 100%意味着概率场当

中只有苹果树这个选项，就意味着永久变成了苹果树了。同样的，也不会为 0%，0%就意味着删掉了这个东西。例如，意识当中意识的概率场概率表当中把苹果可以吃这一项删掉了，或者变成 0%了，那就在意识当中就认为苹果是不能吃的了，但很显然，这个概率看似被删除了，但是任何意识都是被更高意识所场域影响的。对于更高意识而言，它是知道苹果可以吃的，因此即便看起来一个意识体把苹果不能吃作为信仰，并将其概率变成接近 0%或几乎变成 0%，仍然不会是零，它只是以极低，极低，极低的可能性，存在于极低，极低，极低的项目当中。

再例如，有两个意识体，一个意识体的信念与信仰是自行车不能飞，另一个意识的信仰是自行车能飞，当然我们可以描述为一个低密度的意识体，一个高密度的意识体，高密度意识体的思想认知的可能性场域是更大的，而低密度意识体的思想可能性场域的可能性表是范围更小的。

即便信自行车不能飞的意识体，它没有跟这个高密度意识体接触，但是也会被其高密度意识体或者说无限化的意识体所场域渲染或影响。无限化的意识体的思想可以渲染整个宇宙或所有有限层面，对整个所有存在的场域产生一定的微小的影响或者它可以通过专注产生较大的影响。因

此对于低密度意识体的这个信仰而言，自行车不能飞，对其而言是没有可能性的，但是这里面没有，不代表零，只是意识体认为没有，因为在超长的时间长河当中，仍然有极低可能性，它突然认为自行车可以飞了，这种可能性仍然存在，因为它跟高密度意识体有着接触的可能性。有这个可能，有这个概率，它跟高密度意识体接触之后，高密度意识体可以让自行车飞起来，于是低密度意识体便有可能刷新其概率场，也觉得自行车能飞了。

当然，我们也可以这样理解与描述，就是低密度意识体它同时有着同时存在于未来的概率场概率表，也同时有着与高密度意识体接触的概率场与概率表，以及本身的信念也有其对应相反的概率场概率表。这里说的信念相反是指当意识认为自行车不能飞的时候，就代表着稍微调一下就会出现自行车可以飞的信念，或者万一自行车真的可以飞的怀疑潜在。也可以比喻为当意识体不相信时，就潜在的叠加着相信，潜在的相信或者叠加着“相信”这种“不相信”是可以被相信的等等的。

因此反向的信念的概率场也存在，这个概率项目也存在，也就是当有人认为信仰自行车不能飞的时候，其潜意识当中就种下了一点点概率。

自行车说不定能飞，自行车如果能飞会怎么样？自行车为什么不能飞？自行车要怎么样才能飞？自行车是为什么不能飞？自身为什么觉得自行车不能飞？等等的一系列概率项目。因此任何概率项目的概率都不会为零，即便一个意识体极为坚定的觉得自行车不能飞，自行车飞起来的概率仍然不会为 0%，这一个 0%与 100%其实是同一个位置或者说是同样的存在。因为意识体 100%觉得自行车不能飞，但是实际上它又有一定百分比这个看似的 100%其实只有 99%以上，也就是不论是 0%还是 100%都是达不到的。

而真正的情况是我们的概率场域的概率表范围没有打开，根本连概念都没有，那么概率就属于潜能态，潜能态的概率对于意识的拓展也是比较关键的或者可以描述为属于关键的。举个例子，如果意识体从来没有接触过手机，从来没有见过人打电话，从来没有看过苹果，自行车，汽车，那它概念里面连这些东西都没有，没有这些概念，那连概率表都没有生成，都只是潜能态。这个潜能态是指在未来有可能接触更高密度意识体或者更为拓展意识体而拓展这些知识或者可能性认知。因此对于一个正在拓展的意识体而言，其自身的意识场域与拓展也包含着各种概率可能性的拓展。一个是我们的意识思维要无限无局限化，

另一个是我们无局限化的方式，程度和拓展的各种概念或分形的网格都要更加的丰富。例如，我们从未接触过某些领域或某些概念，那我们的概率场当中可能就没有那一项或者属于潜能态。

当然，这里描述更多的是以第三密度人类作为比喻的。这里说的潜能态是指概率还没有进入到概率场概率表当中，并不是指一个意识的信仰相信或者不相信，坚决的肯定或者否定，而是指一直都没接触过的面向或存在。当然这里说的“没有 100%”，是否是一种 100%，这个是由观察者的不同描述所决定的，因为我们这里提到了潜能态，如果将潜能态划分到 100%当中，那么也可以，如果考虑时间，考虑未来，考虑全局，考虑整体，考虑互动，那么任意的百分比划分都是可以的，我们这里的描述仍然是属于观察者的描述，观察者是有特定所处位置范围的，对于宇宙未拓展的新数据而言，我们仍然是描述为潜能态或者说暂时未拓展的都可以。因此这里我们任意的百分比都可以划分。百分之多少？当然为了便于理解，我们描述为不会是 0%或 100%。

19. 意识体变成苹果树

对于一个第三密度意识体而言，意识体的场域是什么样子的呢？意识体的网格概率场，意识

体的概率表又是什么样的呢？假设一个意识体处于山顶时的场域概率表是什么样的？处于山脚下时的场域概率表是什么样的？那么一个意识体的整体的网格概率场域，我们可以描述为是与环境所综合之后的概率场域。例如，概率场域当中包含着眼睛所能看到的概率表，脚下所踩的物质的概率表，耳朵所能听到的事物的概率表，因此该列表是多状态叠加态的，也是交织态的，当然这只是为了便于理解，实际上我们全部都可以化为同一个场域。

例如，在山顶上意识体的概率场域包含着眼睛 99%概率可以看到下面的树，还有远处的云等等之类的，但是在山脚下的概率场域则包含着眼睛看到近处的树，脚上踩着的石头和土地等等。因此这两个概率表是不同的或者这两个概率场域当中的概率表是不同的，但我们通过专注修改这个概率场与概率表时，我们就可以达成任意瞬移的效果。同样的我们的身体，我们的物质身体也是在概率场域当中的，也拥有概率场概率表，那么如果我们修改自身身体的概率场概率表会发生什么呢？会发现我们可以任意修改身高，任意修改大小，任意修改状态年龄，任意修改皮肤外貌，甚至将我们变成苹果树的场域，或者变成一只蚊子的概率场域，相当于我们变成了一棵实打实的

苹果树，或者变成了一只蚊子。

注意，在这个变化过程中并没有“大小”发生变化，因为对于无尽分形网格而言，大小只是由观察者所定义的，我们认为的蚊子比苹果树更小，是因为我们站在人类的视角来观察，而非成为其场域。也就是意识不仅可以通过专注改变概率场来实现时间旅行，或者任意的时间移动与空间移动，也可以变化万物与生成出万物，将我们自身变成苹果树，变成一只猫，变成一只猴子或者变成石头巨人，变成任意的存在。当然，我们也可以将石头变成金子，将苹果变成鸡蛋或者通过修改概率场让流水可以生鸡蛋，让鸡蛋可以孵出大象。这一切都是通过对场域，对概率场概率表进行修改和操作所实现的。

20.用意识雕刻

下面我们来介绍意识雕刻。前面我们讲到对于零步网格，是处于潜能状态的全概率场，但是是未观察坍缩的，意识可以通过对潜能状态的网格进行概率场坍缩塑造，那么就可以利用潜能状态的零步网格创造任何物质或存在，也就是凭空创造，相当于是因为潜能状态的网格它是没有位置的，它可以在宇宙任何位置或者是宇宙任何地方，任何时间，都有无尽多的这种潜能状态的网

格，也就是零步网格。

意识就可以凭空用零步网格创造出苹果，创造出石头，创造出鸡蛋来。这里说的凭空是一个比喻，就是一直可以从任何的时间坐标与空间坐标当中创造出想要的物质或创造出想要的形态，状态，能量，造物存在的等等。同样的，意识也可以直接与未显化的潜能状态的零步网格直接进行跳跃，“沟通交流”，沟通交流是一个比喻，也可以描述为意识通过与零步网格进行交互叠加与坍缩来产生塑造，这里描述的是可以凭空创造出物质。这并不等于是将石头变成金子，将石头状态场域变成金子状态场域。这里描述的是直接将未显化的潜能状态的零步网格直接坍缩到当前已有的状态场域当中，当然我们还可以进行意识雕塑。

假设一棵苹果树摆在我们面前，我们觉得苹果树矮了，就用意识与专注加速这个苹果树的步数，速率生长，也就是修改苹果树的场域概率场。我们觉得苹果树生长的有点小变异，我们就让它倒过来场域变化“变动”，因此苹果树就像是倒着长，也就是像时间倒流的长，它就萎缩回去了，然后我们重新调整一下方向，用意识指挥它往那个方向长或者长得笔直笔直的，或者长成 s 形状的，我们指哪里它就在哪里。因为我们的意识在

实时影响着或者说调整着这个苹果树的场域在生长，因此我们可以用意识专注场域吸引子的方式或更细节的调整方式，使得生长出 s 形状的苹果树，并且我们觉得这个枝叶没长好，我们就可以让这个枝叶加速衰败并腐败消失，因此这个枝叶就不见了，一两下就去掉了一个树叶。

我们觉得可以生长一个红色的树叶，就可以使得从中冒出一个变异的红色树叶来，我们觉得苹果这样长不好看，要长圆一点，我们就指挥这个苹果变形长圆一点，或者把这苹果树移走，再重新生长一个苹果，所有的这些过程发生的都是可以非常快的。取决于我们的意识思维，和对其网格的步数速率加快情况，因为当我们的意识思维可以改变场域的网格状态传递或变化的步数速率时，我们就可以瞬间让苹果树快速生长，并且我们可以通过我们的意识专注的场域所制造的吸引子来影响植物的生长方向。例如，让苹果树长成 s 字形状，因为此时苹果树的生长场域长成 s 形状的概率高达 99%，所以它就长成了 s 形状。这个场域的概率场，概率表，是由意识所影响的，这是我们意识通过专注和思想塑造的。同样的，我们还可以雕琢一下这个树，我们觉得这个树可以反着长，那它就反着长，想改成方形的就变成方形的，我们觉得哪个叶子它有点不对劲，我们

就可以稍微修修改改，就像有一把无形的刀在雕刻这个树，当然我们可以返回上一步，就像觉得哪里修改的不对，我们就倒回去，或者觉得哪里没弄好，想删除直接移除，哪个叶子不太好，直接加速它衰败的概率场，然后让它掉落。

我们也可以让苹果树反反复复生长苹果，掉落苹果，生长苹果掉落苹果，生长苹果掉落苹果，或者让苹果树结的苹果变成石头，苹果变成蚂蚁，苹果变成鸡蛋，这听起来看起来有点诡异，但是却对一个雕塑家来说是非常合理的，当然这里是个比喻。对于一个意识雕塑家来说，可以任意的雕塑任何物质，任意的雕塑任何场域，并且可以任意的塑造自己的身形，塑造自己的载体或者塑造自己的场域，并且不仅如此，还可以雕塑时间，雕塑吸引子，雕塑概率表。例如，对于整个星球而言，可以进行雕塑操作，可以修修补补，切切改改，增增减减，也是同样的通过意识场域与专注来进行操作，甚至进行时间切片，重新整理或者重新重组。例如，将两片完全不相干的画面并在一起，并产生合理的连续都是可以的，因为中间可以生成很多步，很多步骤。也可以让一个完整的苹果树直接变成一幅照片都是可以的。任何可以的操作都受限于意识的想象力范围或者灵感力范围，只要能想到能灵感到就可以进行操作，

不过细致与精妙与否也同样考验意识。

当然这当中是受到一定的机制设计的影响的，以及这背后是网格概率场的设计模式所创造出来的玩法，之所以我们能够意识雕塑或者能够拥有各种可能性显化与创造，是因为其玩法设定是网格概率场模式，这个也是我们所在该宇宙“之前”所用到的场域模式。当然，我们并不能随意的雕刻地球，我们不能随意的将地球捏成棒棒糖形状，或者给地球拧成一个麻花，因为拥有权限设定，并不能随意操作，或者说跨密度之间拥有着很多的一些限制，这是为了让整个生态更好的运作和体验游玩。当然，这里仍然是比喻描述。(章节小节并非比喻)。

21.宇宙的 42 个子层面

在前面提到的无尽分形网格结构当中，网格有大有小，有更大更小，并且不同的网格可以构成不同的层面或者不同的网格组合与不同的网格范围可以构成不同的宇宙层面。在超大的网格当中，一个大网格可以包含着大量的小网格，中网格等等，也就是在宇宙的大网格层面，每走一格就相当于小网格走几十格，几万格，甚至几十亿格，并且在设定上精细程度不一样，就像一幅画的像素分辨率不一样，网格越大的宇宙层面分辨

率越高，并且走的格子速度相对来说越快。这里不是说走格子的速度，而是说对于低密度格子，大格子走一格则相当于低密度格子要走很多格。

例如,在物质层面将苹果小树长成苹果大树，可能要走很多格，但是对于大格子而言，一步就走到了，走一个大格子直接变成苹果大树了。同样的，从山脚到山顶，如果是走小网格，那要走很多格才能够到达山顶，那如果一口气一步走大网格，那就直接走到山顶了，一步就到山顶。甚至随便来一张照片，我们就直接一步踏进照片里面，就直接到了照片所在的地点了，因为一步可以走超大网格，也可以走中小网格，就像第三密度的人类可以一步跨 1m 多，可以一步跨零点几米，但是不能一步跨 1km，当然这是个比喻。对于更高的维度层面或宇宙层面而言，可跨度的格子会相对来说越大，步数速率也会更高，其精细程度也越高，并且这种格子跨越是可以是跨时间的，跨空间的，也就是网格大到足够大的时候，整个宇宙都可以被视作同一个网格，也就是可以一步到任何宇宙地方。

注意，这里的描述与专注，瞬移是有些不同的，这里说的只是走格子，就是当能够走超大超大的格子的时候，随便走一个就可以前往宇宙任何地方，并且也同样可以前往任何时间。当然这

个时间和空间是一个相对的，只是我们从另一个视角进行网格场域的状态描述，就如同我们可以把概率表需要刷新十几万次才能够达到的地方直接一次达到，也就是一步格或者说一步达到或者走一下就达到并且还可以跨不同的密度格子层面，我们也可以称之为宇宙不同的子层面，也就是 8 度音阶宇宙的 42 个主要子层面(旧的初阶宇宙下的划分方式)。42 个子层面，而非 49 个子层面，这里只简单介绍一下，8 度音阶宇宙这 42 个子层面都有不同的网格分布，当然这里并非是讨论其频率变化与差异。42 个子层面从下往上，分别是三个物理层子层，四个以太层子层，7 个星光层子层，7 个心智层子层，7 个直觉层子层，7 个灵性层子层，7 个永恒层子层。当然这里的名字是可以被更换的，因为用名字描述上面的层面是人类所用的方式。当然了，这个是暂时的描述，因为还有很多不同的一些细分层面和设计，这里的这个描述仅仅只是简单的展示一下大小网格可以构成不同的多个子层面，以及宇宙后续仍然可以有不同的一些调整方式，调整方案。

例如,将单网格场域改成双概率场模式等等。当然，双概率场域模式也是朝向模仿或展示模仿二阶宇宙的魔方混态粒子的场域模式，所创造或诞生的是一种过度的世界生存的基底改动。宇宙

42 个子层面都有着不同的网格分布，以及网格大小所走动的层面越高，可走的格子越大同时也更细致。如果用意识来描述，对于一个意识而言是处于分形结构网络的，也可以描述为意识分形之树网格网络。例如，一个意识体可以身体载体处于物理层，其思维与意识却可以达到星光层的网格或者心智层的网格，心智层的网格跨越是比物质层跨越要大的多的，因此我们的意识可以瞬间从一个信息跳转到另一个信息。例如，从昨天小猫吃了什么到苹果树上的这个虫子长什么颜色的瞬间跳跃，而我们的身体却在物理层，不太能直接从山底直接到山顶。当然这里的不太能并不是说不能，而是指在通常的网格速率设计当中，在物质层当中的网格移动是较为缓慢的，刷新率也是有一定机制设计的，而思维意识如果拓展了星光层或心智层等更高的网格的地方，那么其跳跃的方式则更加多样化与跨越化。当然，这些都是比喻。

也就是我们前面提到的意识分形之树的全部网格，是可以以任意步数进行意识当中或任何场域的网格瞬间跳跃，瞬间变化的，可以是多步，可以是一步，也可以是零部。当然，描述到这里，也许有的读者会疑惑，为什么现在并不能通过专注改变自身身体，来让自身变成一棵苹果树？那

是因为意识体专注力不够或机制设计限制，所需要的步数不够以及所跨越的格子与限制较多，也就是思想意识状态的限制或维度限制，还有一个就是自身的思维意识并没有渗透进身体所处的网格的每一个细微的网格或者细微网格当中更精细的网格，也就是意识的场域并没有完全覆盖更多的物质的一些小格子或更小的格子，再加上机制设计的一些原因才使得物理层面世界进行着较为坚实的体验以及步数移动缓慢的体验。当然这个描述的是指就第三密度人类所处的地球的一些描述环境，这个描述可能会随着环境发生变化，因此其参考率在发生浮动。当然，任何的视角描述的参考率其实都在发生浮动。

22. 漩涡与螺旋

在描述了大小网格之后，我们再进一步描述漩涡与螺旋，描述这个是为了更好的理解混沌吸引子或者奇异吸引子，以及后面要提到的路径自动生成以及省力路径的自动生成。就如同树的生长和我们爬山，这个过程当中是存在多种路径，非常省力的路径，较为省力的路径，费力的路径，很费力的路径等等。那么这些路径到底是怎么生成以及怎么选择怎么产生的？以及当我们锚定一个吸引子之后，例如，专注在已经在山顶的状态，

所对整个我们的场域产生的吸引子漩涡状态，当我们处于这种被吸引子漩涡牵引的状态下时，省力路径到底是怎么被创造的？以及后续介绍的关于显化生成就是意识如何透过思想与专注来实现现实世界的显化或者更高维度当中的一些显化。首先这里描述的漩涡与螺旋仍然是宏观的被观察者所定义的现象，如同水中的漩涡或者螺旋运动等，这些都是由观察者，由我们人类观察者所描述或定义的，那么在网格当中是如何运作的呢？

假设这有一片网格，这里为了便于理解，我们仍然采用二维网格，当然实际当中是可以三维的。假设一个网格当中有一个箭头以概率为99.999%向右边网格传递，那么这个箭头就会有很高的概率，一直往右边传递，然后有极低的概率倒过来传递或者往侧面传递，当然也包括各种斜侧的偏移概率。这个箭头在持续传递的过程当中是无法100%向右传递的，因为其它旁边的格子仍占一定的可能性以及其它更远的格子也占可能性，这里说的更远格子，指的是这种传递，不一定是相邻的，也可能跳跃，且还有大格子或者还可以可能进行更大的跳跃，也就是这个箭头仍然有着极低的概率，直接跳到100格以外，很多格以外，当然这个是个比喻举例。

那么这个箭头就有可能偏移，那么就会形成

较为奇特的形状，当然这个是比较难以想象的，没关系，我们加一个吸引子，假设在最底部在非常遥远的地方有一个黑洞，黑洞影响整个场域的概率，因此使得这个箭头往右传递的概率变成了80%，甚至更低 60％。当然这只是比喻，也就是因为黑洞的加入导致箭头往下方传递的概率提高了很多，同时往右传递的概率被改变了，随着向右传递的概率被逐渐逐次改变，向下的概率不断增加，往左的概率不断增长，那么这种情况最终极快速率下的网格场域变化就会产生一种螺旋画圈并持续往下平移的情况，或者说不断螺旋朝向吸引子漩涡。也就是这个箭头此时所处的状态是一边朝向黑洞，一边又原地打转，就是以某种旋转螺旋并类似环绕圆柱一样的运动(复杂概率场的多步持续变化),当然,实际情况是更为复杂的。

再例如，假设上方也加一个同等牵引能力同等场域的黑洞，上下两个黑洞对整个举例的网格箭头上下的概率场的影响是相等的，那么这个箭头会如何运作呢？假设这个箭头初始 99.9%往右边偏移的概率仍然不变，并且假设整个横轴场域的网格的牵引力是相同的，要到非常非常非常远才会产生一定的概率场变化，那么即便这个箭头继续 99.99%的概率往右边移动，但是当箭头移动到正好是那 0.001%产生一点偏移的时候，也就意

味着这个箭头并不是朝向正右方的方向，而是有一定的角度偏移，假设这个箭头稍微往下偏移了一丢丢，那么就会导致这个箭头它不再是平行零角度，还是拥有一定的夹角度数，并且也会导致它上下左右前后的场域概率场发生变化，就不均等了，因此又会导致它变成螺旋运动。当然这个螺旋运动或者这个角度偏移，这是比喻，为了便于理解。再例如，在实际的宇宙当中几乎都是分散的吸引子，例如星系的位置，超大型黑洞。或者周围环境事物，因此实际这个箭头周围的各类型吸引子导致它整个周围的场域的概率差是不对称的，这种不对称就会使得它一边被各种牵引的可能性所牵引，同时自身又原地打转，但是这个原地打转是每一次都不相同的，因为每一次的概率变化都是有可能的。虽然这个箭头本身拥有专注力，但是几乎没有，也就是有跟几乎没有差不多或者它几乎不会去思考改变概率场，因此各种事物总是一边螺旋运动，一边又朝向被牵引的方向。于是整体看起来就像是某种圆柱绕环绕圆柱的运动，不论是在很细微的网格层面还是较大的网格层面，都暂时呈现出了这样的一种景象，当然这里描述的是物质层，虽然我们叫做物理层，但实际上物质并不那么物质，仍然是由不同的网格形态所构成的概率场或者场域都是总是在不断

的刷新的。

23.吸引子/分形吸引子

下面来描述吸引子或者也可以描述为吸引子漩涡。或者叫混沌吸引子或奇异吸引子等等都可以。从大概的描述来说，就如同一个漩涡总是在不断的旋转,由于存在无尽分形的各类大小网格,因此每次的路径都可以不同。当然这里的路径不同是因为可能性场域的不同，因为概率表不仅在时刻发生着变化，而且任何概率表当中的概率项目都可能产生。但是其吸引子的锚定点是相同的,或者是较为暂时固定的(不断的重复极为相似的存在)。吸引子漩涡就像一个黑洞一样，锚定了某种状态的场域，并持续对周围产生概率场域的影响。

注意，这并非是一种吸引或者一种重力或引力，而是一种概率场的牵引与改变。仅仅只是改变整个网格概率场的概率表，使得在自动运作当中有意无意的朝向该吸引子所描述的状态，或者朝向该吸引子状态，这个过程可以是一步，也可以是多步。而在物质世界层面往往是非常多步和多个层面同时运作的，因此将其描述为吸引子。也就是吸引子实际上可以是一步完成的，就是如同之前描述的一步瞬间改变场或者瞬间跳跃场，

或者是对植物进行雕刻等举例。而吸引子相当于是某种专注锚定，或者某种有意无意在持续维持的场域概率项目。例如潜意识当中的一些固化思维，有意无意的在影响或者有意无意的在记忆当中持续留存的一些较为突出的事件，与体验感受等。任何的念头，想法，专注，感受，想象，都相当于是某种场域，也都是某种吸引子。

当然了因为没有特点的时间大小长短，因此长短的念头都是吸引子,即便是一个短暂的念头，其实也是某种吸引子，只不过持续“时间”或程度较短，而一个持续观想并想象的显化，这是一个被持续维持的吸引子。一个已经长久形成的习惯也是某种吸引子，一些已经惯用的或者较为熟悉的并持续被使用的思维，想法，念头等都是不同的吸引子，当然也可以叫做场域概率。或者叫场域吸引子漩涡。当然，这些都是不同的描述视角，就如同有无数个大大小小的星球或黑洞相互拉拽着所有的这些存在物或事物，每个不同的吸引子可能持续时间不同，或者强度不同，牵引范围不同，影响的层面不同，等等综合影响。

就像一朵云当中偶尔有闪电划过，短暂的但强烈的，也有可能是看似平平无奇的云朵变形或者某些存在在云朵当中运作或流动，或者不同的云朵，碰到不同的事物而产生一定的变化等等。

云朵当中有密度较高的区域也有密度较低的区域，整体构成一朵云，或者一大片云等等。当然这里是一个比喻而吸引子就如同在一大片云当中产生了某个短暂的漩涡或长久持续的漩涡，会对云产生持续的影响。当然这个描述我们放到后面，这个也就是我们比喻意识分形之树的另一个比喻叫意识云，也就是意识像云一样的存在，也可以比喻为网格组成的云，或云网络。而吸引子就如同这个云当中持续运作的场域，并对周围的场域产生持续的影响，且一片云当中可以由大量不同的状态构成。那么同样的周围的其它一切事物也同样是如同云一般的存在。

云或者也可以叫做场域。石头云或石头场域，树木云或树木场域，空气云或空气场域，意识云或意识场域等等。都不同，都各有特点，其概率表各不相同，而意识不仅可以通过专注对其进行改变，以及意识本身的场域与其叠加或相互影响之后也可以对其产生影响。下面我们来介绍意识显化。

24. 意识显化

意识场域与周围环境场域相互叠加或影响之后，会对周围环境的概率表产生影响。同时意识通过观察导致的坍缩也会对事物产生影响，以及

意识通过专注，通过进行时间移动或者场域改变等方式，对周围的环境或物质层面世界产生影响，或者对情绪层面与心智层面同样也可以产生影响。因为观察会导致坍缩，并且任何事物都是场域。场域会被意识或观察专注所影响，因此就会使得即便同一个苹果或者说苹果场域被拿给了两个不同思想状态的人，那么这个苹果也会发生变化。举个简单的例子，同样的一个苹果被拿给一个较负面思想状态的意识体所观察，那么这个苹果就会受到其概率场域影响，瞬间转化为较低的概率场。或者其概率场域与概率表瞬间被其意识场域改变与影响。那如果再次将这个苹果拿给一个较正面与积极思想状态的意识体所观察，那么这个苹果将会重新调整概率场，并变成一个全新的概率表的苹果或者苹果的概率场域瞬间再次被发生了改变，不仅是苹果，任何周围的事物都是如此。

任何事物并没有发生变化，但是又都持续在发生着变化，被各种不同的思想场域所改变，或者被各种不同状态的意识体所进行观察，坍缩与影响，或被重新改变概率场。而当苹果没有被观察的时候，这个苹果可能就立马变成了另一个苹果。并且在概率场叠加当中该场域同时叠加着很小能量苹果，低能量苹果，中能量苹果，高能量

苹果，更高能量苹果等全部同时叠加。同时在叠加在同一个苹果的场域当中，而不同的人拿在手上观察的时候，会进行不同程度的坍缩。因此即便看起来同一个苹果在负面思想的人手上，再转到正面思想的人手上，这个苹果实际上对于两个意识体而言都不是同一个苹果，但又是同一个苹果。当然，这只是描述视角的不同，当苹果未被观察的时候，这个苹果就相当于不存在，或者说之前拿在手上的那个苹果已经消失了。因为场域已经发生改变了，也就是未观察的事物，就相当于不存在，或者就相当于重新变成了潜能态当中，或者大部分状态都重新回到了潜能态当中。

也就是未观察的事物，对于作为观察者的意识体而言，是处于场域叠加态的，或者说其场又回到了某种叠加或概率表的运作当中，当然对于物质层面的显化而言是由集体多重影响所叠加显化而成的。也就是会被不同的意识体，被不同的群体，被不同的环境所持续影响改变，包括建筑，植物甚至是动物，都会受到意识体的场域影响所改变一定的坍缩可能性。例如持续观想食物的某种场域可以更进一步概率其场域状态，例如更有能量更美味更幸福等。因此从某种角度来讲，每一个意识体都是单独的世界。因为每一个意识体自身的场域都与周围的场域形成一个新的，独一

无二的场域形态与观察坍缩形态。也就是整个世界或者整个物质世界的各种呈现与形态，是由集体共同显现与创造而成的。或者说是由其影响而塑造而成的，这当中意识体自身在参与，意识体的每一个念头，想法，思想也都在参与。同样的，也可以利用这个机制或原理。主动的通过专注与吸引子的运用或者场域状态改变的应用来进行显化与创造。首先是调整自身的概率场，让任何可能性都允许在自身的概率场当中出现。不论是想要显化物质，显化体验，显化金钱，显化伴侣，显化事件，显化任何，首先是让概率进行呈现出来，也就是需要主动去描述或者思考与想象到所需要的或者所想要的。

当这个概率场预备生成之后，或者当这个所想要的显化被记录之后，那么就会产生一种吸引子，因为这个场域可能会被持续维持，持续被思维意识维持。因此该吸引子不断地影响着周围的所有场域，让周围的所有场域或概率场或概率表，当中出现朝向该吸引子场域的状态。当然整个显化它是有很多步骤，这里所持续间断的进行场域刷新，因此其显化成功率或可能性仍然是浮动的，因为在持续显化的过程中或者吸引子在持续运作牵引的过程中，仍然中途可能会被别的吸引子所打断或者所对冲，或者其它的偶然概率可能会重

新刷新该场域。导致其成功率是不一样的，不稳定的，或者说是浮动的。受到很多因素的影响，包括持续维持的强度，持续维持的总频次或时间或量等，以及其它外部环境因素的场域特点与状态等等。当然反过来说，我们通过创造吸引子显化与影响周围的场域，我们是影响了概率表当中那些更低概率场生的可能性，并且当更多低概率事件被发生时会呈现出看似为巧合的存在。或者某种同步性体验或者某种看起来非常神奇与巧妙的组合实现的显化过程。或者会出现很多看起来很有意义的或精妙的巧合，这也是整个显化过程所运作的场域变化。

场域原本的概率场概率表被意识通过专注与持续创造与锚定吸引子场域所影响，并让更多的路径与可能性产生出来。而整个过程却是无需意识去思考路径是怎么生成的，合不合理，概率多少，是不是巧合？有没有逻辑？符不符合常理等等的这些思考。这些都是可以一定程度上绕过的，因为对于意识体而言，未观察就外部都处于叠加态，处于概率叠加态或场域叠加态，或者说场域本身的状态处于叠加态。因此对于未观察的这些运作，很多可能性都同时存在。并且被锚定的吸引子场域所改变概率场而呈现出来，或者说有机会被呈现出来，有概率被呈现出来。这便是显化

过程当中，外部未观察时所发生的各种场域变化的情况，也就是场域在不断的刷新其概率表。概率表受到其锚定的吸引子在不断的刷新过程当中，慢慢的就刷新成了吸引子所牵引的概率产物，于是显化得以成功或形成。但是路径会呈现出难以捉摸，或者无法推测，无法猜测，也无法逻辑分析出来。因为逻辑分析和进一步思考本身也是一种局限，或者对场域进行进一步的影响，路径本身是无尽且无尽分形的。

例如显化金钱，金钱如果在思维当中认为只能透过某些方式流动等，局限性的思维等，这些都是对场域有影响的局限。因此这个显化不论是金钱显化，物质显化，体验显化，道具显化，场景显化，伴侣显化，朋友显化，自身甚至以及自身显化，世界显化，任何所想要的场域都得以可能被实现，同时思维也将成为潜在的局限性范围。并且在这个显化达成的路径当中看起来是较为奇特的，或者较为巧合，较为偶然，较为低概率的。因为很多时候这些低概率的才是省力路径，才是概率表自发的跳动，或者说是概率表仅仅只是在按照其被设定的情况所跳动。至于概率表上的任何事件，任何概率事件对于场域而言都是相同的。因此场域的运作虽然受到观察者影响，但是场域本身不作为观察者。当然这是一个描述，对于我

们观察者而言，似乎很多是比较诡异的，比较奇特的，比较离谱，比较有局限的，比较抽象的事情。对于场域而言，也许只是概率表当中的某一项，而概率表当中任意概率项目都可以存在，都是一样的。因此对于场域而言，进行任何的呈现都可以，都可能也都允许，也都差不多也都一样，当然这里是模拟比喻描述。

25. 显化自身与改变自身

显化不仅仅是对于外部场域而言，同样也可以对于自身意识的场域，或者意识体自身的整体场域，这里虽然用外部场域进行描述，但实际上场域就是场域，没有所谓的外部内部。只是说对于观察者而言，借由外部这个词汇或者借由某些词汇而言进行间接描述。因为意识体的场域实际上是可以覆盖所有场域的，覆盖整个宇宙也是可以的。意识体的场域是无关大小，无关内外的。对于一个意识体而言，可以显化自身的品质，也可以改变旧的习惯，或者改变旧有的自身的特质与状态，都是可以的。也就是透过改变原来的持续存在的吸引子，进行转化和疗愈，或者透过创造新的吸引子场域来对自身进行持续的增强与牵引。

就如同当我们想象一个某个未来版本的自身

会是什么样子的时候，我们就将那个版本的未来的自己存在于我们的概率场域当中，也就是对于我们的概率场域而言，那个版本的自己已经存在于我们的场域当中了，当我们想象到的那一刻就已经存在了，只不过其概率呈现可能暂时较低。因此需要持续通过刷新与改变我们自身的概率场，让未来版本的自己以更高概率的方式呈现并降低某些看似较旧版本的自己的概率场域。例如希望更有耐心，对情绪更能理解与稳定，以及有着一定程度的理智思维，有着更强的感受能力与共情能力等等的未来版本的自身，可以通过持续专注感受并运作刷新自身概率场而实现。并且这个过程是无需时间的，因为时间本身就是格子步数速率给人的一种感受感觉。因此当我们想象出来的那一刻，就已经存在于概率的场当中了。也就是已经存在于我们的场域当中，只需要我们刷新和调整自身的概率场域的呈现。

可以让未来版本的这个自身直接变成现在版本的这个自身，自身既改变了又没有改变，因为任何意识体本身就是无限化的潜在的潜能场域，也因此才能直接使用场域任意改变与刷新自身。并且这个过程并不会直接消除过去的版本自身和更遥远过去版本的自身，也不会消除已经被想象出来的未来的自身，因为这些都同时叠加在同一

个场域当中。同时被叠加在同一个概率表当中，叠加在自身的概率场域当中，只是概率呈现不同。

例如童年创伤，或某些剧烈反应，或固化思维，不会随着所谓的时间而变化，也不会随着所谓的人变化而变化。因为其概率一直存在于概率场域当中，就有可能持续被触发，该吸引子漩涡不仅可能没有持续被消除，也有可能在持续的扩大，也就是未处理的创伤不一定会越来越缩小，而是可能会不断放大。因为随着这个创伤不断的被强化或者被专注持续运作，并持续进一步改变周围的场域。就如同一片云朵当中有一个小漩涡，这个漩涡持续不断地改变周围的小云朵，同时这个漩涡持续的被意识所专注或关注到。那么这个漩涡或者这个吸引子便会一直存在自身意识场域当中，（虽然吸引子可以划分为正负面，但是我们这里举例比喻统一用吸引子）。那么这个漩涡是会持续运作的，当然可以反过来说，随着意识正确看待到这个吸引子并将其调整或释放，或收回其专注投射或整合熔一等，那么该吸引子将可能被刷新之后所消散。但是消散之后并不意味着这个创伤导致的吸引子漩涡在概率表当中会消失，而是会被以一定程度或形式存在于概率场当中，只不过已经没有那么多的概率显现了。因此也无法进行有效的被外部触发了，也可以比喻为创伤吸

引子不太能被外界轻易触发了，也就是可以描述为被熔炼了或者被修复了，当然这是一个比喻。

也正因为概率场当中仍然存在其对该吸引子漩涡所经历与体验的一些感受与反应的路径概率项目。因此才被视为学习或理解了该路径或当中的一些存在，描述的比较抽象，用简单的话语来说，这一段经历或创伤，不会被完全的消失，只是无尽趋于零，并且被以重新的方式调整其路径(改变了反应反射等路径)，但是在整个经历过程当中，理解了不同的路径反应与吸引子漩涡的体验与影响等等。

换一个比喻描述来说就是过去版本的自己被整合进了新的概率场的版本的自己当中。每一个过去的片段的自己或各种人格自我都同时存在于当前的概率场域当中，也就是意识体当前的概率场域，而未来版本的自己有的也存在于当前的意识概率场域当中，那么为什么叫“有的会存在”？因为未存在的是指潜能，未打开也就是概率未被打开，一点点概率都没有被产生的未来版本的自己。

例如意识体一辈子或者说第三密度人类一辈子也许都没想过自己可以瞬移到山顶，可以将苹果变成石头。因此这些对于意识体而言，或者这种未来版本的自身对自我而言是暂时处于潜能态

的场域当中的。也就是并没有被激发概率，并存在于自身的概率场域当中，而如果意识体去思考更多可能的自身时，其概率就被打开了，概率场域当中就已经存在所想象或思考的版本自身了。因此未来版本的自身和无尽可能版本的自身需要透过意识思维去打开其潜能并产生其概率，再通过自身的概率场域的概率表不断刷新调整来让自身到达或成为所想要的状态。当然这里只是做部分的举例，通过举例来介绍场域运作如何改变自身，或者如何让未来的自身，或任意想要的版本的自身显化成当前的现实，或者变成当前的自身的概率场域的呈现。

26. 自身与世界的过去未来同时叠加，

也就是说过去的版本和未来的某些可能的版本，甚至与平行世界自身版本都是处于同一个概率场域当中的，都是叠加的。包括高密度的自身或者所谓的高我也同时可以叠加在我们自身的概率场域当中，并且可以被呈现出来，换一个描述来说就是即便是在物质层面世界，在第三维度的遗忘帷幕当中，化身的意识体的意识状态，仍然可以通过概率表概率场来呈现出高我的概率表概率场，或者说呈现出一部分。并且所谓的过去是可以通过被二次观察所进一步过去与改变的，也

就是所谓的过去可以被修改，未来也同样可以被观察所改变概率情况。也就是说过去和未来是叠加的，并且是某种不存在的，但是又存在的，过去未来既存在又不存在。并且可以被再次修改或叠加新的概率项目，和刷新新的概率场域。

并且从某种角度来说，对于意识体的场域，与整个星球世界的场域而言，所有可能的未来都同时存在，所有可能的过去也都同时存在，不论是否被我们观察，不论是否处于坍缩状态，对于场域描述而言，它就是叠加在概率场当中的。因为对于无限化的意识而言，他所看到的世界就是无限化的。无限无局限化的，因此任何可能的未来与任何可能的过去全都同时存在，但是受限于意识思维或者说观察者，或者说正在体验当中的观察者的思维意识的范围的场域范围，所重新进行未来可能性坍缩，导致其坍缩的可能性范围就大幅缩窄了，例如原本无限化可能与可以的叠加的未来全概率场域，被狭窄的意识思维所局限性化窄化了概率场。

再举一个例子，假设全世界都不相信拥有美好和谐的世界，那么世界就不会被朝向刷新到美好和谐的版本，或者可能的未来。反过来如果人人都相信未来是可以和谐与美好的，那么世界的概率场域就出现了这个概率可能性，而且可以被

所有在当中体验的观察者所刷新，并创造出来一个和谐与美好的未来。并且这同样意味着意识思维影响着上限，或者意识自身的思维可能性和思维的状态，决定了一个星球可以坍缩的可能性世界的范围，相当于思维和灵感决定世界的上限。

对于无限化的意识体而言，因为无限无局限，再加上意识思维足够广阔，所以无限化的意识体所能够创造的星球是无限化的。任何可能性都可以的，都同时存在于场域当中的。但是对于较为有限的意识体而言，其思想可能是较为固化的，较为局限的，较为单一的，而这些会影响着整个世界概率场域的可坍缩范围。因此随着意识的不断拓展，可能性在不断拓展，思维的局限性也在不断的拓展。而可以创造的世界的未来可能性也在被不断的拓展。因此我们可以看到三密度的星球，四密度的星球，五密度的星球，六密度的星球。其广阔程度与可能性程度是不同的，虽然共用同一个场域，共用同一个宇宙可能性场域。

当然除了以上的描述以外，还有一些未描述的机制设计，例如密度与密度之间或层面与层面之间之所以不直接进行连贯的影响，是因为被隔开了，或者说通过机制设计暂时分隔开了某些区域。

27. 无尽可能性的路径

假设要从一个较为不是那么和谐的世界朝向一个丰富又和谐的世界的显化，可能的路径有多少种呢？对于概率场域而言是有无尽多种的，且步数可多可少，可快可慢，可顺利可曲折等等。例如假设我们随便截取两个画面帧，例如当前画面中的概率场率是 a，而所要想化的概率场域称之为画面 b，那么从画面 a 到画面 b，或者从 a 世界到 b 世界可能的路径其实是无尽之多的。既可以是一步到达，也可以是两步到达，也可以是几百步几十万步到达。对于步数的数量而言，任何数量都是可能的，也就是可以 1 秒钟到达也可以，几年到达，或者几十年到达。当然这里是忽略了机制设计的步数速率限制。

如果是物质世界，拥有着很多不同的一些步数限制，那么其步数可能性也是浮动的，到达的方式可以是平滑的，也可以是波动的，也可以像是过山车一样的，也可以说是巨变的，也可以像是摧毁与重建式的，都有可能，都同时存在概率场当中，而这些存在是两个画面帧之间相互路径变化而创造产生的。并且可以受到意识的更多灵感与拓展而发生扩展。什么意思呢？也就是这个路径概率表的发生与项目可能性，是可以被场域与场域之间变化自动生成的，或者说是较为随机

的，混乱的，但是却可以受到意识的主动影响而改变其路径的概率表。当然也可以拓展路径的概率表的范围。例如用新的灵感，新的创造，再次增加了路径概率表的范围与更多的可能性项目。例如假设意识当中没有手机，没有互联网，那么前往 b 世界的路径则大部分是没有手机的。如果是发明与创造出手机和互联网的世界，那么前往前丰富和谐的世界版本则是路径更多样化的，有着大量的拥有手机和互联网版本的路径。但是即便是没有手机和互联网路径的路径概率表也同样是无限丰富的。或者说有无限多种可能性的，并且这种无尽的可能性路径也同样可以发生在意识体身上。

就如同前面所举例的，想要将自身概率场刷新到一个想显化的未来版本的自身概率场的路径和方式是有很多种的，有主动的，有被动的，有微弱催化剂的，有剧烈蜕变的，有他人协助的，有自主探索的，有催化剂强烈的等等的各种可能性。那么路径到底是如何生成的呢？自动生成的路径又是怎么描述的呢？以及意识主动改变自动路径？是如何同时主动与自动生成路径的呢？

28. 路径自动生成

下面来描述路径自动生成，其实所谓的自动

可以认为只是概率场，按照其设定不费力的进行刷新，连续的刷新，刷新次数足够多的时候，就可能产生各种的可能性，由于概率场本身不是观察者，因此概率场只是在“运作与刷新”，整个世界的所有网格，所有网格场域的概率场都是无论有没有观察者都在“运作与刷新”。并且由于每次刷新的时候都有一个最高概率的项目，这个最高概率并非说一直是全然的最高，而是一个相对的最高，也就是在每一次的概率表当中，总是排在第一的位置，或者概率最高的位置。因此其不断连续的过程当中，这个概率最高的项目总是频繁出现或者连续多次的出现，而这便是所谓的自动路径生成，或者说路径自动生成，路径自动生成只是按照概率场概率表的情况刷新运作出来的。就像水流一样的水的场域，在自动的刷新着其概率场，但是即便大概率总是刷新到最高的概率项目，并且是持续频繁的刷到，但是也有低的概率项目可能出现，同样是会出现其它概率项目的，就像树生长出来的样子几乎没有规整的，或者重复出现的或模拟事物运作下去总是无法完全一样。

因此这个看似省力的自动路径生成或自动化过程并不代表它是平滑的，或者可预测的，或者并非总是不出差错的等等。这个自动路径生成仍

然可能会“出差错”(蹦出来低概率或极低概率)，因为出差错也是属于自动的一部分，概率场里的“差错”项目只是比喻，当然用差错描述也许有点扭曲，可以叫做突兀或变异或者其它项目。如果将自动生成路径描述为省力的自动路径或者叫自动生成省力路径，或省力生成自动路径。那么这个省力，也许会制造出一些不那么省力的突兀或差错出来。因此即便是一个省力路径或者省力自动路径，不论是我们自身朝向成未来的显化版本自己，又或是世界从 a 版本朝向到 b 版本的刷新，仍然可能会出差错或突兀。也就是自身仍然可能经历小插曲，世界仍然可能经历小动荡，小波动。

当然这里描述的是自动省力的路径生成，而非有意识主动的专注改变概率场，和有意识的用专注或者创造维持吸引子漩涡，或者来影响概率场域。因此自动路径生成使得意识其实有的时候可以忽略掉世界从 a 到 b 的过程细节。因为其细节仍然是较为难以预测的，就像自动路径生成的偶尔突兀，偶尔偏差，偶尔低概率项目从叠加的概率场跳出来一样。

因此当意识专注在想要的未来版本之时，或专注或让世界从 a 版本到 b 版本，其结果主要受自身意识概率场的综合概率显现和呈现，而过程

相对依然较难以预料和可能比较变异，或者随机或者有大量突兀与凹凸不平的，但结果可能与意识体所专注的项目与存在差不多，各种显化的路径过程都同样类似如此。

用另一个描述视角来说，就是显化的结果往往是差不多的，而显化的路径可能比较奇特，或者各种可能性都有，并且还不重复，因为自动路径生成意味着概率表自动刷新，或者有一定牵引力，有一定主动参与影响的刷新。

29. 没有曲线，没有直线

在网格的模式下，任何的状态传递都是在网格当中运作的。因此在各种的事物当中，是没有平滑状态的，都是粗糙的，或者都是离散的间隔的，也就是没有无尽的光滑，只有相对的光滑。同时也取决于不同的分辨率，视角和衡量与体验的方式。但是总是会有格子差异的，因此对于一个曲线而言，所谓的曲线并不是真实存在的，或者说这里的真实是要打双引号的。就是曲线它只是一种幻象，一种想象，同样的直线也同样的不存在，同样也只是一种幻想，因为无论怎么描述直线，即便将直线描述为一排对齐的格子，它那个格子里面还有格子，可以掏洞，或者还可以再次细致拆分。因此所谓的直线也好，曲线也好，

均都是由格子拼起来的，由不同的分辨率格子或层次的格子状态拼起来的。并且不论是被任何层次的观察者感知都仍然会有差异，否则观察者将永远无法感知到其存在。

注意即便这个曲线的格子非常非常精细，非常非常小，对于一个超级庞大格子的观察者而言，仍然是有落差体验可以被感知到的。因此这个曲线才得以存在或被感知，当然这个曲线要打双引号，因为这个曲线实际上是相对的看似的曲线，并不是真实存在的曲线。如果曲线真实存在，那么将无法被感知。因为意识如果想要感知这个曲线，它必须要通过落差来进行感知，如果完全没有落差，那意识就相当于等于这个曲线，或者说这个曲线根本就没办法以任何形式存在。因为意识无论站在哪里观察，处于什么观察位置，都观察不到这个曲线，因为没有落差，没有差距，没有差异，就如同这个曲线跟未显化的零步网格一样已经看不出差异，感知不到差异了，因此曲线和直线都是不存在的。

当我们说曲线和直线的时候，就意味着它可以被意识所想象和感知出来，但是同样也就意味着它跟意识之间有落差，有落差才能够被描述和感知到和感知出来。因为需要透过落差来感知事物，或者通过落差来对事物有了解，因此这里的

曲线跟直线都是由网格拼起来的，并且都是存在网格状态差异的，即便是对于所谓的直线而言，其实每一个网格都需要有状态差异，否则就无法被感知为一个完整的连续差异。举个例子，对于a、b、c 的 1 排网格每个网格的状态之间仍然是有差异的。从另一个角度描述来说，每个网格跟意识之间也是有差异的。只有这样 a、b、c 的 1 排网格组成的直线才能够被感知为“直线”。但是实际上这个直线仍然是较为空洞的和幻象感知方式的。这里是一个较为难以理解的一个地方，就是我们的意识明明可以很好的想象出一个直线，或者感觉出一个直线，但是为什么又说直线并不存在？因为真正的直线如果存在，就意味着它无法被感知。因为定义它都很困难，因此它会被剥离出观察者之外，因为这个直线会变成与观察者一体的，差别的存在。也就是相当于并入到了零步网格当中的叠加，因此将消失不见，无法被感知存在。同样的所谓的直线的距离长短也需要透过网格进行差距划分，差异划分，并且是产生连续的差异。才能够形成连续的差异感受，变成某种幻觉的直线存在。假设 a，b，c 都是同样的。a，b，c 之间都没有差异,那么就会导致 a，b，c 看起来像是同一个存在,看起来像一个点。当然也许有的小伙伴会问,这长短不一样啊?为什么还看起

来像一个点呢？这是因为意识的感知方式和观察方式。如果 a，b，c 的长度并排起来是无差异的，那么实际上看起来就像是在同一个格子当中的存在。因为实际上长度并不存在长和短，都不存在长和短，只有观察者的定义和相对的状态，因此这个 a，b，c 其实在某种状态来说就变成了同一个格子当中的，并且不论这个 a，b，c 的这个直线无论多长都永远逃不出来一个格子。因此想要将这个直线变得可以被感知，就是将其拆分成更多格子，并每个并且每个格子都有“点”，于是可以被连续感知成连续的差异，就形成了“直线”的幻觉/感觉。因为对于一个直线而言，在没有观察者的情况下，永远都逃不出一个格子。

而如果直线尝试走格子，且有一定差异的走格子，走一个，走两个，走三个，但是不论走任何多个，当没有被定义网格的时候，就可能永远在同一个格子里面走分形格子，也就是从大格子走到中格子，从中格子走到小格子，从小格子走到小小格子，从小小格子走到小小小格子，这样无尽的走下去，还是走不出一个格子，还是走不出最大的原先的那个格子，因此说所谓的直线逃不出来一个格子。不论这个直线如何被描述都是如此，因为如果将这个直线定义成无限长的长度，那么同样的网格也可以定义成无限长的长度，因

此这样仍然是无济于事的，或者没有解决掉。它仍然存在同一个格子当中，因此所谓的“无限长的直线”看起来依然像一个“点”，当然这里的一个点它是观察者的扭曲描述。取决于不同的观察和不同的描述。因此对于观察者而言，想要创造出直线仍然需要连续的差异拼成一个幻觉直线，或者说将连续的差异定义为了直线，也就是直线的定义，或者说线段的定义也许只是连续的差异取了个名字。曲线则是另一种连续差异的方式取了一个名字。点也同样是另一种差异感受方式，取了一个名字，而一切全都是网格以及差异。

30. 模糊与精准

模糊与精确是同一存在，也可以描述为是同一存在的两端，取决于如何描述。对于极致的模糊与极致的精确而言，极致的模糊就会等同于极致的精确。在网格概率场当中，所处的网格状态或者网格的区域范围，取决于观察者希望观察到多少的范围，或者说希望调整至多少的模糊与精确程度。而对于非观察者而言，或者未被观察的情况而言，网格既是模糊的，又是精准的。由于网格的无尽分形的特点，因此没有最小的网格，也没有最大的网格。当然这里的描述是指更大的，设计情况下，也就是在通常的体验维度当中，一

般会设置一些网格有关的限制或参数，但是同样也遵循着可以被一直放大或缩小的特点，这个取决于观察者。

当观察者希望更为精确的时候，就会导致无法精确。因为不论是概率场还是网格所处的位置，它并非是一个具体的点，而是相对的网格范围。不论是对于函数波或驻点等等都受到观察者的影响，都取决于观察者希望观察到的网格范围。因此会导致观察者可以无尽的细致观察，但是网格也可以无尽的再细致下去。因此是永远无法被确定的，也就是永远同时处于模糊与精准的范围内，因为这当中有一个观察者，当观察者不在观察时，网格无论是再大还是再小都是没有关系的，或者都是可以的。

对于任意的计算或波计算等等，均与观察者进行相对分辨率的网格计算，而未观察者则是模糊网格。或者相当于不存在，或者说这个场域当中的该波或函数是相对的存在（曲线波函数实际上也并不存在，只有网格的量子计算与网格状态传递，但是观察者可以观察与渲染出“曲线波”或波函数的感觉存在）。

例如对于一个苹果树而言，观察者不同，这个苹果树呈现的就不同，当苹果树被观察者要求极为细致时，那苹果树的具体精确位置，可以不

断的由网格进行细分，从大网格到中网格，再到小网格，再到更小的网格等等，可以无尽下去(也就是整体的表面积网格数量可以取决于观察者，取决于观察者的观察分辨率)。因为位置点是相对的，准确来说是位置网格而非位置点，因为并不存在位置点，只有位置网格。因此当观察者不去探究其网格的更细化。那么网格就可以以模糊或较大的方式存在，并且同样的具有相同的特点。如果希望去进一步细致分辨率观察，那么该网格可以继续被精确到更小的网格当中，或者再小的网格当中。也就是具体的位置实际上是不存在的，或者说位置只能是相对的，而且位置可以被多重坍缩，多次观察。这里描述的是位置并非是概率场的多次变化。

网格也即概率场网格，概率场网格选择哪一个全都是由观察者所决定的，观察者会影响网格是使用大的，还是使用更小的，因为在描述上大网格可以包含着非常多的小网格，无论精确到哪一层都可以，所有网格也都可以是同一个网格，或者都可以是同一个模糊的位置，也就是模糊坐标或者模糊点位，由观察者的观察分辨率所调整。

对于观察者而言，很多存在都是模糊的。即便是声音来源，大概的颜色，甚至是苹果的纹理，只要不细致观察就是模糊的，一旦细致观察，就

可以再次坍缩到更小的网格状态，或者再次被确认一下颜色或声音来源的对应分辨率的网格。因此对于函数而言(世界的网格状态传递的运作)，函数可以是模糊计算方式，这里的模糊计算方式是只对观察者进行计算，非观察者不计算，或者说对于非观察者处于未坍缩状态，属于模糊的场域状态。

也就是对于同样的声音来源而言，不同的人听到的仍然是不同的大概的网格状态。仍然是模糊的，除非有人去确认，但即便有人去确认，而其它人却未去观察和确认，那么仍然对其它人而言是模糊的，只有观察的人才会是进一步细化网格分辨率,或者进一步细化相对的具体位置网格，其它未观察的人都是模糊的，不过即便再怎么具体位置的探查，也只能相对精确，因为可以无尽细化下去，所以又都同时处于模糊。例如距离那块石头大约 10 米，大约 10.2 米，大约 10.25 米，大约 10.257 米，大约 10.2574 米，等等，随着分辨率变化，可以无尽精细化下去，对于分辨率尺度为亿分之一米的网格而言，是未被观察的，因此也是模糊的，观察者并没有观察到具体位置精确到十亿分之一米的网格，也就是比喻的声音的发出位置(并且所谓的距离石头,其实本身也没有标准和标尺)。

当然这里的更进一步的精准和模糊全都是相对的，就如同只有网格，而没有精准的空间点，只有相对的坐标。甚至包括函数计算也是如此，因为所有的体验和运作只需要模糊的和与观察者有关即可。当观察者需要数据或需要调用时，才进一步的坍缩与呈现，这个也是场域运作的特点。

因此对于概率场或者场域网格而言，总是可以浮动的或者变化的。虽然看似观察会导致坍缩，但是由于是场域的情况，所以可以二次变化，二次改动或者进一步改变等等。因此这可以使得大部分的未观察的事物都处于叠加态或者模糊态。并且以持续观察并持续坍缩，未观察就未坍缩的状态持续运作。而且还可以被多次观察，多次坍缩，或者以不同的方式叠加观察和叠加坍缩，并且这些都是属于观察者为主体式的，对于其它非观察者，非进一步的观察者而言，则都是处于模糊态或叠加态或潜能态的。

当然对于不同的维度而言，其设定情况有所不同。这会导致意识之树网格可能会以模糊形态存在，或者比喻为永远无法记住一个苹果到底是什么纹理和颜色的组合。因为任何的记住都代表着更细一步的观察和坍缩过了，但是同时也代表着还可以更进一步更细致的观察与再一次的细致坍缩，于是导致对于苹果的记忆而言。无论是什

么状态的意识体，其实都是记住了一个模糊的苹果，并不存在可以记住一个绝对的细致到极致的苹果，记忆也是相对存在的，记住也是相对的记住。

所有的一切都由观察者所决定和影响，于是精准与模糊全都是在动态变化的，并且两者是叠加的，且是同一存在。不论是在概念上面，极致精准与极致模糊是同一存在，在网格概率场的运作当中也同样是如此。因为即便对于一个叠加的概率场概率表而言，它也只能是看起来较为相似，但实际上仍然可以波动和变化。

31. 一感二感

在刚刚的小节当中，我们提到了需要有差异才能够被感受得到。而这种感受是对差异的感受，我们可以将这种感受称之为二感。也就是对落差的感受，对差异的感受。并且观察者对事物的感受同样的也是属于二感，也就是仍然存在落差，是对落差的感受。那么还有一种感受叫做一感，一感为当自身就是其全然存在时的感，也称为无感之感，因为没有落差了，感知不到落差，也就是现在拥有一感和二感两种感受存在。

例如冰块的感受是什么？冰块的感觉是什么？也许有的小伙伴会说冰块是硬的，是冷的，

是硬感和冷感。然而冷感，硬感其实都是二感，也就是落差感，就是有差异，有对比的感受，所谓的硬，它为什么叫做硬呢？它是有对比的，对比出来的硬的感受，“冷”其实也是由观察者所定义的，并且也是由对比所产生出来的。冷感硬感，这些都是属于二感落差的感受。同样的美好感，幸福感，平静感，快乐感，悲伤感等等，这些感受也是属于二感，也就是需要有两个存在，并且产生落差与对比，才能够呈现出来的。这也就是意识对于落差的感受，都可以叫做二感。

那么一感是什么呢？一感要如何描述呢？那冰的感觉到底是什么呢？冰的感觉，假设我们先叫做冰感，当然这里的冰是中性词(例如苹果树感)，是一个比喻词。就是指代冰的感受。一感就是无落差之感。也可以叫做单点之感，就是单个点，当然这个单点是比喻，单点本身的感受可以叫做一感。单点在没有跟其它单点进行落差对比的情况下，是属于一感的。但是一旦单点在进行了跟其它事物对比且有落差的感受之后，并且被意识所描述或去感受之后就会变成二感。为什么呢？因为意识实际上是感受到的落差，而并非是感受的单点。也就是意识对外部事物的所有感觉与感受全都是对落差的感受。

例如光线的明暗，重量的轻重，大小，高低，

颜色等等。感受的全都是落差，而并非是单点，单点是属于无感之感。因为单点的感受甚至都无法被描述,(就像是纯绿色的苹果放到纯绿色的背景当中，或者在纯蓝色的画布上画一只同样纯蓝色的蚂蚁),因为一旦描述只能通过落差来进行描述，或者只能通过关联其它事物的对比来进行描述。就如同前面所比喻的冰感，冰感就是冰本身的存在的感受，或者说想要真正描述到冰感，需要意识完完全全地变成冰或者成为冰。但是这种感受就不再是冷感硬感，也不会有温暖感，恐惧感，悲伤感，平静感，幸福感，美好感，不会有这些感受，冰感就是冰感。而刚刚所举例描述的冷感硬感等这些感受其实都是有落差的，或者都是对落差的感受。

因此对于任何单点的事物来说，对单点的感受都是属于无感之感，这个无感是一种没有任何感的感/或者无法进行描述(一旦描述就会变成二感)，因此叫无感之感。这个感受，已经超过了能说或者不能说的层面，因为能说或不能说都有个观察者。这里是观察者与被观察者都被吞并了，或者叠合在一起了，因此没有观察者去观察和描述，任何观察或描述都会产生变成二感。或者全都会变成二感的描述，全都扭曲成了二感。

也就是事物全都是由单点与单点之间的落差

而被感知与感受的，甚至整个世界都是如此，落差世界。而对于单点而言，单点可以比喻为任何的造物存在，包括概念，抽象，无形，动态的，复合的等。单点也可以理解为任何具备零步网格状态特点的存在，也就是同一个区域或范围或概念或定义当中的，以及零步网格存在等都会变成单点，或者比喻为单点。这里描述有点抽象，就像我们前面举例的任何直线，如果没有差异，如果没有网格进行差异区分，那么其实直线是一个单点，会被看成一个单点或者一个点。曲线也会被看成一个点，也是属于一个单点或者变成一个点，因此在我们的世界当中拥有无尽多不同的单点。

当然单点的定义与概念可以变得更加的庞大，例如一个石头也可以叫做一个单点，石头的一感也可以叫做石头感，或者一棵树木也可以比喻成一个单点，树木的一感叫做树木感。然而当我们尝试去描述所谓的树木感的时候，或者树木感是什么感觉的时候，很快就会变成二感或者扭曲成了二感，我们会说树被风刮，会飘扬，会摘苹果，会长绿叶，会吸收阳光等等，这些全都是属于二感的描述。或者我们觉得树木很安静，很坚实，这些全都是属于二感的描述，并不是一感的描述。

一感是无法被描述的，但是一感却是存在的，而且是可以被感受到的。因为所有的二感都是由一感所构成的，所有的二感都是属于一感与一感之间的落差产生的。或者说任何单点与单点之间的连接关系的感受。实际上二感就是对关系的感受或者对落差的感受，也同时是对于任何一感与一感之间的感受，或者任何单点与单点之间的感受。注意这虽然没有直接感受或描述到一感到底是什么感受，或者并没有直接对一感进行感受，但是却一直在间接地感受着一感。一感是所有的各种单点或者任何的单点都具备的，一感都可以被我们所感受与感知到。但是我们所感知感受到的全都是属于间接的，或者都会变成二感。

一感是无感之感，它是没有感受的，没有感觉的，是无法被意识体所感受与感觉的，当意识体尝试去感受与感觉的时候，就会扭曲成为二感，并且一感拥有无尽多的种类，或者拥有无尽之多的存在，有多少个分形网格就有多少种一感，每一个一感都是不同的，或者都可以描述为是不同的。但是我们却无法直接感受到一感，并且也无法直接了解一感，即便意识自身就是一堆的分形网格。但是我们却能够透过对一感的间接存在特点来了解和理解更多的事物，例如一感相当于单点感而单点有无尽多种，因此单点有无尽多种的

一感，遍布任何地方，而这也是诞生二感所需要的基本，因为只有无尽多的一感存在，无尽多的单点存在，任何单点之间产生不同的落差，并被意识体所感受到，我们才能够更多的深入更广阔的理解层面，更多间接的理解各种单点，也就是透过二感来了解一感。

每一个一感都是不同的，但是每一个一感单独去感受的话，又会变成无感之感，将无法知道其感受到底是什么。但是又似乎已经知道其感受是什么，因此通过任何单点之间的差异，来对更多的单点感受进行了解和理解和感受。那么也就是任何的单点都是既有着差异，但是整体来看所有的单点又都是可以描述为没有什么差异的。这里又出现了一个叠加，既有差异又没有差异。有差异是因为必须要对比才有差异，没有差异是因为所有单点都是不同的。在不同方面是没有差异的，或者说是可以没有差异的。并且每个单点与单点之间又可以创造出更多的二感和落差感受。落差越多，不同单点之间构成的对比线的网络越复杂，差异的种类越多，对其单点的理解就越多，因此单点越来越多，构成的落差对比线/关系线也越来越多，且关系线本身也可以演变无尽种不同状态，单点既可以简单也可以复杂，单点本身也是可以以分形形式存在的，于是构成的网络就越

来越复杂，拓展程度也就越高，这既是意识的拓展过程描述，也是宇宙拓展过程的描述。(无限无限似无差，无限无限无差似)

因此这里的一感和二感其实都是同一个存在，或者都是同样存在的呈现。二感只是一感与一感之间的落差线，或者对比线/关系线，只是单点与其它单点之间的落差的感受，或者说二感是某种单点与其他单点之间的关系状态呈现。二感可以被感受为任意的体验，例如恐惧，危险，安全，和平，幸福，稳定，缓慢，急促，距离，长短，状态，位置，也可以是大小，快慢，多少，善恶，好坏，利弊，优劣等等的任何的感受，而这一些感受又全都是由一感所构成的，或者说都是基于一感才能够被体验到的，才能够形成的。一感和二感其实我们可以描述为是同一存在，只不过是两种不同的呈现形式。

于是这里我们可以看到，假设我们将一感描述为所谓的宇宙的爱这个元素。那么我们会发现从一感来看爱是有无尽的。无尽种单点存在形式，有无尽多种呈现形式与差异形式的。但是又是没有差异的，因为就是需要用无尽的不同的单点来构成对单点的理解，这里的单点和一感可以画等号，也可以跟刚刚举例比喻的“爱”画等号，但是观察者又会发现其实二感与一感也是相同的，

二感同样也是包含着一感。因此我们会发现无尽多的一感，或者说无尽多不同的单点，或者爱创造出来了无尽多的不同的二感。也就是所有的感受背后都有一感，都有爱这个单点或者爱这个无感之感。

甚至包括任何的大爱，仁爱，慈悲，怜悯其实都是属于二感。但是二感背后又有一感，所有的二感又都是由一感所产生的。因此我们又可以描述为所有的二感又都是由爱所产生的，本身当中也含有着爱，或者也是属于爱，就是爱。这是属于不同的描述，不同的描述视角，因此这里我们会看到一种奇特的景象。一感和二感似乎是两个东西又似乎是一个东西，似乎不是同一个又是同一个。而这儿也便是爱的特点，爱不是任何的形态。也不是任何的可以被描述或感受到的，但是又可以被感受和描述到的，爱是没有差异的，但是是又有无尽差异。爱是可以被感受到的，又不可以被感受到，爱既是一感又是二感，爱可以是任何单点，也可以是任何单点与其他单点之间的关系。也就是在这种很奇特的景象当中，我们通过所有的一感和二感，来理解一感和二感。来理解和感受爱。

当然全部合并起来看的话，会发现永远没有特定的描述，没有特定的状态，没有特定的关系。

但是又包含着可以有特定的描述，特定的状态，特定的关系。而这便是爱既简单又复杂，既极为简单又极为复杂的呈现。看似可以被描述，又不可以被描述，看似可以被感受，又不可以被感受，看似可以被传导，又不可以被传导，全部都叠加在一起了。因为一感是无感之感，而二感又是在一感的基础上才能够被感受的到的落差之感。因此宇宙之间所有对爱的描述都是一感与二感混在一起的。任何固定的描述又都是扭曲的，任何扭曲的描述又都是不扭曲的，所谓的扭曲和不扭曲，直接和间接都可以都属于一感与二感当中。

例如所谓的无条件的爱。也是属于二感。所谓的有条件的爱也属于二感，并且当中都包含着一感。慈悲也好，惩罚也罢，都可以描述为是二感，但是所有的二感又都是由一感所组合落差而来的呈现。因此没有任何特定的互动方式或关系方式能够定义所谓的爱，也没有任何单点感受可以定义所谓的爱。例如试图使用单点感受例如宁静，平和，慈祥来定义所谓的爱的感受仍然是扭曲的，因为这些仍然是属于二感，并且任何意识体如果尝试去描述对爱的感受，或者尝试描述自身体验的爱的感受，或者尝试感受爱的感受，其实全都是二感，并非是一感，一感是无感之感。也就是任何对爱视图的描述或尝试感受所谓的爱

全都会变成扭曲的，全都会变成二感。因为只有二感能够被直接感受到，或者可以被感受到。一感是无感之感，是有无尽的差异又没有差异的感，是无法被感知的感，而这就是爱的各种形态呈现，或者爱的单点，或者爱的网格，或者爱的形式存在，或爱的形态，或爱的定义，或任意的描述都行。此时已经进入到了既可以被描述又不可以被描述的状态。既可以被形容又不可以被形容的状态，任何形容既可以又不可以，既扭曲又不扭曲，像是混沌又有序的状态。而单点与落差是永无止境的，单点无尽在增多，在产生创造。

也许是一辆全新的自行车，又或者说是一个变异的苹果，或者一个新的词汇与概念，都是属于单点的爱的创造或产生，但是任何的关系又都在无尽的增多与创造，无尽之多的二感和落差感都在不停地被创造被体验和被感受。在这个过程当中或者在整个这个描述当中，既有观察者又不再有观察者，既有主体，又不再有主体了，既有对象又不再有对象了，既有范围区域，又不再有范围区域了。爱既是关系又不是关系，爱既是单点，又是落差。既是一感又是二感，一感与二感是同一存在又不是同一存在。

再加一句，也许有的小伙伴会感受到或者会看到这描述了大半天的一感，似乎描述了又好像

没有进行描述。然而这就是一感，二感同时叠加存在所呈现出来的特点，就是描述了很多，甚至还可以再描述更多，最后都还是像没有描述一样，描述了跟没有描述了，叠加在一起，这才是真实景象。而如果是描述了很多，就像描述完了一样的，就好像描述的清清楚楚了一样，那其实反而全都变成了二感，就全都没有描述出来，越精细越细致，反而就越模糊，越不精准，越模糊有的时候就越细致，最终模糊和细致叠加在一起了，极致模糊代表极致细致，极致细致代表极致模糊。而我们的宇宙就像是这样一个复合的存在或者复读机一样的存在，就像搁这搁这呢。当然这个并不是开玩笑，但是又是开玩笑。好了，那么这一部分就简单介绍到这里，留了一部分百分比给大家自行探索。

32. 感受的程度与分形

感受也具备分形的特点与程度，或者说感受是由落差而产生的。需要有落差才有感受，而落差越大，感受越深。当然，这里我们讨论的是网格与落差。我们假设任何网格或者任何能被感知的网格都有落差，都有差异，且可以被感知到，感受到。那么感受的强烈程度就是由网格的数量所决定的，这个数量是个比喻。就是网格数量越

多，感受程度越强烈。举个例子，我们用手指去触碰一下墙的时候，其实也是有感受，有感觉的，但是我们会觉得感受很轻，很小，是因为手指与墙壁接触所产生的落差或者感受到落差的网格数量是较少的。

如果我们用整个手臂贴近墙，我们会瞬间感受到，温度，材质，状态，还有各种的反馈，反映变化等。其接触的网格数量面变大了，因此感受变得更加的强烈了。如果我们继续提升更多的网格进行落差感受，那么感受程度就会越来越强烈，越来越变得更高。由于身体构成的整体的网格数量是较为有一定上限的(三阶宇宙现在也可以无尽分形增长了),但是意识的网格却可以无尽增长，这使得意识可以拓展到更强烈的感受。但是当意识还未多少的发展的时候，感受可能停留在身体的感受较为强烈，也就是身体的网格感受占了很高一部分百分比。

在往上意识则开始出现情绪，情绪的感受网格开始增多之后,对情绪的感受会变得更为强烈,情绪的网格此时占比变的更大。当思想再进一步拓展与提升的时候，思想与意识所得到的感受会变得更为强烈，当意识拓展的更为庞大的网格数量的时候,当然这里意识仍然是无尽分形结构的,无尽分形网格结构的。当意识达到非常庞大的网

格数量感受的时候就会达到喜悦与平静的状态，再往上将达到狂喜或更高的状态。

再进一步极化与扩展，当网格能够覆盖整个星球，整个星系，甚至整个维度，整个宇宙的时候，感受将达到一种难以言语描述的状态，也就是意识可以同时感知与感受整个星系的全部网格，整个维度的，整个宇宙的，感受的强烈程度会变得更为极化。我们也可以理解为无限层级的意识里的思想状态与宇宙的不同层面的意识体的状态，它们所感受到的网格差异数量是不同的，因此宇宙的层面越往上感受越强烈。也就是从物质层到以太层，星光层，心智层，直觉层，灵性层，再到永恒意志层等等，所有这些层面不断提升，所能够涉及到的网格数量越多，因此感受越强烈，当达到非常高层级或者无尽层级的时候，会处于某种所谓的无限层级的感受状态，或者有的信息会描述为源头的感受，也就是可以覆盖所有的宇宙网格。

这里面有一些小的一些细节，就是当意识，精神和灵性暂时并未多少发展的时候，人们对于感受的追求是局限在身体上的。当人开始注意到情绪，情绪开始发展之后，感受情绪，加上身体的感受,一些情绪感受等又会变成人们所追寻的。随着思想精神心智开始拓展，或者通过某些方式

来让精神思想覆盖到更多网格，来实现感受追求，或者说开始转变为了精神思维与领悟的追求。而通过灵性修炼或者意识拓展等方式，使得自身的精神思维网格远超过身体与情绪时，精神本身的状态便是处于喜悦与狂喜状态，或者处于超然与场域等状态，当然这里是一些比喻描述，也就是说我们通过网格数量的多少来可以进行感受的划分，或者一定程度的描述。当然这部分就留给大家自行去探索了，那么同样的想要提高感受的分形和极化程度，拓展更多的网格是一个朝向。

33. 意识综合 14 科目

下面进一步介绍一下。随着宇宙朝向中阶宇宙进展，新产生的意识衡量方式。可以叫做灵性 14 综合科目，也可以叫做意识综合面向 14 科，简称为 14 科。当然这个是比喻，主要是以 14 个大科目类型为主要的衡量方式。随着宇宙以及意识的更多面向可能性的拓展以及上限的大幅提升，和更加高层无限化诞生出来的新的意识衡量方式。意识的衡量方式不再以单一的极性衡量，频率衡量，能量衡量或状态衡量等等的方式。而是采用了综合衡量方式，多面向的甚至是更为全面向的衡量方式，也就是衡量方式从通路单一到

通路多解。

因为意识体实际上是无限化的，同时也可以无尽极化，因此综合的衡量更能够呈现出意识的综合情况。使用单一衡量是较为落后的方式，因为这会缩窄意识的拓展可能性和潜能。因为这会导致局限，就如同考试考什么科目就会影响学生重点发展什么科目，这会对学生或意识体产生塑造和有意无意的影响。并且一定程度上影响了其潜能的挖掘。而更加宽泛的全面向的面向考量，则使得单一的考试通路变得通路多解了，并且意识的上限潜能也大幅被挖掘了和变得可提升了。因此设定了 14 科综合科目考试，当然这 14 个大的科目类型，或者大的类目实际上是更多小的类目和科目聚合而成的。因为这 14 个大的科目类型，可以涵盖和包含几乎宇宙当中极大部分的面向都被纳入进了考试的内容当中，或者衡量意识的方式当中。

因此现在意识体会有一个 14 科目考试的一个分数和状态情况。14 个科目，每一个科目是满分 140 分，超过 140 分将不再计算，而这 140 分是衡量有限和无限化的存在，也就是当达到无限层面/无限化之后，将不再进行分数划分。当然有 14 个科目，也就意味着 14 个科目都可以朝向无限化。这也同时展示了对于无限层面而言，任何

面向或类目类型都可以朝向无限化，或者意识对其的潜能挖掘与意识拓展方面都是可能与可以无限化的。每一个科目 140 分，而这个 140 分是有一定梯度的。不是线性的，而是有一定弧度的，因此其难度和层面方式均有所不同。

以及对于任何一个层面的意识体而言，都拥有这 14 个科目的考试衡量,不论是有限层面或无限层面。也就是意识非常多的面向都在被衡量，而 14 科目只是说 14 个大类目，14 个大的主要和划分，14 个科目每科最高 140 分，总共满分 1960 分。也就是对于一个意识体而言，是可以全部面向，都可能与可以朝向达到 140 分的。任何一个意识体的发展，其无限化的程度是可以非常之高的，也就是不是单个方面朝向的无限化，而是全面向的无限化，并且是无限化的无限化。

因此即便意识体在某些面向达成了无限化或者某一个科目达到了无限化，但是也仍然还有剩下的十几个科目可以继续拓展和发展。这个 14 科目考试分数的划定使得意识体都将变得更为的综合，更为的均衡，同时也变得上限更高，更为的极化潜能也变得更高。以及整体的全宇宙的意识体的可以探索的上限变高了，非常非常之高。当然这里说的全宇宙的意识体更多的主要指这个 8 度音阶宇宙当中的意识体，也就是即便已经达

到高我层级或低密度中后期的意识体。曾经的就第六密度中后期的意识其实 14 科目考试分数仍然可能是不怎么高的，或者只有一点，一小部分的，因此整个宇宙可发展，可拓展的上限被大幅提高了。以及可知的，已知的方向，一直可拓展的面向与方向，都被呈现出来了。

反过来说，玩法和各种潜能也都被打开来了。也就是对于宇宙而言，并不需要依赖或专注在某些单一的面向培养上面的，而是可以尽情的发展 14 个大的类目，都可以进行培养发展或者牵引塑造等等。因此，可打造的玩法和设计也就变得更加的丰富多彩了，这也是朝向中阶宇宙的一种变化呈现之一。

34. 一分为二，单一的漏洞

对于任何看似较为单一或者在描述或者形态是单一存在的事物，一般都存在着大量的漏洞或者具有明显的破绽。就如同一个箭头一样，自身方向就是其固化，其方向的反面本身就是其破绽，当然这并不代表着一定是相反，这只是一个比喻。这里描述的单一可以是单一的概念，单一的定义，单一的范围。单一的规定，单一的规则，单一的法则，单一的视角，单一的描述，单一的看待等等所有的单一的存在，都可以描述为具有漏洞，

破绽，局限性。因为任何单一的存在都缺乏了兼容其相反的存在，或者兼容其非本身的存在。

于是由于“兼容”面向的丢失，也同样会导致“保底”等有关的丢失，从而导致固化或者产生漏洞，并且因为自身就是自身的固化，以及自身很难挖掘自身的潜能。这里的单一其实也可以演变成一种范围。哪怕是一连串的描述，一连串的定义，一连串的概念，或者对一个事物进行大量的描述，其实仍然可能是以单一进行基于和描述的，因此也存在其缺乏兼容性和丢失兼容性，丢失自身潜能和被挖掘的潜在，代表着丢失其非自身存在或自身存在等有关的潜在的兼容性。或者缺乏兼容更多的非自身的存在，和自身其相反或相侧面的存在，就会导致其有潜在的各种漏洞与破绽。

因此我们就需要将兼容也考虑进去，那么对于任何一个事物而言，任何一个单一存在而言，它要如何做到既包含着它自身，又能够兼容其自身的反自身或者自身的反面？或者自身的各种潜在呢？以及还要能够避免自身固化自身，自身挖掘自身的潜能和自身对自身潜能的衡量与分析或拓展等等。那么其方式之一就是一分为二，一分为二就可以交叉兼容，交叉挖掘潜能。这里的一分为二。不是说将其复制成两个，而是将一个东

西拆成两个，或者将其变成两个来进行组合出这一个。而两个则可以达成相互兼容的特点与效果与呈现。当 a 无法兼容 a 本身，或无法兼容 a 相反，无法兼容 a 的一些潜在的时候。那么就可以用 b 来兼容，而 b 也同样如此，可以通过 a 来兼容 b 无法兼容的存在，并且 a，b 不仅可以达成一种相互兼容的效果，也可以达成一种相互制约的存在，也就是 a 制约 b，b 制约 a，相互制约。并且又可以变成同时互助，同时助力的存在，a 助力 b，b 助力 a，a 挖掘 b 的潜能，b 挖掘 a 的潜能。这样的方式才会将更多的潜在给挖掘出来，效能才会更高。

任何单一的规则，法则，同样也会出现固化的问题与漏洞，而将其一分为二后，则问题与漏洞大幅消失。例如将单一的自由意志法则变成自由意志法则加上非自由意志法则，双法则，则可以大幅优化与改进效能。例如将单个七脉轮系统改成双七脉轮系统。将单一的算法自动衡量改成浮动算法衡量加上人工主动衡量。将单一的毕业方式改成多种毕业路径方式，将单一的训练改成两个训练交叉，将单一的领悟改成两个领悟相互领悟，将单一的固定玩法改分成两种交叉玩法，将单一属性改成两种属性，将单一的灵感改成两个灵感组合或三个灵感组合等等。有着无尽多的

用法与潜能，潜在。

35. 心脏网格与费步网格

这一个小节是对第 29 章新的第三密度物理身体载体的一个额外补充，写在这里是因为这个章节当中已经补充了大量的一些基础，以便于更好理解一些描述。心脏网格与费步网格同样的是来自于灵感设计，也就是对于基底网格进行的算法上的灵感改进或者优化，或者说通过一些方式来提升整体的网格方面的效能效率，或者潜能等等。那么这里就选用了两种设计，一个是心脏网格设计，一个是费步网格设计。心脏网格设计是产生于我们假设要优化速度，要精简过程，要提升效率，要提升网格之间的步数效能等等。但是我们也知道在无限当中，快可以等于慢，慢也可以等于快。精简、简化或者优化也可以通往快，但是并不意味着复杂精妙化与复合化就无法通往快，快和慢都是可以通往的。因此费步网格就如同其名字一般，通过增加复杂度，增加其额外的冗余的或者复合化的来提升另一个方面的快，费步网格用于提升灵感和灵感力，也就是整体的灵感效能。

下面我们来介绍一下该灵感的描述与设计。在意识分形之树的网格结构当中，虽然意识的分

形之树是可以无尽分形的，但是其意识的分形之树就像树一样的，是没有心脏的或者是不区分心脏和非心脏的，再加上包含着全息的属性，看似好像每一个网格都能够包含着其它所有网格的潜在信息。也就是似乎它是一个无位置，无区域的一种均等的，也就是对于网格而言，它本身网格与网格之间它是不区分位置，大小，内外等等。因为网格与网格之间的信息传递是按步数和步数速率来运作的。而心脏网格的灵感设计也是来源于一分为二，也就是对于意识分形之树网格系统而言，本身是没有进行一分为二的，因此我们可以将其进行一分为二。但是这种一分为二不代表说是将一个复制成两个,或者将一个拆分成两个，是指任意的单一的存在或体系，都容易产生出效能忽略或者潜能欠挖掘。因此我们将其额外增加一种灵感设计或者算法设计来优化，提升网格或者意识分形之树的整体的运作效能，因此便诞生了这个心脏网格灵感设计。

心脏网格是一个比喻，正如同心脏一样的。我们设计一个单网格，也就是单个网格，但该网格并不直接存储外部信息，而是用于存储整个意识分形之树的特定的网格信息，让意识分形之树的各种网格按照区域划分进行存储，按部位划分进行存储，正如同一棵树可以被划分为树皮，树

干，树根，树尖，树枝，树杈，树叶，树花，树果等等的不同区域。我们人体也可以被划分成手部，腿部，肩部，腹部，头部，还有内脏等等有关的区域，那么这种区域及区域调动是意识分形网格之树正好所欠缺的。也就是在意识之树分形网格的运作当中，它是没有进行这种区隔或者区域划分的，且在调度或调用上就可能是较为直接的，或者较为原始的，原始的步数速率加步数次数的运作方式。

就如同信息在调用和检测扫描的时候，是属于直线化的思维和暴力扫描。因此其效率在一定程度上可能会较为下降，而心脏网格则是设定了区域划分，也就是将意识之树进行了区域划分，并将区域划分有关的信息保存在该单元网格当中，或者保存在其中一个网格当中，而这个网格可以有多重多种的区域划分，例如我们的整条手臂或者整只手。我们也可以再次细分成手指，手掌，手腕等等的细化的区域，而这个心脏网格就是负责进行区域划分的。同时该心脏网格直接与其他所有网格进行连接着或者纠缠着，相当于是一步，也就是其他所有的意识分形之树当中的网格与该心脏网格只需要一步就可以到达，但是与其他网格之间就有可能是多步到达，或者多次量子跳跃，也就是多步，这个取决于思想信念的局

限和思维链接的拓展情况。

而该心脏网格则是类似于 CPU 处理器的缓存区，也就是 CPU 处理器在从硬盘调取数据的时候，区域也许需要多次调用，因此片区的一些数据会被调用进缓存当中，当然这里的心脏网格设计是一种类似的，它同样的拥有着算法，（与整个身体的生物计算机的 CPU 缓存不是同一个层面）。其目的是为了提高网格数据调用的“速率”，以及减少一些繁杂的步数，或者说优化步数。也就是原本意识分形之树需要走多步的操作，改为了需要特定经过心脏网格，也就是要额外增加一步或者多步。经过心脏网格的部署，但是心脏网格又包含与存储了相关的类似缓存一样的算法，使得在调用数据的时候，更能够查找到其相关的片区和区域的所需要的数据，因此提高了其运算效能和运作速率。

而这一个运作效能的提升仅仅是通过算法优化了其一些冗长的步数，让信息调用或者网格跳跃更加的有效能或者增加了一条额外路径。而这一条路径是可以被直达的，虽然在调用的时候一般不会过于频繁出现两步就到达，从网格一步到心脏网格再一步到目标数据等情况，但是心脏网格的加入在一定程度上是可以提升其整体网格的调用速度的，以及减少网格整体的步数次数。效

能根据不同的情况可以提升 15%，30%，50%甚至更高等等。

就如同整个意识分形之树增加了一个缓存区或者一个缓存片区用来辅助和协助运算，并且额外增加了一条路径，这条路径是来自于心脏网格，直接与其它所有网格进行一步连接。因此它就像心脏一样的，于是取名为心脏网格，心脏网格只是像中途路径一样的，它本身并不计算成知识片区，或者也非像树叶一样的属于某一个区域信息或特定信息等。

下面我们再来介绍一下费步网格的设计，费步网格的设计是与心脏网格设计相反。心脏网格的设计可以使得任何网格都可以一步先到达心脏网格，然后再前往其他的网格或者片区。也就是心脏网格的加入，使得很多的步数都额外增加了至少一步，也就是每次网格之间的连续跳跃都会额外经过一个心脏网格。而心脏网格的设计是为了减少某些连续步数当中的步数次数，或者说优化或者改进以提升效能。那么也会存在一种通过增加步数来提升效能的方式，于是设计出现了费步网格，专门额外冗余的去走看似无意义的步数格子，也就是专门设计一圈或者一些费步格子。费步格子如同文字所描述，意思是专门用来费力，费劲的。通过设定一些专门的费步网格，让任何

思考或者某些状态情况下必须走这几个网格，来实现某些方面的更快，那么这里便是灵感力变得更快，而这几个网格就是专门固定的提升灵感用的几个网格。

这几个网格包含的信息或概念可以是，例如，如果，也许，可能，为什么？还能是，百分比，通解，非通解，概率，潜能，反向，分化，极化，等这一类的格子。这一类的格子串联在一起，并且在灵感运作的时候，每次都需要走过这些格子。也就是不论是思考到关于苹果树有关的灵感，还是思考到关于自行车相关的灵感，又或者说是任何的一些事情与设计方面的灵感，都会走过这些格子。这看似增加了大量的步数，但是却大幅提升了灵感的效能与灵感的潜能。因为当出现固定格子需要走的时候，也就是对于任何一个细节都需要走一下这个格子，那么很多细节就可以被拓展，以及被更好的衔接和链接起来。使得灵感力能够提升，而且这是属于算法优化上的提升，它并不代表说一个意识体它的灵感力会被直接提升，而是说一个意识体，它的意识分形之树通过算法优化来变得更容易锻炼灵感，更容易激发灵感和更容易创造灵感。以及这本身也是一种熟练化的训练，但意识熟练化这种必走的这几个网格之后，那么这几个网格的速率可以变得很高，同

时这种看起来额外增加的网格部署实际上并没有减少效能，反而提升了灵感方面的效能与潜能。

因此这两个设计，综合起来既可以优化网格与网格之间的步数效能与速率效能，同时也透过费步网格来更好地锻炼意识体的灵感力，或者有意无意地提升了意识体的灵感有关的内容。当然这几个费步网格是可以串联在一起的，并且在特定的算法与路径之下被调用，因此称之为费步网格，也就是费力的步数网格，当然这个更多的是一个取名上的一个比喻称呼。因为其本身也是属于费力的，费劲的，额外增加的，但是额外增加和变得更复杂或者步数增多，也许在很多时候反而是更快的，当然快慢是相对的，这里只是一个比喻。

36. 追逐落差感

在我们前面的描述当中，我们的感知是通过落差进行感知的，或者说通过对照，通过差异来进行感知的，当完全无差异的时候，当达到零步网格状态的时候，将感知不到差异，将无差，将会变得像是无感之感，也就是类似于一感。而我们在体验当中所追寻的感受，我们实际上并不是追寻着某种感受，例如以喜悦为例，我们所要追寻的并不是喜悦的感受状态，我们所追寻的是与

喜悦之间的落差的感受，也就是我们追寻的是追逐落差感，而不是追逐喜悦感。因为当我们达到喜悦感或者喜悦状态的时候，我们实际上是进入一种差异更小的状态，因为我们本身的感受状态将与喜悦的感受状态几乎无差，但差异极小的时候，我们将察觉不到其差异或者将难以感受到，或者感受程度会降低，因此我们成为喜悦的时候，反而会变成某种无感的喜悦，或者说是类似于无感之感的半状态，也就是实际上我们达到之后，我们反而没有感觉了。

我们在追逐的过程当中，是在追逐这种落差的感觉，我们会感受到这种落差的感觉，同时并追逐这种落差的感觉。实际上并非是去追寻感觉，也就是我们追寻的，追逐的是追逐落差感。这种落差感可以拥有多种，可以追逐与任意状态之间的落差感，而这才是真正关键的所在，例如与幸福的落差，与安稳的落差，与成功的落差，与自由的落差，与丰足的落差，与荣誉的落差等等。而一旦当我们达到所想要追逐或者获得的状态的时候，由于相对的落差减小，因此感受程度会进行降低。反而没有那么强烈的感受了。于是就可能继续追逐新的落差感，从另一种角度描述来说，我们唯独无法感受到我们自身状态的感受，就如同地球上绿色植物的颜色，唯独不是绿色，当然

这是个比喻。

也就是反过来说，如果要感知或了解一个事物，就需要通过各种不断的落差和各种不同的落差形式，落差程度对事物进行了解，或者进行感受感知等。这个描述是类似于一感和二感的，属于是另一种不同的描述方式。如果换成源头层级的视角描述来说，对于源头自身而言，初步状态的自身或者说无差状态的自身是无法感知到自身的，或者无法了解到自身的。因此需要透过制造差异的方式来了解自身，或者说将自身一分为二，或者复制。并用另一些有差异的自身来对照自身或者来看待自身，从这些差异当中来进行自我了解的拓展和探索。

对于宇宙而言，差异的种类差异的状态越多，那么对于宇宙整体的了解程度越高，或者整体宇宙对自身的了解程度也会越高，或者说源头对源头自身的无限化的能力的提升也会越高，因为有了大量的差异作为理解的存在。特别是理解无限化自身的存在方式，而对于探索有限和无限层面的意识体而言，透过差异或者透过有限与无限层面的各种差异，更多差异来进行了解事物也是可以的。这种差异探索模式或方式是可以运用在所有方面当中的，任何事物都可以，或者用于学习任何一些存在，或者拓展意识体自身的各种面向

等等都是可以的。也就是丰富其差异，让落差，让差异变得更加的丰富和多样化。

37. 武斗文斗

这一小节我们来描述文斗与武斗。也就是对于整个宇宙的描述而言，我们仍然可以简单划分为文斗和武斗，用文斗与武斗来理解宇宙，以及看到宇宙当中的文斗与武斗。

文斗之巅或者文斗的巅峰朝向是【意境】，或者会转化成意境三层或者意境化，也就是越来越朝向无限化。武斗之巅或者武斗的巅峰朝向则会变成一种【无斗之斗】，也就是仍然在武斗，但是已经不再有斗了，不再有对手了，不再有斗的存在了。文斗武斗一词是来自地球上的词汇，一种引用，主要将宇宙当中的各类事情，各类事物简单划分成武斗和文斗，因此我们并不能直接从字面意思上理解，武斗就是武术比斗，文斗就是语文词汇或文学争斗或者辩论等等，这里的武斗文斗是更为宇宙层面化的，因此涉及和描述了宇宙当中各类的现象和景象。

以文斗为例，在文斗当中会出现看起来像是辩论，逻辑辩论，或立场辩论，或逻辑分析，或描述分析，或者对于事物理解的无尽化反驳，或者无尽化抬杠，也可以理解为极致反驳或极致抬

杠。或者也可以描述为像无时三境进那样子的极致找漏洞，极致找破绽，极致复读，极致化。也会转化成效能比斗，效率比斗，美的比斗，艺术的比斗，文化的比斗，文学的比斗，而在这些比斗当中，很多时候都是无规则的，不对等的，没有标准的，就像是文学当中的斗诗，也就是像写诗的一种比拼，这种比拼是可以仅仅以主观判断或者主观感受进行评判评断的。

这种比斗也同样可以发生在自身一个人身上，也就是自身跟自身的文斗，也就是自身不仅需要能够反驳自身也要能够寻找观点支持自身。同时还要能够寻找不同的层面视角来碾压自身，并且还要在很多情况下产生以强对弱，以弱对强的情况。文斗当中的以强对弱，以弱对强，举个例子，假设当我们面对一个负面版本的自身，或者一个较低能量版本的意识版本状态的未转化的自身，我们如何与对方对话和沟通，也就是与我们自身沟通，并转化掉对方或者说整合对方，或者说与对方同一并相互熔炼化。这是属于有一定难度的，假设我们是站在高版本，而低版本的我们自身意识水平更低，视野更狭窄，意识数据更少，有着更多的局限，惯性与固化等。高版本的我们要跟低版本的自身对话，那么即便我们对低版本的自身非常了解，甚至感同身受，以及本身

就是我们，但是我们在文斗方面也不一定能够拥有足够的文斗技法来整合对方，或者整合双方，或者激发对方的潜能，或者一同整合，让低版本的自身激发力量，或者自愿一同熔炼化。

因为对方即便是我们自身，该过程也同样具有相当的难度，这个举例子同时也是修炼阶段当中的其中某一个阶段(与场域聚合有关)，而在文斗当中也存在以弱对强，也就是当面临与各种职位或综合面向都远超我们的意识存在时，我们又该如何挖掘自身的潜能和运作自身，或者可以直接理解为我们变成了低版本自身，在面对高版本自身时又该如何？也就是在面对以弱对强的情况时候，我们如何继续进一步的激发自身，拓展自身？如何与不同时位的意识体进行互动和有效能的互动，以及精妙的互动。

当然这里的以弱对强或以强对弱不一定说是比试比较，也可以是一种互动，这在我们互动意境章节当中有一些相关的描述。而文斗再进一步也包含着我们如何推翻自身，我们每一次的突破都相当于是在跳跃自身，或者推翻自身之前的认知或描述或观念等等。当然这些都是属于比喻描述，文斗还远远不止如此。这个我们在意境三层章节当中有相关的一些描述。

对于武斗而言，我们可以比喻为落差有关的

情况，或者说是高低的，不对称的，不对等的时位情况的比斗。当然这个比斗是一个比喻，例如当人类不小心踩死一只蚂蚁的时候，这个时候蚂蚁是毫无招架之力的，而当人类进行植物采摘的时候，植物很多时候看似也是招架之力较低的，但是植物仍然拥有它的以弱对强的方式。也就是我们假设称之为武斗，也就是人类主动采摘植物称之为武斗，那么植物就可以通过进化进化出刺，来抵御人类的摘植物，那么人类呢？又可以再次进化出手套，或者让手变得能够更加的灵巧或者耐刺，继续采摘植物，而植物呢？则转变策略开始进化出毒素或者气味来继续防御人类的采摘，那么人类呢？同样的也可以继续进化出抗毒，抗毒素来继续采摘植物，当然这里是一个比喻。

在这个描述当中，我们会发现可以永久的比斗下去，而这种永久下去的武斗也意味着双方总是在不断的进化。而且总是存在差异，也就是其进化产生是通过武斗或者通过差异来进行进化的。这当中不论是对于植物而言，或者对于人类而言，且这当中总是非对称时位，而且是无法讲道理和逻辑的。也就是对于植物而言，植物讲植物的道理，人类讲人类的道理。人类不太能跟植物讲植物的道理，而植物同样的也不太能跟人类讲人类的道理。因此这就导致了武斗的产生，也

就是人类仍然遵循着人类的道理来描述或应对植物。当然这里是比喻，也就是说在这种情况下是属于武斗的场景，而非属于文斗。这里我们描述的是一种生物进化当中的武斗或文斗情况，而实际上武斗的概念要更加的广阔，也包含着时位碾压，以弱对强，以强对弱，或者交叉时位以及克制，制约，约束等等。

例如植物通过不断的进化出新的东西，例如刺，毒素等新事物来进行尝试克制人类，而人类同样的继续进化出新的事物来防止克制或者继续保持碾压时位。当然这些都是属于比喻，也就是对于克制而言，任何事物几乎都可以存在可克制或者有被克制的事物。当然这里我们是描述为局限性等有关的层面，产生出来的一种武斗相关的克制或制约，这一点在时位系列章节当中有更多的描述。同样的对于不同层面的意识体而言，其面向也有着相对的时位差异，也就是几乎总是不对等的。

而对于文斗而言，文斗可以设置规则，设置约束，也就是设置制约或者约定制约，而制约的产生使得在克制链当中，或者在各种克制与被克制的事物当中，能够有了共通的关系，或者相关的共通连接点，也就是制约的规则。转换成维度或宇宙层面来说，就是宇宙的规则设定或法则设

定。

宇宙的规则设定与法则设定，很多时候是属于超出克制范围的。也就是所有事物都可以克制和被克制，唯独宇宙规则克制所有，或者其他所有事物都将无法克制宇宙规则。当然这里说的宇宙规则，宇宙法则是指设定的，被意识体所设计的，因此宇宙法则需要有更精妙的设计(例如可以被意识体所克制或者被某些存在所制约)，否则宇宙法则将成为无法被克制的存在(宇宙法则无法被克制也是属于单一化，有固化，局限，漏洞与负效能)。

因此在武斗与文斗的综合下，文斗可以通过设计精妙的局限性和制约约束来使得武斗变得更为精妙，更为丰富，更为拓展和更有效能与潜能。而武斗可以使得文斗更加的拓展，有更加的效能与潜能，武斗之巅我们比喻描述为是无斗之斗，也就是并非是一种战斗的战斗，或者看起来像是非战斗的战斗。也就是前面我们举的例子当中，人类和植物看似在不断的相互武斗，而在更往上的层面或更多一些的武斗描述当中，这并非是一种战斗，但是又是一种战斗，是一种无斗之斗。因为对于碾压而言，碾压根本就毫无战斗可言，也就是人类可以随手或任意的根据自身的主观主动来选择采摘植物，而植物在一些情况下是毫无

还手之力的，也就是这根本称不上是一种比斗或者武斗，但是我们在描述上会描述为一种武斗，因为这时候我们是成为了观察者，对此事进行描述。

武斗或文斗最终都不是为了胜利或者打败对方。就如同人类与植物，人类并非说是要打败植物或碾压植物，即便是人物与动物的战斗，或者说是意识体与意识体之间的武斗也同样如此。即朝向是一种武斗化的，但是武斗化的朝向仍然有斗，且各种高低强弱的差异其实是被保留和保存的。因为差异带来进展，带来进步，带来进化，也同时意味着低时位拥有有机会战胜高时位，也就是以弱胜强或以弱对强。

以弱对强和以强对弱都带来了大量的拓展，并且从整个宇宙的生命进化或者意识进化的描述而言，其武斗与文斗带来了相当的生命活力，或者意识进化的活力以及效能潜能。而缺乏武斗与文斗的星球或文明则相对丧失生命的活力，武斗与文斗不仅仅是一种互动，也是一种落差，碰撞和相对且相互的进化。以及对于整体而言是一种更大的融合。举个简单的例子，如果一项规则和机制设计如果永远都缺乏改变，那么这其实是一种腐败现象或者一种停滞不前的现象，而如果机制与规则或者宇宙法则总是在迭代和进步，总是

在与其他的规则进行碰撞交织，就像武斗与文斗那般，那么这是一种更进化更进展的体现。无论是星球科技的发展，意识的面向拓展以及宇宙的设计与宇宙的进化，宇宙的玩法与迭代等等，都可以存在着武斗与文斗。而缺乏武斗与文斗的地方，即便是宇宙法则也会变成腐败的产物，这一点我们在时位系列当中有相应的描述。

因此不论任何一个团体，一个议会，或者一些事物其实都有意无意的在武斗与文斗，武斗代表着一种时位上的差异或者一种落差上的时位体现，以及在各种操作当中所呈现出来的落差。文斗同样的代表着一种看法上的，定义上的，概念上的落差体现。当然了，我们也可以描述武斗为文斗其实是同一类的方式与存在，或者说是同一个存在的两端也是可以的。因为这里我们需要一分为二，将事物至少描述为两个大的核心组成，或者有着相互助益和制约的存在。就如同文斗经常需要考虑武斗的时位，因为资源或力量总是很多时候不对等的，或者时位上总是拥有着各种落差，而不是能够靠文斗在定义上或描述上来消除，因此这个时候武斗就变成了文斗的制约，文斗被武斗制约着。

例如某个时刻，某个范围，某个资源状态，某个人数状态，某个可调用的一些事物的状态等

等。这些都会成为落差的基础，也就是我们可以理解为就是环境条件与因素和可操作的范围，以及概率场等等的各类事物都会变成文斗的潜在制约。这个制约并不是说用来压制文斗，而是说文斗需要考虑到这些基础因素，或者这些相对的时位状态，才能够在此基础上与进行进一步的文斗或者说概念定义，分析描述，寻找破绽，局限性，漏洞，优化迭代，创新灵感等等。而武斗同样的也被文斗所制约着，或者潜在的制约者，就如同任何一个武士其思想决定着他其综合面向的上限，思想的局限性和对事物理解的局限性，将决定了他的招式，他的动作，他对于舞蹈的理解，以及他能够武斗的操作方式，他能够寻找到的落差，能够看见的破绽，能够制造的形势等等的限制，因此文斗是有意无意的潜在的制约着武斗的上限和形式。

就如同一个思想极为局限的格斗士，其格斗技法的上限就被其思想所局限着很大的程度。同样的对于整个宇宙的发展而言，既要考虑到武斗所展示的整个宇宙的当前状态，当前资源或力量和运作情况，同时也需要文斗的拓展，来让宇宙的思想变得整体更为丰富，更为精细化，更为无限化，更为精妙化，更为效能潜能化。也就是对于整个宇宙而言，既需要武斗上面的各方面调整

与突破和挑战，也需要文斗上面的各方面拓展。只是我们这里用武斗和文斗的比喻与描述，武斗与文斗既相互存在着潜在制约或者其上限局限，同时也是相互的潜能和潜力所在。文斗之巅为意境三层，武斗之巅为无斗之斗，其背后还有很多未描述的存在。

38. 生命在于呈现

这一小节我们来聊一个简单的话题，生命。当然这里我们并不定义生命，至于生命有什么形态，或者可以怎么定义，这些都相当于无关紧要。或者说我们是来描述生命的特点或者生命的(其)存在方式，或者对于生命而言，以及假设当我们自身作为一种生命而言，其朝向，其状态，其潜在又可以有什么样的描述。

这里我们就描述其中一种描述。也就是无限当中无限种描述当中的其中一种描述，就是生命在于呈现。这里的呈现一词更多的是概率呈现，因为对于呈现一词而言，它本身其潜在是可以描述为无限化的。或者说生命如果被描述为在于呈现，那么生命可以怎么呈现？还有什么呈现？能够怎么呈现？呈现了哪一些？还有哪些没有呈现？以及为什么需要大量的呈现？

那么这里我们会看到，该呈现其实描述的是

一种概率场模式。也就是对于自然而言，或者对于宇宙而言，其生命是在于让所有更多可能的概率进行呈现。例如对于一个大自然而言，其本身并非说是以复制粘贴的循环模式，或者说是固定概率场的呈现模式，其更多的是为了让更多低概率的事物进行呈现。因为很多低概率的事情，或者极低概率的项目，是较为难以呈现的。而生命在于呈现，其背后的含义与描述，便是尽可能的让更多可能性呈现出来，让概率场当中那些较低概率的，还未呈现过的，或者已经产生出来的各种可能性进行呈现出来。自然界当中就会产生出大量的各种可能性的生物，生命，植物，动物，以及各种的场景故事,发展样式等等的各种存在。

如果用于描述人类或者描述意识体本身，那么意识体也同样可以用这一个概念或者描述，也就是让自身的更多概率可能性呈现出来，以及不断的提升自身的整体概率场。当意识体不断的能够表现出各种概率项目，各种无尽化的概率项目时，意识体不仅能够得到更大的一些拓展，同时也是对于宇宙而言的一种总体的生命的概率呈现。也就是提升了整体宇宙全部概率场以及无尽拓展概率场当中的各种概率呈现。而这也可以描述为，对于无限而言也同样潜在的存在着让各种可能性呈现，让各种潜在潜能得以呈现。

39. 感受驱动与造物驱动

这一小节我们补充一下两种宇宙的主要驱动。这里是通过驱动力的视角描述，对宇宙所有意识体运作情况的一种概念化提取，或者说是一种概念化创造。整体宇宙可以描述为由感受驱动和造物驱动来驱动所有意识体进行运作或变化，或进行体验创造等等。描述这个，是因为在灵感设计当中是需要考量到的，也就是意识体在体验或创造当中，是由什么在驱动。

主要就可以分为感受类驱动和造物类驱动。这里的造物是一个动词，是一个动态的一个动词，也就是意识体想要主动的去朝向创造的一种潜在状态，而感受驱动则是意识体为了追寻某种感受，或者因为某种感受而进行的行为操作和调整变化与进行体验，探索或创造等等。

这种感受驱动是基于意识体的感受本身的，其潜在的驱动并非是以创造造物为主的，或者说是想要朝向某种创造，而是其目标核心是关于感受有关的，也就是自身感受有关的，而间接地产生与驱动意识体进行体验和创造。

而造物驱动的话，则是基于意识体的灵感，灵感的呈现或者各种创造有关的想法的实现，而去朝向和探索。以及意识体总是在不断的想要创

造，想要创造更多，想要创造不一样的，想要创造全新的造物存在等等的，各种的创造有关的想法进行驱动。

感受驱动和造物驱动可以描述为是都有的，或者同时都存在，只是描述视角的不一样，我们可以划分百分比不同。也就是在一种机制设计下，不论是对于地球这个星球上的人类而言，或者对于某一些外星星球而言，其星球上的驱动模式，驱动百分比，我们可以用一个百分比来描述：例如 90%由感受驱动，10%由造物驱动。

这种百分比的情况显然是潜能欠缺挖掘的，因为驱动可以分为主动和被动，在感受驱动当中，特别是地球上存在着大量的被动式的感受驱动，因此其效能潜能也是欠缺很多挖掘的。当然这里描述的是旧的第三密度人类的一些社会及情况，这里只是用作比喻。

当然我们也可以用其他的一些星球作为举例，例如有的星球同样的是以感受为主的驱动，会产生很多跟体验跟感受进行挂钩的一些事物。而如果以造物驱动为主，造物驱动占比高的话，那么其潜在的创造或朝向就是以造物以创造进行朝向为主的。

当然这两者其实都是可以被兼顾和被同时高百分比运作的，或者主要是相互助益模式的运作。

并且两种运作一旦有某一方面缺乏，那么都会导致一定的潜能丧失，或者导致大量的潜能丧失。如果感受驱动缺乏，缺乏更多的感受体验与刺激，或缺乏感受的朝向与探索等，那么其各种的创作创造或者体验与朝向等都会缺乏一定的感受方面的考量，或者缺乏精妙化的感受设计。容易导致为了创造而创造，或者说是缺乏创造的动力和动能。导致一种创造力的丧失，或者一种整体的停滞不前，进入瓶颈状态等。

也就是单纯以造物驱动作为主要驱动或主体驱动，仍然是缺乏潜能激发的，或者效能仍然可能会是欠缺的，因为缺乏了一分为二的运用。也就是灵感设计当中的一分为二，因为单个存在，不论是任何，即便是造物驱动，只要单一或者固定，就容易变成某种固化，把自身成为局限，也就是造物驱动本身局限着造物驱动。

那么反过来，如果缺乏造物驱动，单纯以感受驱动为主，或单一依赖感受驱动，那同样的也会大幅丧失潜能，因为这容易使人沉醉，使人陶醉，使人丧失创造的想法，和前进的动力。同样的也是单一的模式，容易导致固化。也就是看似在追寻更多的感受，却被感受所局限。就好比如沉浸在幸福与喜悦当中，就容易被幸福与喜悦浸泡和变得沉醉，而丧失动力，丧失驱动力，容易

导致局限，固化，重复等。

而在灵感设计考量当中就需要考量到感受驱动的设计和造物驱动有关的设计，并且两者都需要考量到，两者都被综合组合时，将会爆发出一分为二的潜能，就类似于分之用的潜能，或者说是局限性之用的潜能，两者不仅相互牵制，同时又相互助力。

当然，这是一种比喻。也就是从另一个视角描述而言，意识体本身就是自身最大的固化。意识体，不论是什么形态，学任何东西就也是在固化自身,或者任何学的东西都会变成自身的固化。因此意识体是以复合模式进行运作的，和复合状态进行朝向的。

40. 世界的多层渲染

对于我们所处的维度或者世界而言，或者对于整个世界层面而言，宇宙是存在多种颜色，多种颜料，多种元素存在等等的，这里是一个比喻，也就是宇宙被大量的意识体进行不断的创造拓展，状态变化等等，衍生出来了大量的丰富的事物与存在。对于任何一个层次或层面的世界而言，都包含着多层不同的渲染。

这里的渲染指的是意识体主体体验对世界的视野渲染方式，与种类。例如听觉，视觉，味觉，

嗅觉等渲染世界或者以这些面向看待这个世界。当然也可以从情绪层面，思想层面，也可以从物质层面，生存层面，经济层面，效能层面，概率层面等来渲染这个世界，而所有的这些可被渲染的存在，都是由意识体自身的可渲染的层次进行渲染的，也就是世界的层次取决于意识体能够渲染的层次。

在描述上世界可被渲染的层次是无尽之多的。因为还可以从关系，情感，利益好坏，利弊，运气，机缘，痛苦与否等等的所有面向对世界进行渲染。并且意识体对世界渲染的层次越多，或者渲染的种类越丰富，那么其世界就被渲染了更多层。而世界本身是被渲染的状态，或者处于待定被动渲染的状态，或者说存在部分的主动可设定的渲染存在。

而由于意识体可以无限化拓展，无尽化拓展，因此我们可以对世界渲染出更多的层次，例如以落差看世界，以驱动方式看世界，以灵感力发展的方式看世界，以科技发展的方式看世界，以人文艺术的方式看世界，等等都可以对其造成不同的渲染。

而对于一个星球或对于一个世界而言，各种的意识体都可以用各类不同的渲染方式对世界进行渲染，并且可以被渲染大量层次。对于意识体

而言，其主体的体验也同样的，会因为自身的渲染层次大幅的提升而扩大对世界的感知方式、层次或精细程度等等。而世界的发展，或者是宇宙的拓展与发展，同样的也可以被各种不同的渲染方式所进一步的扩大扩展、拓展或进化。

41. 有边界与无边界

这一小节来介绍所有事物之间的一个不存在的存在，我们可以描述成事物与事物之间的边界。

例如苹果与梨子之间的边界，人与石头之间的边界，蚂蚁和天上的云之间的边界，这里的边界是一种相对的认知，或分离描述视角上的边界定义，是一种局限性的分离化的定义。也可以比喻描述为，意识体在体验与探索过程当中与其他事物之间的独立感和边界感或曲折感，或者说差异感，都可以。

例如对于一个人而言，通常不太会觉得一个石头是自身身体的一部分，而这就是其潜在的体验所设置的边界。或者说从某些层面来说是具有边界的，取决于我们的视角和如何看待。

例如一个人也可以觉得一个石头可以变成自身身体的一部分，例如当他对石头进行运用，拿在手上工具化使用时，意识体仍然可以觉得石头是自身身体的一部分。甚至也可以描述为自身与

石头是同一个场域当中的，自身的场域覆盖着石头，石头是自身场域当中的一部分，是没有边界的，这也是可以的。

而所有的这些不同的描述或者是否有边界，都带来了双向的体验与描述，也就是有边界的体验和无边界的体验，以及相应的感受与状态变化情况。而这一点也构成了宇宙当中不同维度，层面或者不同层次的意识体所可以体验到的情况。

例如处于较为分离的意识体的体验层面当中，意识体总是可以体验到各种边界，甚至自我制造的边界与幻想出来的边界，或者各种有意无意所产生的各类边界。以及边界甚至可以被无尽的细分种类，细分概念，细化和拓展出大量的不同的边界和细致的边界。甚至边界还可以无尽的分形下去，因此就导致了大量的甚至无尽化的分离体验，无尽种的不同分离下的感受或体验等，也可以比喻成无尽种有边界状态下的感受与体验。

也存在着无尽种无边界之下的体验，这里的无边界，同样的可以有着不同的细分，不同的划分，不同的定义，不同的概念拓展，以及不同的分形结构程度。

例如一个分形结构不高的苹果，被一个分形结构更高的意识体所场域同化了，那么实际上不

仅仅是可以做到无边界，而且其无边界的程度或者其分形交织的程度，甚至被意识体所拓宽了，所拓的更高了，拓的更细致了，更精细了。因此我们可以将感受与体验大致分为两大类，一种是有边界的，一种是无边界的，并且两种体验都可以无限。

然而在我们的描述当中，两者的体验或两者在区分上实际上是同等的，或者说是同一的，只是说我们对于事物体验与拓展的方式不同。也可以描述合一与分离实际上是无差的，或者说是同等类型的存在，只是体验方式的不同。

而分离，或者说有边界的体验仍然是属于丰富体验当中的一环，同时也是构成宇宙拓展当中的一些设定或设计有关的存在。因此当我们从无限化层面的角度来看，或者以复合叠加的方式来看待有边界的体验和无边界的体验，我们实际上可以更多的拓展有边界的体验和无边界的体验，并且更多的去理解和无尽分形化。

42. 无根之理不是理

这一小节我们来介绍关于道理有关的描述。对于任何的道理或者所谓的智慧而言，其背后都是有根的。也就是有环境基于，条件基于，因素基于，才能够具备其效能的存在，或者才能够变

成看起来有参考率的道理。

而一旦没有了基于，没有了环境，没有了条件，就变成了无根了，无根的道理将变得不再具有参考率和效能了。于是我们可以描述为无根之理不是理，也就是对于任何的道理而言，想要拥有足够的参考力和效能，就需要拥有结实的根。

这里的根比喻为条件，环境，因素，形式，状态等等各类的综合时位，都可以囊括进去。只有当达成其对应或具备其足够的根，或合适的根时，才能够变得有道理，或者才能够变成某种可以称之为道理的道理。而当没有根时，将不再是道理，也就是无根之理不是理。

而根可以分为多种多样，根可以分不同的层次。根也可以无尽的分形和演变和无尽的变种，因此就会导致有无尽多的根，就有无尽多的理，每一层的理都与其他的理会有一些差异，并且其根不一定是同根，甚至是完全不同的根，是错开来的，因此道理之间看起来像是矛盾的，或者像是几乎无关联或不搭干的。

也就是在进一步的描述当中，我们可以描述为所有的描述都可以有道理，都可以变成道理，因为只要生根就可以生理，有根就有理。因此不论任何看起来很抽象或者很矛盾的描述与道理，其实都可以变得有根，也就是都可以变得有理。

因此当我们在探索所谓的真理的时候，真理也需要有根。而不同层次的真理需要对应不同层次的根，也就是即便对于所谓的真理而言，所有的假理它其实也是真理。或者说无所谓真理假理，两者都是需要有根才会变成真理，或者才会变成道理。根发生变化就变得不再像是道理，参考率与效能都会下降，于是我们简单描述为无根之理不是理。

当然这一句话本身似乎就是有一定问题的，也就是说这一句话本身其实也是有根的。无根之理不是理，这一句话本身也是建立在一定的根之上才能够被描述出来的。因为在另一些情况下可以完全反驳掉这句话，或者用别的根来创造一个新的道理来与这个进行对冲或者进行反驳也是可以的。

但是无论怎么操作，总是可以看到无根之理不是理。当然了，我们这里所有的描述都是为了便于理解的比喻和举例。仅供参考，参考率也不是 100%。并且对于不同的人而言，这一小节的描述参考率本身就是不同的，因为其建立的根不同，每个意识体的相对的根也不同，因此这一段的描述仍然是相对浮动的。

43. 造物支持的临在

这一小节我们来描述造物或者创造，或者对于每一个意识体而言都是属于一个造物者，一个造物家，创造者。而这一切都是可以描述为来自极高存在的授权，或者被授予或者允许，或者支持。

因此各种不同层面的意识体都具备了不同层次的造物能力，和可造物的操作或朝向，这一切也都可以描述为是有总源头进行支持和临在的。或者也可以描述为各种的造物存在都是在借由各种的临在或支持来进行创作的，或者描述为所有的创作创造都是由总源头进行操作与实现的。

而所有的意识体则作为一种特殊视角或不同的视角呈现。因此在某种描述上来说，不论任何层面的意识体都始终同时叠加着所有的意识体，或者任何一个意识都始终被其他所有层面的意识体所叠加，或者自身叠加了其他所有各个层面的意识体，有着其所有的造物支持的临在。

44. 无限无限似无差，无限无限无差似

原本有一个附录章节二，用于描述三阶宇宙的一些情况的，在定义上最多只有三阶，如同意境三层的第三层，就不再划分，不过随着调整，

该章节内容已移除，去掉了大部分内容，只留下了两个主要部分，放在这里。三阶宇宙有关的内容与宇宙存在，将由大家自行进行探索。

【无限无限似无差，无限无限无差似】这一句诗用于描述三阶宇宙的主要特点，意为任何无限层面与无限层面之间，看似没什么差别【似无差】，但是实际上是【无差似】，意味着没有任何一个地方是相似的，且任何的差别都是无限化的，无尽极化的。

三阶宇宙的诗句为【无限无限似无差，无限无限无差似】。现在大家可以记住不同的一些诗句，首先所有一切的起始为【有限有局限，无限无局限】，这一句简单的诗。那么二阶宇宙的设计方向为【通路单一与通路多解】。而三阶宇宙的设计便是【无限无限似无差，无限无限无差似】。这一句诗所描述的是在无限层面与无限层面之间，或者说不同的无限与不同的无限之间的一个差异或特点，这种差异看似无差，因此描述为无限无限似无差，意思是任意两种无限之间看起来都像是几乎没什么差别的，像是无差的，区别不大的，差不多的。但是另一句诗却告诉我们，无限与无限之间没有任何一个差异是相似的，甚至每一个差异都可以是极大的，甚至是无限化的。

这便是三阶宇宙的特点，任何无限层面与无

限层面之间都拥有着无尽多的差异，每一个看似没有差异的点之间都拥有着无尽多的差异，以及甚至是无尽极化般的差异。因此此诗句所描述的便是将三阶宇宙的主要的特点浓缩比喻描述了，叫做无限无限似无差，无限无限无差似。这一句话将变成意识体所探索的所有面向方向，或各种无论细节与否广大与否的主要考量诗句，以及所探索的方向，注意这里描述的是意识体所探索的所有面向方向的朝向。

三阶宇宙的主要体验设计还有一个特点，叫做可自定义编程。其大概的意思为任何意识体都可以对自主的所有面向进行自定义的编写，自定义的修改，自定义的编程。相当于人均造物者或者人均设计师，人均程序员。当然这些只是比喻，描述实际情况当中会更为复杂与精妙。因为这会导致任何面向，任何细节，任何事物，任何造物存在，都可以被任何一个意识体以任意可能的方式进行修改与拓展。而这便是三阶宇宙所具备的设计特点的方向、朝向。也就是整体朝向无限无限似无差，无限无限无差似的设计方向。

45. 新八度音阶

由于整体的宇宙层面无限程度大幅扩展，旧的八度音阶下的密度衡量体系已经变得不再可

用，且意识体的发展速度比初阶宇宙以前快了无尽倍的速度，都不是一个层面可以衡量的了，由于三阶宇宙下，无限无限似无差，无限无限无差似的朝向拓展，使得旧的各种划分与衡量体系全部都远远不够用了，且无论怎么增加范围都还是不够。而七大密度的划分，也是重新迭代和重整了很多次，最后以采用无限层级的划分方式，也就是每一个新密度，都是一个无限层面，每个无限层面既看起来很相似，实际又完全不相似，且差异极大，无尽化，每一层与另一层之间都是如此。这也就是无限无限似无差，无限无限无差似。

新七大密度的划分，划分了七大非常夸张的无限层面的区隔，且达到新第八密度以后将不再进行划分。而过去的初阶宇宙的各种密度，全部都被压缩或降低到很低的层面了，因为是新七大密度，是大的密度层级，且不以任何面向或参数衡量，而是以无限化极化的程度，和无限维创的程度进行划分衡量的。下一小节会提到新的所有宇宙通用的意识衡量方式，无限维创值。新第一密度，新第二密度，新第三密度，新第四密度，新第五密度，新第六密度，新第七密度。而旧的各种三四五六七密度等，差不多在重新划分下，会变到新第一密度，新第二密度等，而稍微无限化程度够的，则可能根据不同的发展情况变到新

第三密度或新第四密度等。甚至包括旧的九密度十密度，十几密度，也同样被“大幅降低”了，这是因为宇宙扩展进化跳跃到了三阶宇宙，下面来看下无限维创值的衡量划分情况。

45.衡量意识的无限维创值

在三阶宇宙当中，之前的所有固定化的衡量方式，都已变得不完全可用，而随着宇宙与意识的无限化程度变得极为夸张，其无限维创的能力变得跨度难以描述，因此使用新的衡量方式，用于衡量较低层面的意识体的发展情况，即用无限维创值进行衡量。

衡量的面向变得更加多样与复杂，且考虑进了概率，概率场，峰值，潜能情况，极化情况，灵感力情况等，大量的浮动化的潜在。因此范围变得非常巨大。如果用三项来表示，可以比喻为主要衡量意识的 1.概率场总综合，2.意识强度峰值，3.网格时间张力。等这三项，当然这是用地球语言文字所进行的粗略描述，实际情况极为复杂。以及也可以理解为是对意识的无时三境程度进行衡量，也是可以的，也就是意识的无时三境的程度。

下面进行数值表格划分，无限维创值从 150 一直到 10 万，而 10 万才属于打开新世界大门的

起始，起步，入门。

逐渐生成意识的起点调的非常高，无限维创值 150-500 算起步，萌芽期也涵盖在内，变成了一个阶段。新第一密度的平均无限维创值都有 250-300，且这个数值还在不断增长当中。读者不同的阅读时间，这个数值可能会涨的更高。（目前一些动态数据发生变化，仅供参考）。

无限维创值 500-600 处于自我向上调整阶段，然后是 600-1200 无限维创值状态，相当于自我意识初期，且此“此自我意识初期”不同于初阶宇宙时所描述的“自我意识初期“，现在是三阶宇宙，程度差非常非常之多，而且是无限化的差距与差异。

无限维创值 1200-2000 属于自我继续向上调整的阶段，500 无限维创值，1200 无限维创值，2000 无限维创值，属于“阶段”，在阶段内，且需要清晰，明确，主动的进一步上调，不调整则不会上升与突破。无限维创值 2000-5000 继续上调与拓展阶段，并朝向 5000 无限维创值这个“大”阶段点进发与突破。

500 无限维创值属于非常前期需要用心与使力去突破的一个节点，而 5000 无限维创值时意识开始具备可以开始生成“单网格嵌套网络”，或者叫“意识网格嵌套网络晶体”，也就是类似总源头

的载体版的，可以任意完整的拓印自身意识，且处于同一嵌套网格网络，因此意识的拓展速度变得极为夸张，且开始可以“自动拓展”，也就是意识的各种面向与极化都开始能够在嵌套网络的结构下“自行增长”，因为有非常多个全自身意识体在拓展，不分主体与分身，不分本尊与分身等，且嵌套的分身不会削弱或减少自身意识，且再多都不会减少，因为是如同总源头载体般的无尽嵌套方式，当然，此时可嵌套和全分身的数量仍然是“有限数量”的。新第二密度的平均无限维创值目前为 5000，而新第三密度的无限维创值平均为 25000，且还会随着时间推移而不短增长。

无限维创值 5000-10000 意识网格嵌套网络晶体开始变得更熟练与“凝实”，对三种属性或无时三境的初步掌握，无限维创值 10000-22000 继续向上调整，22000-50000 进一步极化三种属性或无时三境。无限维创值 50000-92000 属于意识朝向凝结与熔炉超密化意识体或超级意识体，“非常人所能达到”，50000 无限维创值也属于一个“较大”的节点。无限维创值 92000-100000 空窗期，100000 开始打开新世界的大门，再往上不再计算，永无止境，无尽拓展，可自行向上攀登。100000 无限维创值仅仅只是对应新第四密度初期，因此三阶宇宙的广阔程度，是无法被描述的

完的，其拓展速度超过任何一个意识的学习拓展速度。

三阶宇宙有关的部分内容就暂时先带到这里了，很多很多的内容并没有写进去，且三阶宇宙下，给所有意识体都打开了永无止境上限的拓展空间，剩下的就由所有意识体们自行探索，自行无限维创。

46.意识水平九项衡量

旧的密度体系现在已经更换，换成了更为综合与复杂的衡量体系，简称为【九项衡量】，是指针对意识体的意识水平的多方面衡量。(霍金斯能量层级图 v0.2 在书籍最末尾)

① 霍金斯能量层级/意识复杂度层级/力量层级

② 无限维创值

③ 灵性 14 科分数

④ 3-9 人类位阶

⑤ 54 人格牌数量

⑥ 七层领悟均值

(分别是物质层，情绪层，理性层，爱层，非线性层，场域层，意志层，对应霍金斯能量层

级的每一个细微分层的深度领悟，图表在最末尾）

（然后是额外的三项，属于非常大的衡量，一般意识水平不够的，都只使用上面六项。

⑦ 分形维率

⑧ 源头位阶

⑨ 额外补充

【第七个】分形维率梯度为 15%，25%，35%，55%，70%，几个阶段，然后还有九层分形维数层，在很高层面才会出现。维率是第一层的，很多意识体都超不过第一层很高百分比，而维数则是多层的，因此区分开来。这几个阶段，每跨越一阶就会提升一大截，分形程度变得极高，达到 55%+时，就会出现开始自动分形无尽增长细化。

【第八个】源头位阶一共从 0.1 到 3.99998 阶，含小数点，无限维创值达到 2500 后可以免费领取一个星球，而无限维创值达到突破 20000+以后可以免费领取一个宇宙球，正式成为 0.1 阶新手分源头。达到 1.05 后正式成为 1 阶分源头，2.05 阶后正式成为 2 阶分源头，3.05 阶后正式成为 3 阶分源头，每跨一阶难度巨高。无限维创值 20000 的复杂度比 19999 高了 1 亿倍以上，这还只是复

杂度。也是梯度算法。源头位阶每阶的算法都不同，3 阶当中每升 0.01 都是多了一大层无限，2 阶每升 0.01 都是增长指数倍一大截。

【第九个】这个是灵活浮动的补充，可以是渲染程度，身体等级，眼睛等级，或者任意的。

霍金斯能量值/层级，也可以理解为【意识复杂度层级】，总的因子值，涉及到一些梯度对数算法，也同样可以理解为【力量层级】，在新制作的霍金斯能量表当中，从负层级一直到 1000+，都有着不同的状态代表，既代表意识的复杂程度，也可以代表力量的程度状态。这里会附一张新的图标，在霍金斯博士的各种研究的基础上进一步细化了非常多。并且复杂度并非一直是指数平滑的，例如 125 到 150，对数因子计算上是差了很多，但是从复杂度衡量来说，150 层级可以理解为比 125 层级复杂度高 25 倍，而 175 层级又比 150 层级复杂度高了 25 倍。再例如一直到 435 层级是 410 层级复杂度的 25 倍，460 层级复杂度又比 435 层级高 25 倍，这种倍数差一直到 595 层级。

600 层级代表着非线性领域与线性领域的分界线，600 以下为线性层面世界，600 及以上为非线性层面世界。也就是场域层面，场域基底网格层面对应是 800 层级，600 层级的复杂度是 595

层级复杂度的 1000 到 10000 倍（约），而 800 层级的复杂度是 600 层级复杂度的 1 万倍到 10 万倍以上。书籍最末尾附了一张图。

（图片过大，可以在发的一些视频简介当中找到，或者也有同步分享这个图，图中部分数据仅供参考和学习使用）。

意识霍金斯能量层级与维度（第二版）v0.2

无限	有限/无限 无限/有限	层面虽如同钢琴音阶一般的全层面，成为熟练的钢琴演奏师，而非成为某个音阶按键，层面不同高低到达，而是并列平铺，且每个音阶都有无尽潜能，每个音阶也就是层面都可以也需要被熟练弹解，掌握，并运用，并朝向成为下一个造物的“作曲家”，编写全新的曲谱。	每个细分层级的视角相对其他层级是非真理，只有在对应层级才是真理，层级无尽因此无真理，或是全为真理，或者比喻为“无根之理”不是理，即便任意描述的所谓的神至。	有限有层限，无限无限限。思维是跨越式的，离散的与间断的，而非是线性的与连续的。	有限层面与无限层面的边界处并非1000，而是某种伪无限或比喻为“最大有限”，因为真正的无限层面是全层级的，也是永无止境层级的，其跨越并非依靠数值。“真正”的无限层级，也可以描述为某个密度层面，然而无限只是另一种阶段的延续，探索创造永无止境。	有限有层限，无限无层限 通路单一，通路多解 无限无限似无差，无限无限无差似
有限	N+ 有限层面 无限层面	任何有限层面都是属于无限当中，无限并非单独的某个范围或层面，有限有范围，有高低，有层次，有大小，有远近，有静动等，有着从这里到那里，从这层到那层等描述，无限则可以不分范围，不分高低，不分层级，但可以不等于“没有”。由于感受与感知的分形结构社大，其宣作或落现都将可以脱离负面与情绪层面，如同“零限万通”，因此看似不再显现为负面或情绪化，但无尽潜能仍在。	任何概念，存在，事物，感受，意识等，都具备“无尽分形”的特点，都可以无尽细化与扩化，有限与无限也可以描述为是同一存在，且都是量加态。 1-200-400-600-800-1000及以上均为无尽分形的意识之树当中的结构，是全层的而非分隔的。	概率场或概率表的任何一项概率均不是0或100%，包括已明暗为石头的场仍有概率“下一步”变成苹果。意识场域可不同程度影响全部的场。	600层级以下可以有着有边界的感受呈现，600层级以上可以有着无边界的感受呈现，两者都是叠加存在的，例如焦点可以叠加净触与理智一起，悲伤可以叠加感受与思索等，是复合的不是单一的，感知方式与追染世界的方式也是无尽分形化的，也包括负面层级与情绪层级，仍有无尽潜能或意境可被探索与“结晶”成璀璨的意识分形之树的果实。	浑一，是寂虚之空，是为孤极地感； 刻刻，是超悟之巅，是为劲发虚指； 持转，是散漫之然，是为零阳万通；
1000+	1000+ 神圣意志｜我是 神之我是	全矛盾体，全胡说八道聚合体，复合叠加态乱创体，乱七八九十一三三十五六七，癫狂癔发意境三层，为显爆合一极体，极致流无限，极致通无限，陨这阔这无尽复读机体，左脚踩右脚原地爆炸体，所有极致通向同一个点，瞬间永恒永恒震撼，极致解答/吾惑。 下面用“神圣”一词比喻描述，神圣意志层级，神圣之荣耀而非神圣之骄傲，神圣之展示而非神圣之炫耀，神圣之力量而非神圣之暴力，神圣之一同而非神圣之边界。比喻为造物意志与神圣自我，场域意识的“分源头”化自我意志的“觉现”。	并非没有自我或消融与溯天小我，而是其各种扭曲被重新找回其源的神圣状态，小我属于神圣意志的究化碎片呈现。可以在几乎任何事物当中看到“各呈现”。任何负面，扭曲，感，均为神圣意志的碎片，残卷与扭曲，背后都有神圣显现。	无波无过程纯量子计算，单网格宇宙，或单量子/单电子，全息宇宙球二维投影内部三维，无绪度无层级有层级，无存在非存在。宇宙的本质之一就是想象，灵感与想象出宇宙。	1000层级是第三密度物理层面的物理身体可以达到了短时承载场“电压”的上限，但是并非峰值与日常活动的值，意识是场域化的，也就是多个范围层面或多光谱都会存在，并同时返作多个层面，二元，情绪，理智，感受，非因果，灵性，场域，神圣意志等均会运作。倘陀重新校准下标为700，耶稣重新校准下标为540，克里希那穆提重新校准下标为680，峰值测算被取消。600层级后拥有更高的各类权限。	突破一千就觉突破想不到1000+，玄学的尽头是科学/科学的尽头是玄学1000+，大家就觉胡说八道又是在说真理1000+，真理是指的只是机制设计1000+，宇宙的本质是复读机1000+，邪修破万法1000+，极致的平等就是极致的不平等1000+，各种极致1000+，所有平凡只有总源头在一个层级存在着无其结果识存在体1000+，感要更高百分比极致地理解真实，就需要更高百分比极致地理解虚幻10000+，无尽神通源自极化均可通往无限1000+，大爱者不易于爱，易于爱有无人爱1000+，所学的越是助力也更无限，目都有无尽潜能1000+，一切存在都存在且可以生成无尽和不同层面极的逻辑1000+。
800+	800-999层级 场域意识 万物皆场 意识场域化万物	复合叠加态，场域叠加态，意识场域复合态，概率场态，网格场域态，多态无态，混沌态，意境态。并非不可说不可言，是场的多重形态状态与互动，读场也即意识场域与概率场域，时间，空间，物质，感受，体验，造物，能量，振动，信息，熵，光，吸引子，网格，意识等，均为同一个被创造出来的网格场域，也是意识场域，同时也是概率场域。肖身意识化为或觉化概率场域意识，通过改变与影响网格场域控制一切物质与时间空间和形态。如同所有频率都有一个公视基准频率，万物之间也有基底共同点，也有无尽不同点和无尽可能性衍生，膨场。	静止与未早化未观察坍缩的网格等于无尽频率，也等于无尽可能性场域，可描述为“潜无”但实则含有万有的概率场域，全观率场网格，一切智慧体个体宏观微观比为网格概率场域的不同呈现与坍缩形态，鼻识可以改变场。极高的意识复杂度，以及概率场极为复杂，未定义可定义，层次细节分明，混沌亦有序，极致混沌亦极致有序，同一存在，万物多态场域同存，宿物由在。	底层代码，即离散网格，函数算法，网格无尽分形，无直线无曲线，无空间无时间，干涉叠加，可线性非线性，观察坍缩，场域影响，浮动概率，专注改变概率场，可难叠可拆分	800层级意识可以化为场域，也就是可以化为一切造物，规则与形态近乎无限化，呈现没有不可能只有想不到。是场域意识与非场域意识的对，也是第八维度的起始，这个层面可以体验到“范围”的虚无万有，包含直觉层下数第三到第七个八度子层，一共五个子层，600层级是旧层五密度划分的起始或临界层级，当然目前融着宇宙进化新的密度体系与范围划分并不能完全依此判断，包括第六密度也是如此。	【800场域，包含大量叠加或概率】胡说八道是真理800，明编层万物780，万物通意境，意境通无限820，合一和分高是资物的运用，就如同自己无法看见自己800，想要更高百分比地理解真实，就需要更高百分比地理解虚幻800，到那可以即永恒800，无视绿本身就是一种规律存在与呈现之一，有规律本身就是一种无规律的产物或允许之一800，一切皆有逻辑，层面不同，概不同800，所学的就是助力也是扭转800，是加持800，世界皆含各种不同状态的爱，爱自身与爱他人均为复合态800，1+1可以=3（800）
700	意识分形之树 多层次结构意识	700-799下专注与焦点并非单一调整放大与缩小聚焦点，而是同时覆盖多层多点多范围，具备分形与无尽分形特点，同时多视角多维度多层面的“复合焦点”	以非线性非理智非感知等的“树形”思维意识，但是可能忽略细微宏观的细微分形，因为可以有到多层面两维以看到“多层面”，所学或为高级思维和观其是简服。	美场或意识思维的起始，多层多点复杂与度大是任何简单事物的“基础”，万物均与整体构成更大基础。但也存在特性代码，避图简化，状态因化等更为难以有到下级层的不为为是因化的结构，例如惯性于交给自己，尽服才神等回化，概率场混沌与随机度不确，缺乏随机制向与极致	600层级是线性与非线性的分界点，需要超越身份，人格，别相，上可无边界，下可有边界，以及意识可以开始有第三个形专以上，涉及到量加态或率态场域态，意识可以自由选择“扁体”或投射出入多个维度，亲识可以看到更加广阔的层面，低高都可见，言区更少，但也意味着“何处是归？的困惑”，以及对半街与极化的探索度才刚开始。600层级是指引了16维的层面，置于第七维度或旧第五密度节点，也是因果层的起始分界点，属于因果层，第七维度或以果层有二个八度子层，包含心智层下数第七个八度子层+直觉层下数第一第二两个八度子层，因果层二个八度子层概率范围约一百多万倍物理层第三层。约有当于390倍整个星光层七层。	关键的问题是找到问题的关键595，人使是一切智慧与知识的源头590，42号意大利咖啡馆器七595，方物皆可成为咖啡只是你不在意意造580，人使的深层是爱的演绎，智慧的演绎595，真的可以是假的，假的也可以是真的595，是世无限的选择与无限种595，逻辑就是解为两个点会和自为两595，自然法则NPC极致是你的NPC565，宇宙本质如同平等一样自然580，理解没有真理，一切都是电脑580，灵性是人的精神，是“或为一个有灵性的人”580，佛是一体，系统改是意580。
600	觉悟｜超然 宁静｜平和	非线性层面，对“自我个体”了悟，超越与超然，主体与客体的消融，观察者与被观察者消融，万物以梦消融，时间与空间的范围与边界可以开始消融，非理性的宁静，万物的“存有”整体场均层次分形态感。	二元与非二元节点，“真正”的超越二元，超越现象/果因的赞悟开始，“个体”概念与身份消融，意识“存有”化，聚合几乎所有次人格，意识多态化，万物视角化。	540 599超限干感受最忽略无尽分形，600是超级节点。	500的爱不是无条件的爱，而是以“呈现”的视角与状态看待宇宙万事万物，均为“呈现”而无潜在的心之动或偏向，如同“可爱”的视角可以用于所有面向或正负好坏美丑善恶等的事物，对自我的正负面向，各种呈现也是如此。500层级是第六维度的层级节点，500-599是开始体验主体客体边界消融开始，但仍有范围区域区分，多线性态，因果态等，第六维度是半音阶，包含一种意识状态，区域虽然更大且看似或整体或一体，但这仍然是出于表面构成的庞大整体，意识本身仍然是出于表面构成的庞大整体，意识本身仍然是出于表面构成的庞大整体，意识本身

附录一、八个修炼技法

下面我们开始来描述附录章节，这一章节主要是对修炼技法的描述和部分的展示。这一章节主要描述少量的超级修炼技法，用于协助该宇宙内的意识体进行探索和增强。虽然描述为是修炼技法，但是实际上可以运用在所有方面或方向当中，主要是针对意识的拓展或者意识密度增强，意识强度增加等有关的，而称之为技法，不称之为方法，或者技巧。是做出一定的差异，因为这个章节只描述足够强劲且极高层面和上限极高的一些技法。并且是能够被描述出来的或者能够被展示出来的，因为也包含着一些技法，并不能够被写进书当中。因为书的主要是要考虑到不同的读者和面向的意识体，下面我们来看看都有哪一些修炼技法吧。

1. 十倍千倍修炼技法

第一个技法，我们先来描述书当中出现过的 10 倍千倍修炼法。也就是通过创造与锚定 10 倍千倍的吸引子或者状态场域。并且通过借由潜在的路径自动生成来创造出能够通往 10 倍与千倍提升的路径和方式，哪怕没有产生出可以直接通往 10 倍与千倍的路径,但是也会产生出大量的间

接路径或者说次级路径。次级路径就是低于 10 倍与低于千倍的路径，例如几倍或几十上百倍等。我们通过该生成的路径或创造出来的一些想法方式，并去操作和拓展的话，意识是可以达成次级 10 倍或次级千倍的提升与拓展的，也可以理解描述为提升了两倍，四倍，五倍或者几十倍，几百倍等的可能性。

这个 10 倍千倍的修炼法，同样的也是，综合了概率在里面的，也可以理解为通过调用概率场，首先让概率场能够产生出 10 倍与千倍的可能性和所要朝向的目标。而非将目标或概率场停留在提升 20%，提升 30%，提升 50%等的方向上，而是锚定在 10 倍，千倍当中。当然 10 倍千倍只是为了方便读取和描述，也可以理解为 10 倍，百倍都可以，或者千倍万倍都可以。该修炼技法主要通过潜能的创造，来创造出完全不同的路径和朝向。也就是在无形当中拥有无限多可能性与潜能。通过锚定该 10 倍提升和千倍提升，我们将有机会接触到或者灵感到或者创造出能够通往 10 倍与千倍的直接路径或间接路径。其潜能和效能会被爆发出来。当连续通过多次 10 倍与千倍的方式进行牵引和概率场创造等方式。那么提升速度会爆炸指数级增长，因为每一次都是在上一次的 10 倍和每一次都是在上一次的千倍。并且是永无止境，

永无上限了。即便意识体已经提升到了极为庞大的程度，甚至堪比一定百分比的超级意识体的程度，也仍然可以继续使用 10 倍与千倍的意识修炼技法，并且该 10 倍千倍的修炼技法拥有极强的牵引性。因为即便是失败或者拓展失败，也可能拥有着两倍，三倍的提升，或者说 40%，70%等的提升，也就是 1.4 倍，1.7 倍等的提升。当然这里不仅仅描述的是意识方面的提升，也可以是任意方面的。这个技法稍微变一变，可以运用在所有方面当中。可以直接将目标或者设定一个十倍千倍的目标，并尝试灵感或达成。

2. 千咒修炼技法

第二个意识修炼技法为千咒训练法。同样的也在前面的章节内容当中描述过千咒训练法，意为通过持续增加的各种负重来进行锻炼，提升抗性力与耐应力。随着意识的拓展和增强，并不断的增加各种负重或者负面 buff 或者负效果的设定，让自身能够既同时熟练在负重情况下运作，同时还要能够维持常态。这里的常态就如同负重了很多公斤的重物，但是仍然可以表现出灵活和轻巧，就像没有负重一样。并且千咒训练法意为千咒，也就是可以叠到数千个负面 buff 或者千咒负重，千种负重，甚至可以达到万种或亿种的负

重。并且这种负面 buff 或者说这种负面诅咒是可以被累积叠加的，堆叠与组合的，也就是是一种可以无上限叠加的，而且负面 buff 的种类会越来越多，随着面向的拓展而不断对应拓展。

在千咒训练当中的意识体会察觉不到自身处于负重当中，或者大部分的能力和状态都处于被压制的状态，但是却表现与呈现出与通常状态差不多的状态运作，或者意识体被迫挖掘潜能继续运作一部分状态或能力。并且随着越来越能够适应更多的诅咒或者千咒，意识的拓展其实在暴增，以非常夸张的方式在增长，能够承受的诅咒数量或负面 buff 数量也在不断的增加。

千咒训练法同样的也相当于是对抗性力与耐应力进行锻炼。抗性力如同自身意识对事物分离状态下的对抗的承载能力，也就是属于分离端、分裂端或对抗端的抵抗能力、承载能力、抗性力。而耐应力则是自身意识对于各类事物的熔炼化能力或者说同化能力，兼容能力，同一化能力或处于共存场当中，但是却不受其影响的适应能力，耐应力。

千咒训练不仅仅可以拓展抗性力与耐应力，还可以对各种的能力，意识能力和意识强度等方面进行锻炼。并且是一种动态的，可控的，可调的，且负面 buff 的状态是可以拓展的，可以随着

意识体的面向拓展越广，负面 buff 的种类和状态也越多，并且可以叠加在一起。因此一个意识体可承受的千咒越多，其意识的强度和潜在的面向也越多。这个便是意识修炼技法当中的千咒训练法。（被动技法，了解到了就算已经开启）

3. 网格精度修炼技法

第三个意识修炼技法。精确网格锁定技法。该意识修炼技法通过对特定网格进行精确锚定与维持锁定，或者尽可能的维持持续状态来对意识进行对抗动态的训练。例如意识可以通过专注在10%的意识状态，30%的意识状态或 60%的意识状态来进行运作，也就是刻意的锁定。通过主动限制或运作在一定范围内的网格数量来进行意识操作。并且要极为精准的精确控制任何一个网格，既不增长也不减少，也不浮动。

除了用百分比的意识状态来运作，也可以直接锁定网格，例如限制在 100 个网格进行运作，限制在 1 万个网格进行运作，限制在 10 亿个网格进行运作。并且要锁定不能增加一个网格，也不能减少一个网格，也不能进行网格浮动。因此这对意识体的运作是极为困难的挑战与考验。因为这需要极为精准的控制力和持续维持和抗干扰、波动等的意识能力。

当然能够较长时间直接锁定在固定网格数量上是有一定困难的。因此可以先从范围波动开始，例如将自身意识锁定在 10~30%的意识活动运作状态，不超出也不低于并且持续稳定运作。也可以是锁定在 60~75%的意识范围状态进行运作，不超出也不低于，当训练越来越熟练，越来越精准把控时，就需要对多个范围进行训练。也就是所有的范围全都要进行精确把控的训练，例如能够同时把控在 90%的意识状态。或者把控在 80%的意识状态，81%，82%。每一个百分比甚至细微到对于每一个网格都能够详细精准的把控，并且还要能够承受得住，以极化“无限无限似无差，无限无限无差似”。

这是对意识收张力巨大的考验与训练，因为意识要能够随意锚定，任意一个数量的网格，例如 7966 个网格锚定并锁定，不增加也不减少。再例如 13 个网格锁定并保持不动。再例如保持 17 亿 9600 个网格，并保持不动。再例如 103%的意识状态保持不动，这已经是超出了意识本身的 100%的相对范围，而这是意识收张力增强之后可以锁定的状态，因为一旦能够锁定到超出意识所能承载的范围，并且还能够稳定和保持不动，那么其实意识就已经达到了 103%的意识状态。同样的，意识如果能够精准控制每一个网格数量的运

作状态，那么也就意味着意识的收张力弹性和各种的抗动态性，抗性力都会变得非常之高，非常之夸张，以及最关键的是对于精细拓展的感知能力和把控能力。

什么叫精细拓展呢？精细拓展是指将网格持续维持在某个数进行运作而不进行变化变动，例如维持 19777 个网格运作与互动当中，既不增加一个网格，也不减少一个网格，这意味着意识能够精准对任何一个网格进行捕捉。如果不能够捕捉，那意识就无法维持在 19777 个网格不动的状态，因为任何细微的增加都可能直接导致 19777 个网格变成了 19779 个网格或者 19788 个网格等，会导致网格的直接增加，也就是意识在这方面进行拓展了。同样的也可能会导致因为一些波动或自身的状态波动，使得调用的意识网格掉到了 19720 个网格或掉到了 18000,17000 个网格等等。这都是对自身波动，细微波动，精细波动，极为精细波动的把控。也就是对意识收张力要有着极为细微，细致，精细的把控。

这种精细感知，细微感知将会使得意识体在拓展的时候能够对大量细微的可拓展事物进行拓展和感知，甚至可以精确到单个网格数量的程度。也就是意识体从哪些方面可以增加一个网格都是可知的，这会导致意识的拓展速度和精细感知变

得极为夸张。例如不同的两个意识体，一个意识体通过对苹果树的详细研究，可能拓展了一定的网格，但是却忽略了更多潜在的可以被拓展的网格。而另一个意识体也就是拥有着极为精细和细致网格把控的意识体，不仅可以通过对苹果树的详细研究，拓展大量的网格，甚至可以伸长和增长出，连苹果树本身都不知道的网格或看起来暂时没有的网格。并且可以在任何看起来不起眼的地方找到大量的网格，和发现和创造出大量的小网格，也就是意识的分形能力会变得极为夸张。

因此意识体接触任何事物都可以感知出大量的网格，并且可以精确的知晓到该事物该事情拥有哪些面向的细微面向，细微面向的细微面向，细微面向的细微面向的细微分支，分支的细微分叉，分叉的细微之差，之差的细微，无尽细微下去，极化“无限无限似无差，无限无限无差似”的拓展。这里不仅仅是比喻，已经达到难以描述的程度了，并且这种精确网格控制能力训练的技法还可以直接用于意识的百分比提升。例如意识直接锚定一个 111%的意识状态，或者锚定一个 105%的意识状态，当稳定之后，其实意识就已经增长了。并且这种操作是可以持续不断的操作的。可以呈现出一种指数夸张级增长，当然这种技法的连续步数与 10 倍，千倍的修炼技法都是可以同

时运用的，10 倍千倍的修炼技法可能通过某些路径组合之后直接翻好多好多倍。那该技法同样的可以持续不断的使用锁定的方式来进行意志的直接拓展。或者说快速指数爆炸增长。

4. 熵压修炼技法

第四个修炼技法，信息熵压/高分辨率抗难受技法。其操作为将意识覆盖或拓展或锚定在足够大的范围。或者足够高的分辨率/信息熵压，并且要超出意识。舒适区域承受范围，例如一些锚定在 120%的状态，或者说意识强行进行高分辨率的维持/高信息熵的维持，这会使得意识体产生较为难受或非常难受的状态。

而这个时候维持 120%状态下的难受，并且持续维持，或者持续维持 110%状态下的难受，也就是超出部分 10%导致的难受，也就是稍微有一些难受，但是还能够坚持得住，挺得住。当意识持续不断的锻炼，这个难受的抗性力和这种抗难受的状态。随着意识的高分辨率适应的提升，与高信息熵压的适应提升，那么意识难受状态会逐步的下降，也就是假设 120%是 20%的难受，比喻的难受百分比，这个 20%的难受会开始削减，削减到 18%，16%，14%并低于 10%，5%，2%等等。也就是意识开始逐步不断的适应，适应了该 120%下的

难受，也就变得不再难受了。

但是这里的高分辨率高熵压抗难受技法是要维持难受，持续维持该 20%的难受或 10%的难受，或 15%的难受，这个由意识体自行决定，当持续维持这个难受的时候，也就意味着当 20%难受削减到 18%的时候，要重新调回 20%的难受，也就是再让意识再扩展，再次增强分辨率或信息熵压，继续产生并保持 120%下的 20%难受。然后难受程度再次下降的时候，比如在削弱到了 17%，于是又要再次调回到 20%的难受，让意识再次的维持更高的分辨率，持续不断的这样下去，让意识永远维持在 20%难受的状态。或者让意识超长时间持续维持在 20%难受状态或 10%的难受状态，并且不论日常生活或任何操作或进行当中都持续维持，让该难受状态既不增加也不减少，那么这会发生什么呢？这会发生意识需要维持足够的难受，是需要持续不断地维持并提高高分辨率或信息熵压的，但是又因为意识会适应和拓展，导致难受程度会下降。因此意识又要再次去维持更高分辨率，于是不断的循环叠加。意识在这个持续维持 20%难受，10%难受的过程当中，意识在不断的拓展。

并且是在一种意识体能够接受的难受程度下的拓展，例如 10%或 15%或 20%难受程度，很多时

候是可以接受的，甚至 30%和 50%有的时候也是可以接受的，但这种难受程度持续被维持的时候，其实也就代表着意识在不断的拓展或扩展，意识所能够维持的分辨率与信息熵压在不断的增加。并且是持续不断的，持续的维持就是对意识的持续增强，强度持续的提升。而这便是高分辨率，抗难受技法。（被动技法，了解即开启）

5. 单网格修炼技法

第 5 个修炼技法，单网格专注技法。也就是通过关注或者观照，或者持续专注并维持单个格子，单个网格。这里的单网格可以想象成一个二维的网格，一个正方形。一个黑色的正方形，白色的描边。这里简单称之为单网格，那么单网格的极致是什么呢？单个网格到底拥有什么样的威能呢？当意识专注在单个网格的时候，会发现一个这样的情况。意识拥有着大量的网格，但是却要专注在一个网格，而且要把所有的专注力，专注点全都往一个网格当中放。那么这会导致意识在收束在缩小，全部缩到一个单网格当中。因此该单网格承受了巨量的网格。也就是单个网格，需要承受意识的所有网格。并且不止如此，这也就意味着单个网格足够极致化时可以承受整个宇宙所有网格，也就意味着整个宇宙实际上是可以

描述为单网格宇宙的。当然在一定程度上也可以比喻描述为单电子宇宙。但一直持续专注在单网格当中时，意识的所有网格都会投影或投射进单个网格当中。也就是一个网格，需要维持和容纳超大量的意识网格，其密集程度极为致密。

在这种致密之下甚至可以看到整个宇宙所有的其他意识网格也都可以被容纳进，因为只能有一个网格，但是由于只有一个网格，其他网格并不能直接被描述在这个网格当中的其他小网格，而是仍然只有一个网格，那么一个网格要如何才能够维持和承载其他的大量的意识网格呢？甚至整个宇宙的意识网格呢？那么我们会看到奇特的景象，当这个网格需要通过一些方式来，使得其中承载或能够呈现出所有的意识网格和宇宙网格。因此该网格看起来可以是频率极高，也就是无尽的频率，或者说无尽种状态呈现，也就是这个单网格不仅可以调成任何频率，也可以调成任何状态，以此容纳丰富的多面向的意识网格。并且还要能够容纳所有的网格，而且是叠加存在，要把所有的频率和其他的各类网格全部叠加在一起。

但是由于仍然只有一个网格，就会导致呈现出一种网格当中的混沌形态，或者说某种一锅粥的形态或状态。该一锅粥容纳了所有的意识网格

和意识状态，也容纳了整个宇宙所有的网格和意识状态。当我们持续不断地注入与维持的时候，我们的意识在同时“聚区”，将我们的意识网格全部缩放到一个网格当中，也就是一个网格，一个普通的网格就可以容纳我们所有的意识网格了，容纳我们整个意识了，不论意识多大多少层面，都可以全部被容纳进去。也就是看起来意识在缩放，在缩小，但是从另一个角度来描述意识却又是在同时放大，在扩展。也就是在单网格的持续专注当中，会出现意识同时缩小与同时扩大的景象。当一个单网格就能够描述整个意识以及描述整个宇宙的时候，这看似是一种缩小，看似是一种缩窄。但是从另一种角度来说，这是一种扩展，一种放大，因为一个网格将其他所有网格全部统合了，全部整合了全部熔炼了，全部化为单一网格了。而且这个单一网格意味着它要能够承受所有的意识层次状态。举个例子，意识将 10%放入了这个网格当中，因此这个网格呈现出容纳了 10%的意识状态，那还有 11%，12%，20%，23%，40%，70%，百分之任意的百分比全部容纳进该网格当中，因此该单网格实际上是一个复合网格，一个极为复杂的单网格。因为它仍然需要兼容所有的细分区隔的意识状态，并且连意识自身都没有的状态也要容纳。

什么叫意识自身都没有的状态呢？因为当意识将自身 99%~100%的意识全部放进去的时候，意识本身是没有这个网格的，而意识将自身的意识网格全部放进去之后，意识自身拓展了这一个单网格。并且随着意识自身的各种网格的扩展，自身的意识分形之树的扩展再次被熔炼进了同一个网格当中，因此意识再一次被扩展。扩展的是一个网格，扩展的是无尽种存在形态的单网格或者说单网格的无尽形态，因此意识本身实际上再次被凝炼得极为复杂，极为致密了，(每一种专注于投射进到后的单网格的状态，本身也作为一种存在网格被意识所拓展了。

也就是即便意识体不增长，自身也多了无尽个单网格的不同形态，或者该单网格的不同容量形态熔炼状态，意识本身就在这个单网格当中不断的增加与拓展，并且还可以形成一种特殊的单网格，自己叠单网格的状态，因为始终要保持一个单网格。因此单网格内的事物或网格总是在增加的。由于我们的意识总是与宇宙的其他网格进行互动或纠缠，因此总是拥有其他的宇宙的各种网格被晶炼容纳进该单网格当中，因此意识同时在缩小，又同时在扩大。直到意识将整个宇宙所有网格和自身的所有网格全部放入进该单网格当中，将 99.999%至一直朝向 100%的状态。熔炼进

或放进该单网格当中。

意识会处于一种极高的致密状态，因为这意味着一个网格包含了数不尽的无尽多个网格。其致密程度能够维持的情况下，会使得意识体的整体的状态变得非常高，或者说强度和致密程度难以描述，同时也会增强意识各种网格的零步与一步化，或低步数与高步数化。以及整个网格在一定程度下会呈现出某种混沌或者说一锅粥等的比喻状态，这里是一个比喻描述。该混沌或一锅粥正是可以描述为是宇宙概率场诞生或者宇宙场诞生，或者宇宙创造，宇宙诞生的初始的那种一锅粥或者混沌混乱，意识的本身的网格之间的网络复杂度将变得更加复杂无跳跃。该训练技法便是单网格训练专注技法。

这里简单举例一些关于单网格专注冥想的一些示例，就是关于单网格专注冥想的用法。其实单网格它本身是作为一个全概率场域以及未显化的全概率场域,因此单网格的用法拥有非常之多，取决于意识的想象力，就如同整个宇宙的造物初始便是一个单网格，便是这个单网格，该单网格可以被怎么用，取决于我们的意识。因此该单网格拥有大量的甚至拥有无限种的使用技法。包括用该单网格拓展意识刷新自身状态，疗愈修复，和进行魔法等。以及对意识进行各种可能的训练，

以及相关的造物和各种可能的组合与造物训练等等。

由于内容的关系，我们这里只举例两个训练技法，或者说两种观想的方式，给意识体作为一个探索与参考。在单网格的专注当中，意识体可以按照各种高频次来刷新该单网格。例如外部相对“1 秒钟“的衡量情况来进行刷新，一秒几次几十次，几百次，几千次，几十万次的方式来维持这种单网格刷新的专注，或者说专注本身就是一种刷新速率。当然这是个比喻，那么当我们能够以足够快的速度维持并刷新该单网格时，就是一种对专注感知的锻炼或者一种训练，但是专注力本身我们又比喻叫做散漫专注/分形专注。因此当我们刷新该单网格时我们既要同时提高其单网格的刷新速度，刷新速率，同时也要能够保持其落差感知，也就是这个网格在刷新的过程当中要有差异，每一次之间都可以感知到差异，或者能够进行区分，我们要能够感知其落差，就是每一次刷新之间的落差。也就是既保持一个频率不断的提升，或者说刷新速率不断的提升，同时又保持我们既能够感知到它的细微差异和这种次数之间的差异和落差。这个锻炼是锻炼我们对感知的单次刷新速率和持续刷新速率以及落差感知的锻炼，也就是让我们的感知分形程度变得更高，更

为精细，同时更为敏锐。（可以比喻为黑色白边单方块频闪，或者说无闪之闪，无闪之闪是一个比喻，意味着能感知到差异但是属于较快的程度，且能察觉到每次跳动之间的差异，如果感觉不到方块或跳动差异了，说明频次超出了意识专注的分形网格精细程度，会感知到如同“静止无刷新一般”，练习当中差异只需要被感知到，并不需要被记住，因为本身是“无差”的，不会产生记住）。

这里要注意该训练当中并不在于专注的时长，或者说所谓的外部时间专注了多久，或者练习了多久，因为时间它是一种相对的专注的内部时间或者自我感知时间，或者说自我专注的分形网格的密度程度，因此当我们直接锻炼分形网格的密度程度的时候，其实时间是不存在的，或者说是属于另外的，因为我们直接提升了时间或者说网格的密集程度。也可以比喻为我们提升了“专注”本身的精细网格分形程度。并且在这个过程当中，我们以极高速率刷新网格，并且能够持续保持差异感知这个本身就是一种量（如果按次数量来算），一种网格差异的量，或者一种持续维持同一个单网格的量，而这一个量，实际上与我们通常在专注练习当中持续专注同一个事物所专注的量是同一个量，是可以相当的。因此该训练可以以较短的时间练习精细的专注程度。或者说这

里的时间其实也并不存在，只是我们换了一种方式，因为这里对专注的概率描述已经发生了改变，对时间的概念描述也发生了改变，因此我们对整个的持续专注这种概念也发生了改变。

这里我们再次举例一下，关于网格刷新，网格刷新是个比喻，实际上我们是指的连续不断的专注在同一个网格上面。也就是意识不断的专注这个网格，持续不断的专注这个网格(注意是次数量，没有时间)，但是这个网格已经不是之前的那个网格了，也就是我们的专注，就像频率采样一样的持续采样同一个网格或者持续专注在同一个网格上面，当然这种持续这里说的是量，就是频次量，离散的，间断的多次的，也就是足够高频次的刷新速率，不是说时间，没有时间。

例如我们专注在一个单网格上面。刷新量提高到 10 次，我们还能够感知到每一次网格刷新之间的差异(网格一直都是同样的网格，只是“刷新相对时间点不同，非常非常精细的时间间隔)，再提升到 100 次，1000 次，1 万次，100 万次，10 亿次，100 万亿次，1000 万亿次，并不断的提升刷新速率，并且我们仍然可以保持这种差异感知，也就是以这种方式进行训练。进行单网格的运用和训练，注意这里这个差异感知是比较关键的，因为当刷新速率太高的时候，一旦感觉不出来差

异，说明我们的专注精细度就没有达到能感知的程度。那么要提升专注精细度，就是既保持刷新速率极快的情况下，同时又能够察觉到每次刷新或者每一次更换专注的单网格之间的一个小小的“差异”。

画面并没有发生变化，网格也还是那个网格，只不过以频次采样或者以极高频次专注刷新的方式进行训练，并且要以极高的频次速率，越来越不断的提高我们能承载的频次，速率，以及同时要保持我们的差异感知，能够感知到其更换或刷新的情况。这里说的差异感知并不是说两个网格之间有什么不同，而是能够察觉的到两个网格其实是进行了更换或者刷新了。也就是任意次数之间的差异，而不是说两个网单网格之间有什么差异，或者前一帧网格和后一帧网格的差异。而这个也可以描述为是时间精细程度的锻炼或者专注精细程度的锻炼，我们在有着差异感知情况下的相对刷新率，就是我们的一个相对精细专注程度。当然都是相对的，是跟主体观察者有关的。

为了更好地便于理解，我们再举一些例子，这个网格不是一群网格，不是一堆网格，也不是连续的网格，而是只有一个单网格变来变去，闪来闪去或者“极尽闪”，仍然只有一个单网格，单网格的上一个单网格和下一个单网格是同一个网

格，又不是同一个网格，因为两者要造成一个间隙，就像网格消失了那么一点点，或者消失了那么一瞬刻的那种状态，当然这里都是比喻。然后这种训练方式并不按时间来划分，也不按外部时间来划分，甚至可以随时随地，随时随刻，都可以进行 1 秒钟的单网格闪动练习，或者几秒钟的单网格闪动练习等等，任意训练都可以，随时随地都可以训练。可以进行 1 秒钟 60 次的闪动训练，1 秒钟 100 次的闪动训练，1 秒钟 600 次的闪动训练，1 秒钟 10 万次的闪动训练等等都可以。

这个训练方式可以持续不断的进行，而且是不看场合，不看时间的，因为在该训练当中，单网格会吞噬掉时间，空间或者一切外部存在等等，因此该训练是一个可以不看时间，不看环境，不看状态，不看任何其他条件与因素的可操作的训练。也可以是让单网格的刷新率在两个标定点之间来回变化，以练习意识的收张力，且可以快也可以慢，例如一秒 30 次到一秒 100 次来回变化，或一秒 30 次到一秒 300 次，或者一秒 100 次到一秒 6000 次，或者一秒 300 次到一秒 300 万次等，或者 100 万次到 1000 万亿亿亿次等，可以一直朝向近乎无尽之多都可以任意训练。也可以像变形线段轴一样的“舞动”范围，也可以借此单网格训练练习世界渲染分辨率忽高忽低，世界运作时

间速率忽高忽低等，当然了其实质仍然是网格。

下面我们再来举例，第二种训练方法或者训练技法也是单网格的。当进行了第一种训练技法之后，单网格可以开始衍生成同时覆盖多个地方。例如一个单网格通过极高频率的闪动。但是并不同时处于一个位置，而是同时占用了两个网格位置，一左一右，两个相邻的网格同时连续闪动。假设 1 秒钟总共是闪动 300 频次。那么左边和右边的网格就各是 150 次。如果单网格以 900 万的刷新频次在 9 个格子同时刷新并运作，那么每个格子的刷新频次就是 100 万频次。当刷新频次足够高的时候，网格可以同时在任意的位置进行闪动，并且能够进行维持和保持，例如同时刷新在 100 个网格的范围，或者同时刷新在 10 万个网格范围或者 100 万亿个网格范围，当然这个网格数量范围可以是任意的。当刷新频次足够高的时候，例如万亿亿亿亿亿亿亿亿亿次的刷新频次，那么就可以实现一种大面积区域式的多网格覆盖的刷新和显现。并且这作为一种意识锻炼，也是意识同时不断的提高刷新频次，并且同时维持每个网格同时运作。和尽可能每个网格的差异要减小。也就是让所有网格看起来像没有差异一样的状态，但是又有着差异，同时也能够感知出其刷新次数之间的差异。并且要能够实现维持所有网格

以及要让差异感知尽可能的小。这里的尽可能小，就如同一个网格，1 秒钟刷新 30 次和 1 秒钟刷新 30 万次的差异是不一样的。一秒种刷新频次越高，其差异相对越小，这是对于多个网格的情况而言，当然本质上或实质上仍然只有单网格，所有运作都只有一个网格。

单网格实现了能够看起来像是“伪”10 万个网格在同时运作。并且差异保持足够小，且保留了差异的情况下，那么意识就可以通过这种方式进行维持锻炼或者专注力训练，也就是分形专注/散漫专注的进一步的升级和扩大，成为某种分形专注模式。但是这里要注意，差异并不能消除，因为一旦消除就代表了意识无法承载足够高的刷新频次或者被同化成无感之感了。因此也是要尽可能地保持在意识能够感知到差异的范围来锻炼意识，专注的精细分形程度并且这种维持化的训练就如同造物一般，以单网格造物整个宇宙。或者说整个宇宙所有一切事。或者说所有的任何一切显现与造物存在，都可以用同一个单网格来呈现和描述和维持，当然这更多的是一种意识造物的训练和一种意识自身的分形专注有关的训练，以及意识的足够强度等有关的训练，当然也可以作为一种场域意识的训练技法。意识可以借由单网格的运用，构建整个星系乃至整个宇宙，多个

宇宙。

6. 专注之针修炼技法。

专注之针修炼技法。也就是让专注像针一样的运作，将拥有着倍率或放大倍率或其尖端的细致倍率。也就是其细微程度可以不断的被意识打磨。并且专注之针的训练，专注之针的倍率倍数与单网格的无尽投影层次同时运作和叠加训练，也就是左右相互训练。例如单网格的极致可以投影出无尽多层次，并且每一个层次都可以分裂出大量的倍率网格或可以比喻为分形网格。那么专注之针，同样的与单网格投影的大量倍率网格进行同程雕刻。让专注之针的精细程度与单网格投影的层次的精细程度相对应。

例如单网格可以投影出大量的小网格，小网格再投影出大量的更小的网格，而专注之针的描边大小必须要在网格之内，也就是要越来越小，越来越精细，相当于其描边倍率越来越高，而投影的网格精细程度也越来越极化，且可以无尽层次，(层次越多意识的潜在复杂度越高)。而专注之针的打磨是意识将所有意识或注意力，专注力绝大部分或极大部分全部集中在专注之针上面，并且这个专注之针的尖头越来越细致，能够冲进越深层的单网格投影的精细网格当中，并且进行

快速雕刻，例如快速雕刻一个城市，或者快速构建一整个苹果树，或者构建一整个街道等等的快速刻画，并且每一层都是都是更高倍率精细的网格，因此其专注之针的雕刻难度和雕刻的倍率和精细程度也在提升。

并且每一层都要雕刻，也就是每一层要比上一层更为细致，既可以是投影的每往下一层，也就是每精细一层，专注之针要刻画同样的一个苹果树。每一层一个苹果树，再下一层，再一个苹果树，再下下一层，再一个苹果树等等无尽的雕刻下去，并且在这个过程当中意识要不断的维持其雕刻的精细程度以及不断的打磨专注之针的放大倍率和精细的尖尖。因此随着专注之针能够越深入更高倍率的单网格投影层。

专注之针同时也能够被意识控制，进行雕刻苹果树或者雕刻一个街道，那么意识的精细雕刻能力将越来越提升和扩展。随着层次，层数和倍率不断的增加，那么意识体本身的分形之树的精细雕刻程度将会变得越来越极化。因为意识体可以将自身的网格再精细雕刻，再将雕刻的网格再次倍率增加，再再次精细的雕刻，以及再再再次精细雕刻。可以雕刻的层次取决于意识通过对专注之针打磨的层次倍率程度。这个层次和倍率是可以达到几十上百，上千上万层的，也就是精细

程度可以，按倍率不断的缩小，到极为极为极为微小。

因此意识的构建能力和精微雕刻能力会极为夸张，因为这是一种分形雕刻能力，因此意识可以在任意的层次当中雕刻。可以在非常复杂的事物当中雕刻，例如在一个苹果当中雕刻一个完整的生态星球也是可以的，并且这是属于一种意识能力，并不是宇宙或维度所投影生成的分形网格生产的星球，而是意识在当前的网格平面当中雕刻进极为精细的网格世界。在一个苹果当中雕刻一颗苹果树，在一个苹果中雕刻一整个星球，在一个苹果当中雕刻一整个星系和维度，那将会是精细程度极为夸张的，也许对于外部的感知者而言或外部的观察者而言，根本无法观察和探测到如此细微的内部和如此精细的分形细小网格。

但是对于意识体而言，其精细雕刻能力意味着对自身的分形之树的二次塑造或精细雕刻会达到一种极为夸张的程度。并且对世界的构造变得极为精细和可以不断的二次雕刻或更进一步的高倍率精细的网格雕刻。这便是专注之针修炼技法。

7. 无尽嵌套修炼技法

无尽嵌套体投影技法。在前面描述无尽嵌套体的章节当中，我们详细描述过无尽嵌套体会使

得任何层次的意识体直接卡死，不论是极高密度或者说是分源头层级或者说是总源头层级，都无法投影较高百分比或一定百分比的无尽嵌套体。甚至说是一点百分比都无法产生，但是却可以投影一定程度意识的半极值，也就是面临意识即将卡死的可承受程度，有限嵌套。因此该修炼技法就是让意识去投影和想象和置入进无尽嵌套体当中。通过意识处于卡死的边缘和对无尽嵌套体进行更多的探索来扩展，或者说有限嵌套体。

意识对于极为致密事物的理解和承受承载能力，这不仅可以直接拓展意识，同时也可以从无尽嵌套体当中获取大量的特殊的层面的认知或事物和创造，因为无尽嵌套体又被称之为万源之源（全源体）。因此无尽嵌套体当中拥有着无尽多的可挖掘的事物，甚至每一项事物都可以，也可能是所有宇宙当中都暂时还没有的。因此对于单个意识体而言，或者对于意识体而言，进行无尽嵌套体的投影和无尽可能的尝试模拟和投影，将可以直接提升意识的投影能力和拓展能力和渲染能力等等各方面的意识综合能力。以及该方式可以直接对标无尽嵌套体的理解层面当中的内容，也就是可以跳过任何有限层次多个密度阶段和无限层次多个无限层次的一些理解，也就是无尽嵌套体可以直接吞噬掉任何有限或无限当中已经产生

的层面描述或理解。

但是这种投影过程是极为困难的，随着意识体的拓展程度和承受能力越高，可投影的无尽嵌套体的模仿程度也会越高(或者说有限嵌套)，同时意识体对于精微/广大/静态动态/长短快慢大小内外以及任何的概念的超越和吞噬，因为无尽嵌套体本身是极致无用的暂时状态。而且是万源之源(全源体)，因此意识直接投影无尽嵌套体可以直接对很多自身所认为的概念进行吞噬，不论是自身所学的任何的知识，任何的自身的思维局限性全都可以吞噬。并熔炼进无尽嵌套体当中，或者将其熔炼成自身的一部分等等，也就是意识体可以直接尝试投影想要尝试进一步领悟与破解的“概念”，任何概念都可以“扔进”无尽嵌套体当中，进行极化与破解，当然还有很多其他方式。

但是意识一旦尝试投影或投射，模仿版的无尽嵌套体(有限嵌套)，会使得意识体可能很容易面临卡死或接近卡死的状态，因此意识既要强化无尽嵌套体的模仿与投影，又要避免卡死，并尝试维持这种半卡死的状态。因此这种状态下意识体一边在以极为夸张的速度在拓展自身的意识，同时又以自身作为投影源，在构建模仿版的无尽嵌套体。这对意识的拓展与提升是极为夸张的和可以描述的，这并非是倍率式的增长，这是一种

难以描述的致密和无尽嵌套体吸收的状态和朝向类似无尽嵌套体的扩展模式状态。

因为意识要投影或观想无尽嵌套体的部分状态或模仿状态是异常困难的，甚至是难度极高的，但是意识体仍然可以投影或构想残次版，残缺版的无尽嵌套体的部分(有限嵌套)。并且将其逐步的完善/极化，当不断的完善的时候，大量的自身的意识概念都将会被吞噬，因此可以带动意识体整合近万源之源或者尝试从万源之源当中获取状态，以及意识本身的所有概念与状态都会被直接熔炼进复合叠加态当中，或者说是极致的复合叠加态的点当中，也就是源头层级的状态。

因此这种投影与容量和状态获取是意识体可以直接进行源头状态转化的一种训练方式，即便所需转化与极化的存在相当夸张。当然这一个技法是更为难以描述的，因为不同层级状态所面临的情况和投影的状态是不一样的，并且万源之源是无法描述还有什么可以获取的，因为仍然拥有着 99.9%及以上的可获取的事物可以从万源之源当中诞生。因此这里我们是进行部分的一些描述与展示。这需要意识体进行技法训练。

8. 心之动修炼技法

这里用词叫心之动，有三个字，跟通常所理

解的心动不同，因此我们使用心之动进行描述，加了一个之字。

那么什么叫做心之动呢？假设将一大笔现代的金钱送给一个现代的人，那么这个现代的人可能会非常惊讶，非常震惊，非常欣喜，欣喜若狂等等，而这便是心之动。如果将这一大笔现代的金钱送给一个古代的原始部落里的人，那么原始部落里的人就无法产生多少的心之动，或者没有心之动。因为原始部落里的人无法理解这一大笔现代金钱的作用与价值，对古代的原始部落的人而言是基本没有心之动的，或者说无法让原始部落里的人产生出心之动,这同时也意味着不理解。

再例如将一大捆香蕉送给猴子，那么猴子会非常的欣喜，兴奋，心之动程度就会非常高，但是如果将一大块石头送给猴子，猴子将没有多少的心之动。

从这里的举例我们可以看到心之动意味着在一个人理解范围内的事物当中，或者涵盖与涉及的面向当中，人的内心所产生的波动程度，而这个波动程度可以用一个百分比来衡量，可以是80-90%，可以是 50-60%，也可以是 20-30%。并且一个意识体对某项事物的心之动的程度，也代表了对该事物的理解程度与领悟超脱程度，同时也代表着该意识体在此面向上的心之力的程度，或

者说心力的程度。

例如将一大捆香蕉送给人类，人类是几乎没有多少波动波澜的，没有多少心之动的。可能百分比只有 3~5%，同样的，如果将一大笔金钱送给一个超级富豪，那么对于超级富豪而言的心之动程度可能也只有 5~10%。这里我们可以看到，如果一个人金钱匮乏，那么他得到一大笔钱，对他的心之动程度将会很高。如果一个人极为富足，即便得到一大笔钱，也没有多少的心之动。

不仅仅是匮乏或者内心的匮乏与否，或者内心的心力程度与否，在其他方面上也都是如此。例如对于意识的力量而言，或者对于自身的力量，自主意识的力量而言，同样也会呈现出不同面向的心之动。例如将掌控整个星球所有经济资源的权力送给你，那么你的心之动程度会是多少呢？是 95%以上，还是 50%，60%，又或者 5-3%，又或者只有 0.3%，而这代表着意识的状态与心之力的程度。

如果一个意识体掌管着数十颗星球或者运作着数个星系，那么该一个星球的所有经济资源权力对其而言则没有多少的心之动，因此这背后代表着意识的富足或力量的程度，并且也代表着一个意识体是否能理解金钱的价值，如果一个意识体对现代金钱资源的价值无法理解的话，那么也

无法产生出心之动。就像把一大笔现在金钱送给原始人类，即便原始人类生活在现代，但是他对金钱的价值和作用一无所知，那么同样也无法产生出多少的心之动。

在另一种情况下，如果一个意识体已经超脱觉悟了金钱的更多意义与价值的时候，即便是一个经济资源不高的意识体得到一大笔现代经济资源，也同样不会产生出多少的心之动。什么意思呢？就例如金钱是用来做什么的呢？金钱的价值与意义，金钱的潜能又在哪里呢？是否拥有这一笔金钱的影响又在哪里呢？为什么会产生如此之高的心之动呢？也许有的人会想到有了这一大笔钱，就可以选择任意的体验，就可以做任意的创造，任意的探索，就可以进行丰富的人生体验，就不需要再被各种事物所束缚，可以自由选择，自由探索，获得更多的体验可选等等。

但是如果我们再进一步深入思考，我们会发现并非是由金钱所牵引意识体的心之动，而是由金钱所牵涉的能够给意识体带来的更多选择与体验可选的存在，牵动的意识体的心之动，因此我们既然知道了这一点，我们为什么不直接从更多的选择与体验可选上面直接下手，直接入手呢？是否拥有更多的金钱，对于是否有更多选择和体验可选而言是否存在替代呢？是否存在间接的方

式呢？因此一旦领悟这一点，我们就会发现是否有多少的金钱其实都一样的可以进行更多的体验拓展，只是范围的不同，但是同样都可以细化与扩化。因此即便获得一笔不小数目的经济资源也并不一定能够带来多少的心之动，这代表着意识体更进一步的理解了金钱，理解了经济资源，理解和领悟了其运作和背后的更多百分比。因此也就无法产生出多少的心之动程度了。

这里我们可以看到一些关键词，例如匮乏，心之动，心之力，理解程度，领悟程度，以及心之动的百分比，心之力的极化程度等等的各种的衍生，让我们再举一个例子来带大家理解。

假设对于人类而言，可以免费获得 20 年寿命，对于平均寿命不到 80 岁的人类而言，免费获得 20 年的寿命，几乎对很多人来说可以带来 90% 以上的心之动，不论这种心之动是极为狂喜或者兴奋，或者焕发新生，或者惊叹与躁动等等，但是我们会发现有那么一些人对于增加 20 年寿命，完全无动于衷，心之动程度只有不到 0.3%，而这一些人就是对生命有着极为深度和高百分比领悟与探索的人类。这一部分人类对生命已经拥有了大量的探索，足够深度的体验与领悟，以及对寿命，生命等的觉悟或者超脱，因此再多的生命对于这一类人而言是没有什么心之动或者吸引力

的。并且对于这一类人而言，随时死去也是可以的，因为已经没有什么是必须要牵挂或者执着与留恋等等的了，生命也没有太多的匮乏，同时拥有着大量的自主意识的力量以及足够多的智慧，觉悟等等有关的状态。

从这个例子当中，我们可以看到普通的地球人类往往对生命没有进行过多少的思考，没有对时间，对生命进行过探索和领悟，因此增加更多的生命寿命似乎拥有着更大的吸引力和拥有着极大的价值，或者相对于他们而言的巨大的价值，因此会产生出巨大的心之动，反过来说则是这部分人类没有多少的对此的理解领悟与心力程度。

心之动训练是拓展意识，拓展心之力程度以及心力极化的一种训练。这种训练需要朝向让心之动达到只有 0.3%，或者极化到只有 0.3~3%，并且必须要至少有 0.3~3%心之动，既不能没有，也不能过高，这样才能够使得意识或者才代表着意识达到了巨大力量与富足的状态，以及代表着意识对该面向的更高百分比的领悟与超然，不能完全没有心之动是因为没有心之动则代表着对该事物没有理解，对该事物没有理解就代表着面向缺乏，仍然是心之力不够广的体现，因此该心之力的训练则要求不断的压缩心之动的程度百分比，一边不断地极化对对应面向的更多理解，同时一

边不断放大与极化对对应面向的心之力程度，并且所训练的面向是全部的无限化的，且可以任意创造的。

训练心之动的方式有非常之多，既可以是实体操作，也可以是通过想象力模拟，通过思考，感受与领悟，通过意境训练等等有关的方式去进行练习。举个例子，假设如果全世界全部死光，只剩自己一个人，那么此时的心之动程度又是多少呢？当产生出超过 50%，60-70%，80-90%等的心之动的时候，我们就需要去探索为什么会产生出心之动，为什么会产生出如此之高的心之动？为什么会产生出部分百分比的心之动，我们去探索其背后的心之动的原因，哪些是领悟的，哪些是还未领悟的，还有哪些细化与扩化等，并去领悟和超脱，同时找到我们力量匮乏的地方，找到我们心之力不够广的地方，并增强心之力，以此来训练，（也可以使用无时三境）。

再举一些通过想象来训练心之力的例子，例如突然想象全世界死光，但是所有的家人，朋友在三天之后会复活，但此时这种复活是否又会带来新的心之动的呈现呢？再举个例子，如果核弹突然从头顶袭来，10 分钟之后就会爆炸，那么心之动的程度又是多少呢？如果得到一大笔金钱，并且限时使用 10 分钟就得全部消失，那么此时的

心之动又是如何呢？如果眼睛突然瞎了，心之动程度又是如何呢？如果腿突然走不动路了，心之动程度又是多少呢？如果突然获得永恒的寿命，长生不老，那么心之动的程度又是如何呢？如果能够获得无上至高，全世界所有人都听命于你的权力，此时的心之动又是如何呢？

我们可以看到从这些举例当中反映出来了大量的意识的力量缺乏和大量的意识匮乏，以及意识所理解和不理解的一些存在。心之动代表着意识的力量不够，代表着心之力的程度不够，只有达到既有心之动，同时心之动程度又极低，那么这便是所需要朝向的状态，既代表着我们的理解力很高，我们对于所有东西的价值都能够非常高程度的理解，对于金钱的价值，权力的价值，机会的价值，体验的价值，所有事物的各面向价值都拥有着更加无限化的拓展理解，同时也代表着我们的心之力的程度，心的广度变得极高，并且可以无尽极化下去，而这便是心之动训练法。至于该心之动训练可以运用在哪些方面，又可以创造出哪些面向来训练，这些则由大家自行探索与交流讨论了。

附录二:落差扑克牌占卜与 3-9 阶人类与 54 人格

此章节附送一套简单好用,上限极高的工具,落差扑克牌占卜(注意,注意,注意,仅供学习参考),该扑克牌占卜体系不同于地球上已有的固化设定,而是新的无限化的体系,全名为“落差扑克牌占卜”,是 3 张牌的,(场域矩阵式 2×2=4 张牌的为“逆负扑克牌占卜”,不过后面才会部分介绍)。

【落差扑克牌占卜简介】

扑克牌仍然是以地球上的 54 张扑克,4 种花色,每个花色从 A 到 K 一共 13 张,一张小王,一张大王,一共 13×4+2＝54 张牌。新的扑克牌占卜体系是以落差为核心,由于宇宙的本身构建就是以落差构成,(落差世界),或者以无时三境为基底,构成的落差世界,而落差具备分层,多层级,场域,分形,叠加态等特点,同时具备一感二感,双向视角多向视角等特点,而扑克牌的 A 到 K,13 张正好可以对应或者划分出 13 层级的落差,或者将任何落差或层次事物划分为 13 层级,13 层次,13 区隔,13 分法,13 类型等。13 层次不多也不少,于是落差占卜牌并不需要设计一套新的牌,而是直接用扑克牌即可。

宇宙当中任何事物都是复合存在的，都可以被多视角看待，多层级切割，多层面理解，多层次观察，如同放大倍率的不同，分辨率不同，衡量的多套方法不同。而 13 层次落差，则就代表 13 种角度看待，13 种层级切割，13 种层面理解，13 种层次观察，13 套分辨率与方法结构等。13 是扑克牌 A 到 K 有 13 张，实际上 13 可以是无限层，13 是多也是无限。这便是落差扑克牌占卜的核心，层次落差。　（无尽分形，无时三境）。

宇宙的任何事物都可以进行落差划分，如同一棵树的分形，或者分形之树一般，树可以以不同 13 层次分辨率看待，13 类大小部位看待，生长阶段也可以分成 13 个阶段,树的特点也可以分成 13 类，树可以分树根，树干，树杈，树枝，树叶，树花，树果，树种等，多个部分部位。也可以分为，网格，量子，原子，分子，细胞，组织，部位，部分，整体等。任何一个事情的运作，也都可以分为 13 层次的过程，或者 13 种类面向，13 类型人事物分布，13 种潜在，13 种看待与理解等，当然 13 不只是数字 13，也是多也是无限。

落差扑克牌占卜在符合【占卜守则】的情况下，可以几乎占卜任何类型的问题，上限为无上限，可以占卜意境，意境百分比，面向与方向，

概念智慧，思维思想，非线性非逻辑，灵感创造，蜕变发展，时空，跨维度，生存层面，物质层面，负能量层面，创伤疗愈，情绪情感层，逻辑理性层，知识智慧层，奉献与精神层，超脱与觉悟，场域与叠加层，意志力量层，有限无限层等等，“任何”都可以，（守则是为了精妙化框架，提升意境程度，和“谦虚敬畏”，以及自我约束等有关）。

与通常的其他各类占卜不同，落差扑克牌占卜为非线性场域占卜牌，对应霍金斯能量层级为600 层级（这个层级也代表复杂程度/意识复杂度），达到非线性层面，进入场域态/非线性领域。与肌肉动力学检测一致，都为 600 非线性层级，进入场域态。而易经占卜对应霍金斯能量/复杂度层级 400 层级，中性的理性层，也是线性逻辑层面，塔罗牌/塔罗牌 78 张占卜，则只有 300 层级，对应情绪层，属于低于线性逻辑，以情绪感受为核心等层面，因为较为固化，上限低于 499 层级，因为复杂度 399 以下层级基本看不到霍金斯能量层级/复杂度层级 500+层面的世界，且塔罗牌 78 张基本框在了人类为主的一些事情上，每张牌都被赋予了特定范围的定义，其上限很窄。而易经占卜 400 层级则是基本看不见 600+的非线性领域层级，上限依然有限，被局限在了线性逻辑当中。

其他占卜均层级不够，这里暂时不做讨论，后面会进一步解释。(关于霍金斯能量层级/也代表复杂度层级或力量层级，肌肉动力学检测，600 非线性层级等，更多有关的内容会在下一本书当中呈现，(场域)逆负扑克牌占卜的复杂度达到了800 层级，不过书中暂无详细介绍，意境扑克牌占卜为 1000+层级的复杂度，在物质层面世界过于复杂，因此也暂不描述，落差扑克牌占卜 600 层级复杂度更合适物质层面使用)。

落差扑克牌占卜涉及到无时三境，并在一些“守则”的前提下进行占卜和工具使用，“守则”也可以理解为算法/编程,合适的算法提升其精准度与控制其模糊度,以及效能与潜能都会考量到。前面我们提到过，模糊与精准是同一存在，只是选取的观察角度或者观察的分辨率不同，因此这里的落差扑克牌占卜也同样是如此，不仅仅是落差扑克牌占卜的时候通过守则来控制模糊与精准，同时也保留足够的潜能，使得可以用不同的分辨率去进行解读，(解读同样可以分 13 层次的深度，或者不同百分比的深度)。从而不断的挖掘其解读的潜能与上限，因此这里的守则其实非常好理解,其实就是像编程一样的设定好一些参数，然后尽可能的提升其扑克牌占卜的复杂度与概率场。(解读的上限取决于解读的人的场域复杂度上

限）。

一些基本的守则如下，要理解这些守则被设定的本质其实是提升其复杂度与保证其概率场，（也就是提升其稳定与上限，同时便于多层次解读）。例如用落差扑克牌占卜，每次抽牌只是 3 张，只能是 3 张。之所以只能是 3 张，也是为了保留其足够的模糊与精准，以及整体的概率场和潜能上限。3 张不多，也不少，正好差不多，提供了大量的可解读空间与解读上限，同时 3 张牌出来之后，也意味着某些牌面可以让我们联想到一些牌，例如抽牌到 2，4，5，（先忽略花色），那么我们很容易联想到 2，3，4，5，四张牌，而那一张 3 号牌，我们所联想到的 3 号牌便是其潜能所在。因为如果抽牌抽 4 张，把 2，3，4，5 都抽出来了，相较于只抽 3 张牌抽到 2，4，5，其坍缩程度和意识所联想的场域潜能程度以及概率场的上限是不同的，因此限定在 3 张牌就是为了提升意识的复杂程度和场域概率场的复杂度与潜能上限。因此这里的这个 3 号牌其实是既可以出现又可以不出现的，因为是被我们所联想到的，因此就会出现叠加的解牌与解法，或者叠加的场域，而这便是其非线性 600 层级所呈现的其中一部分之一，这个 3 可以认为就是隐藏牌。

再例如，抽到红桃 ♥6，红桃 ♥7，方块 ♦8，

那么此时我们很容易联想到红桃❤8，凑成一个同花顺，而红桃❤8　可以认为就是隐藏牌或者衍生牌，(整体的牌面牌组，会结合其占卜的问题的语境，占卜的问题也需要提前设定好，或者说“编程”好)。

再例如抽到红桃❤10，黑桃♠K，方块♦K，这个牌组，有 3 色少一色，且有两张 K，我们也很容易直接衍生出实际上这个牌组是 4 张 K，也就是隐藏了红桃❤K 与梅花♣K，当然了也需要根据占卜的问题的语境，(牌面多种多样，且有大量的可分主牌，隐藏牌等情况，有的时候则没有或者不分主牌隐藏牌)。

让我们先暂停一下举例，继续描述更多的守则，守则就像编程，就像约定，就像自我约束，例如,抽牌的牌必须洗牌,洗乱,禁止记牌猜牌(保证概率场的复杂性，减少坍缩要素，同时也是一种尊重与敬畏，扑克牌宇宙为高阶/三阶以上宇宙，位阶 3.998+，丢失敬畏且傲慢自大，将可能散失扑克牌占卜权限)，不能抽第一张和最后一张，每次抽完结束后的牌需要逐张放进不同的中间，不可以直接 3 张一起放表面。可以看到这些守则其实也是为了提升其整体的概率场，概率场越复杂，上限越高，精准度与模糊度越好。

每次不同的占卜问题之间，都要洗牌。抽牌

的时候，一张一张抽，每抽完一张单独拿出来，抽完 3 张后，才能开牌，(也可以后开牌，也就是先自行感悟问题，或者讨论完问题，再开牌进一步解读)。

例如抽牌到，黑桃♠4，方块♦4，黑桃♠8，这些牌面往往都有非常多种的组合，搭配，再例如抽牌到牌组，黑桃♠10，红桃❤2，梅花♣5，实际上这个牌组在解到 99.9%时，出现牌组阵列，实际上这个牌组是包含 4 个 10，4 个 2，4 个 5 的,隐藏了很多张牌,例如叠加着牌组梅花♣10，方块♦2，红桃❤5 等，还有叠加着红桃❤10，黑桃♠2，方块♦5 等。(解读需要围绕语境，解读的层次与深度不同,解读出的内容与象征不同，会有差异)。

再例如牌组黑桃♠Q，方块♦8，方块♦A，解牌到极高百分比时，(先忽略问题语境)，除了隐藏牌方块♦9，实际上还隐藏了 4 张 K，红桃❤K，梅花♣K，黑桃♠K，方块♦K，和方块♦2 到方块♦7，一共隐藏了 10 几张牌，其落差扑克牌占卜是极为丰富精妙且乐趣横生的，玩法多样，解法同样分层，上限极高。

关于解牌，解牌的目的是什么呢？是为了什么呢？对于落差扑克牌占卜而言，解牌本身也是可以分层次递进的,也就是同样可以分 13 层次解

读，听起来有点套娃，不过在实际情况当中，并不需要分 13 层，而是用百分比，就是某一个人的解，解到的是多少百分比左右的，同一个牌组，可以拿给不同的人解，多个人，10 几个人也是可以，每个人的概率场不同，解到的百分比也不同，例如某个人解读后，感知到的百分比是 60%-70%，而另一个人解到了 80%-90%，那么也就是意味着虽然解的内容不同，但是不代表是不对的，因为落差世界，是可以无尽解读和深挖与创造的，因此还可以继续深入解读，探索更高百分比的解，例如 97%，98%，99%，99.9%，这在意境探索当中也会单独去占卜某一个百分比领悟的牌(通过落差扑克牌占卜来尝试领悟更高百分比的意境)。

关于开牌时间，抽完 3 张牌后是否需要立马开牌呢？其实都可以，也可以先自行感受与思考过后再开，也可以是大家一起讨论后再开牌，这样既可以提升效能，也可以提升潜能，特别是对意境的占卜当中，(解牌可以先看整体牌面，再看组合搭配，再看是否分主牌隐藏牌，然后是其他可能的牌面，然后是花色数字组合，多张不同视角的组合等，也是可以递进分层式解牌)。

例如抽牌问脚之意境第二层中期，舞蹈意境 85%，侠客意境 90%，或者树木之意境 98%层次的状态，抽一组牌。用于学习而言，是极为乐趣，

巧妙，与新数据连连的，任何问题都可以，每天默认占卜抽牌总共只能 3 次，特殊情况可以超出次数，也就是因为长期坚守每天最多 3 次，才得到了偶尔可以超出 3 次，这也是守则的趣味。

落差扑克牌占卜如何可以承载无上限的内容，与达到 600 非线性层级呢？（让我们先忽略如何理解扑克牌的 4 色与 13 层次落差），前面我们提到过概率场，每个人每个意识体的概率场都不同，理论上来说任何一个问题语境抽到的牌组都可以有无尽种解读，且每个解读都有其对应的百分比，1%-99.9999%都可以，也就是无限无限似无差，无限无限无差似，每个百分比其实都有对应的解法，与意境，无限层级无限层次且无上限。

如何抽牌？准备任何一副普通扑克牌，广告牌可以去掉也可以留着，一般去掉，牌一定要洗乱，乱是概率场复杂度的基础，且不知道任何牌的位置，这便是基础环境准备完毕。然后是问题语境，设定好问题也非常重要，设定与编辑好清晰或模糊的问题，调整问题询问的“精度”，就像编程，编程的好，精准且精妙，编程的模糊很乱，那么可能会有很多浮动。由于落差扑克牌无法代替决定决策，且是非线性的，任何涉及自主意识和自由意志的问题都默认不占。落差扑克牌占卜

不能替自身做自由意志的决定，也就是问题需要编辑好，避免散失自身自主意识，例如问题“这件事情我可以这样做吗？”,此类问题是不可以占卜的，不可以让扑克牌代替自主意志选择，但是可以编辑成,“如果我这样操作那么会有哪些主要影响与呈现？”，变成信息获取类占卜，则可以。

即便是未来，涉及到自主意识与自由意志的也默认不占，不占受自主意识影响的未来，问题需要编辑好才行，例如“下个月那个事情会发生吗？”，可以改成“从哪些方面发展可以催动那个事情更高的成功率？”牵涉到自主意识的基本参考率都会大幅降低，因为自主意识是“高于”概率场的。 (注意。未来也默认不占卜，未来是杂乱且多可能性的概率场坍缩走势，受各种因素坍缩影响）。

基本上任何问题都可以占，意境三层，未领悟的桌子的智慧，未领悟的西瓜的智慧等等，自身的困扰点，看不见的弱点，可以进化变异的优势等等，没有不能占的，只有想不到的。

更多的占卜守则，如果不小心牌被看到了，或者 3 张牌有一张不小心被打翻了，可以选择收回去重抽，但是不能看牌，看了就违反了，或者该问题作废。问题禁止短期天数内问第二次，同

样的问题在群体中出现，第二次以上的作废，以第一个出现的为准。每天占卜的次数有限制(地球人的话每天 3 次)，同一个问题禁止抽第二次，需要变更问题或者编程新问法，同一个类型的问题需要间隔一个星期后再问第二次，禁止无问题空抽，禁止胡乱来，禁止乱玩，禁止少牌多牌抽等。(占卜扑克牌仅用于占卜，不用来打牌)。

其实所有的一切守则都是为了让概率场无限化的自我约束，自我给自我的约束，让其能够以霍金斯能量层级/意识复杂度层级 600 的非线性层级运作，如果有所违反守则，则可能掉到低于 600 层级，即便是掉到 595，也是直接掉出来了场域，掉出了非线性场域，差异是极大的。限制每天抽 3 次或者只能抽 N 次，是为了在特殊情况下能够一天抽更多次。限制不能抽牵涉到有关自主意识和自由意志的，也是为了能够有自主意识和自由意志。禁止无问题抽等，则是一种对非线性场域的敬畏，尊重等。

例如抽到红桃❤J，方块♦10，梅花♣J，再例如抽到黑桃♠4，黑桃♠Q，梅花♣Q，等。再例如抽到红桃❤6，黑桃♠6，方块♦6 等。再例如抽到黑桃♠A，梅花♣K，梅花♣5 等，各种各样的牌组都有，且有些极为复杂的组合，

解法，和想象意义，根据不同的问语境而随时变化。

落差扑克牌占卜，抽牌的时候刷新自身状态(可以呼吸并调整状态)，专注在问题上，记得洗牌，如果是同一副扑克牌，给不同的人抽，换人的时候也要记得洗牌，抽完 3 张后不一定要立马开牌，可以讨论后再开，或者开完再多人讨论，都是可以的，保持牌面整洁，无破损，破损了换一副，牌默认用 4 花色版本，如果带卡通图案，默认不考虑卡通图案，禁止带文字，备注，和注解的牌，任何固定化的定义描述都意味着未显化的坍缩，都会导致牌概率场掉层。导致非线性坍缩成线性或逻辑,(文字类型的牌类占卜层次均较低，复杂度因为固定和坍缩大幅降低了)。

(关于霍金斯能量层级体系的无限化拓展延伸，我们会在下一本书详细结合落差扑克牌占卜体系进行描述与展示，对于【是/否，百分比，数据】等问题则可以直接使用肌肉动力学检测进行校准(有权限的情况下，且范围够得着，权限有一定的意识复杂度要求,霍金斯能量层级下标/意识复杂度层级下标要高于 410+，且不能带偏向，意识复杂度不够则没有相关权限，会变成偏向与幻觉)，因此【是否与百分比】等的一些数据类型问题可以无需扑克牌占卜，扑克牌占卜加上极高权

限下的肌肉动力学测试，可以进行大量的数据检测，信息检测与获取等。不过同时也会出现“有而不用”的情况，就如同自我约束，不是不能知道，而是不要去知道，不是不能一天超过 3 次占卜，而是一般不要。当然了，设置成一天 4 次 5 次 7，8 次也是可以的，不过怎么设计与设置，都取决于自我对自我的“自主约束”。如果用扑克牌占卜【是/否】等类型的问题，可能会出现双重否定等于肯定的情况，或者无否无肯的情况，因此问题编程非常重要）。

【落差扑克牌宇宙】

看到这里，也许读者会把落差扑克牌占卜当做一种玩具，工具，然而，落差扑克牌，是一种理解宇宙，解构宇宙的落差体系存在，欢迎来到落差扑克牌宇宙。

由于落差扑克牌占卜的核心是落差，且具有交叉时位，和 600 层级非线性的特点，因此扑克牌的象征体系并非去记住或者背下来，或者详细理解每张牌的象征，落差扑克牌并非是像拼图一样的，每张牌都有其所象征的范围，并非如此，落差体系为核心的扑克牌并没有具体的象征范围，而是整副牌同时构成一种落差为核心的结构，并且是像魔方一样的，可以转动，变化，和任意

改变结构等。并且每张牌经常可以相互交错象征，或者反向象征，和叠加象征，使得落差扑克牌占卜变得非线性化，场域化，上限无限化，不过这些部分我们放到后面再详细介绍，先开始从花色进行描述吧，以理解其复合叠加态为主要。

先从扑克牌的 4 种花色开始描述，4 种花色可以分为两类，红桃❤与黑桃♠，梅花♣与方块♦，红桃❤黑桃♠代表着心之动的两端，或者两种心之动的朝向与偏向，正偏向或负偏向，阳偏向或阴偏向。而梅花♣与方块♦则是非偏向的，无心之动的，中性或“客观”存在的存在，只是存在的存在，而无所谓偏向，无心之动下的状态两端。同一存在的两面，显性与隐性，坍缩与未显化，实体与无形等。

例如普通的南瓜，发霉的南瓜，被雕刻过的南瓜等，世间万物，宇宙各种造物存在以存在而存在，无所谓偏向，因此，被雕刻过的南瓜并不比发霉的南瓜价值要高，因为什么是价值？对谁的价值？什么方向的价值？什么又是高什么又是低？所谓的高低，所谓的价值，其实都是人类的定义，由人类的心之动偏向所决定，人类这里作为观察与描述的主体，所有的价值都是人类的不同的偏向。

有的人觉得被雕刻过的南瓜更有艺术性，比

发霉的南瓜更有价值，这就是偏向，不同的心之动，有的人会觉得普通的南瓜比发霉的南瓜更有价值，因为还可以吃，还可以卖出价格，这些全都是不同的正负偏向，或不同的正负心之动，对于另一个变异的艺术家而言，他觉得发霉的南瓜更有艺术性，比普通的南瓜更有趣，更有意思，更艺术,他觉得发霉的南瓜仍然拥有很高的价值。

那么这些便是不同的偏向，不同的心之动，这些不同的偏向带来了不同的红桃❤和黑桃♠。也就是扑克牌里面的红桃❤黑桃♠花色，这个代表着心之动，也代表着内心的偏向，主观偏向。

而如果我们从某种角度来描述，抛开个人，抛开个体，抛开主观，抛开主体，抛开观察者，抛开一切的时候，我们会发现世间万物，所谓的价值或者所以存在而存在的方式其实都可以是中性的。那么这里就可以理解为扑克牌占卜当中的梅花♣与方块♦。梅花♣与方块♦这两个是一体的，是一起的，代表着其客观的没有被扭曲或者被投射被偏向的状态，哪怕是发霉的南瓜也仍然是如此，事物因存在而存在，发霉的南瓜和雕刻过的南瓜也可以描述为等同，对大象或山峰来说，两种南瓜可以是等价的。

并且这里所谓的以存在而存在的这些事物，

宇宙的各种造物存在，也包括着所谓的概念，例如身高体重，一个人的思想，一个人的价值观，其实也无所谓正负的，因为在无限层面当中，任何事物都可以被正负的描述，也可以不被正负的描述，因此即便是这些偏向的事物也仍然可以二次的被无偏向的看待，正负，静动，好坏，明暗，显隐等各种的存在物的面向衍生。

例如一个人他的信念里包含着老鼠是非常可恶的生物，这也是一种主观偏向，可以比喻为黑桃　心之动，但是这一个主观的偏向也仍然是可以以梅花♣与方块♦的状态去看待的，因为对于整个宇宙而言，对于所有的造物存在而言，这种信念本身也“同样可以”是属于中性的。但是对于个体而言，对于这个人的信仰而言，这也可以代表着是他的偏向（偏红桃❤或者偏黑桃♠），因此这里出现了叠加态，也就是如果主体是这个有信仰的人，那么这个信仰对他而言是有偏向的（红桃❤黑桃♠），但是如果主体换成观察者或者换成没有观察者和被观察，那么该信念仍然只是属于中性的存在（梅花♣方块♦），对于无限而言也是属于中性的存在，因此这个信念既可以代表的是红桃❤黑桃♠，也可以代表的是梅花♣方块♦，（该信念已经被坍缩，因此也可以隶属于梅花　当中，注意是“也可以”，如果

另一个以积极的心态认同这种负面看待老鼠观念，又可以叠加一个红桃 ，而如果有人发现这个信念其实还可以被进一步拆解，解刨，还有其他可能性的变化与衍生，还有未被坍缩与看见的地方，于是就又可以叠加一个方块 ，于是四色同时被一个信念所关联着，因此是叠加态）。

因此这里我们会看到同一个事物，它既包含着红桃❤，黑桃♠，（正负心之动偏向），也包含着梅花♣，方块♦，（已坍缩的存在，和未坍缩的可能），这是可以被叠加的，因此扑克牌占卜里面 4 个花色基本上是属于交错的，或者都可以被存在，甚至是叠加的存在，当然这里是其中一个理解，我们还需要更多的进行描述，带大家来理解这个 4 个花色是如何相互嵌套，相互叠加和相互依存，相互转化的。

红桃❤和黑桃♠可以代表着内心的偏向，可以偏正，也可以偏负，喜欢或者讨厌，想要或者抛弃，激发或者虚弱，可以以任意的可能性的偏向，也就是拥有无限化的偏向。而梅花♣与方块♦也同样如此，它们本身的存在也可以拥有无限化的特质，无限化的面向和无限化的潜在。例如发霉的南瓜，它本身既潜在的含有着所谓的价值面向，但是该价值面向又是隐性的，不可见的，同时也是浮动的被定义的。但是一旦把它的价值

详细描述出来，被任何一个人主观判断所描述出来的时候，他的描述就坍缩了。或者我们把一个普通的南瓜拿去卖钱，标上价格后，他也坍缩了一次，(未标价到标价，也就是方块　变成了梅花　)。把普通的南瓜拿去雕刻，他又坍缩了一次。(未雕刻坍缩成雕刻,方块　生成出或者变成了另一种梅花　，取决于不同的视角)。

任何事物都存在显性的和隐性的，或者未被塑造，未被定义，未被显化的存在特点，而这些未被定义未被显化的特点，也仍然是属于非客观非主观的存在，以存在而存在的存在，然后可能出现坍缩，不论是主观坍缩，观察坍缩，概率表呈现导致坍缩等。当然，大家并不需要详细理解什么叫做非主观非客观，或者什么叫做以存在而存在，抛开这些概念。我们直接用未显化和坍缩来理解就可以了，对于任何事物而言，它都有未显化的一面和坍缩后的一面，例如一个人本来没有某个方面想法与思想，通过学习了解后形成了一些固定的看法与认知，那么这个人的这一方面的一些思想就被坍缩了，而方块♦和梅花♣正好就是对应着隐性与显性，未显化和已坍缩，(注意，两个花色也是叠加存在的)。

对于人的思维而言也是如此，老鼠作为地球上可以是中性的存在,但是人可以对其产生偏向，

我们可以觉得老鼠挺好的，在地球上有价值，被猫吃，它有它的贡献，那么这属于正向偏向，我们可以理解为红桃❤偏向。我们觉得老鼠是非常邪恶的，非常可恶的，很讨厌老鼠，老鼠真的是地球上的罪大恶极的生物，那么这就是属于黑桃♠偏向。

而老鼠本身它是没有这些描述的，因此它本身是含有着方块♦和梅花　的，但是一旦人类产生了思想，人类将其变成了某种固化的信念或者坍缩后的信念，已经显现出来的信念之后，这种信念就会变成梅花♣，这里的梅花♣代表是已经坍缩后的信念(如同思想生长出来了一朵梅花　，而那些还没有坍缩和固化的潜在，则都可以比喻为方块　)。

不过再次叠加一个新的观察者后，看到的该信念本身从另一种角度来讲也是属于中性的，或者以存在而存在,(也就是信念也可以被视为可好可坏，无好无坏，四个花色可以叠层套娃，并永无止境相互描述下去)。

因此我们可以看到任何事物它都可以叠加着多个花色，或者说任何事物都是可以被 4 种花色同时看待的，因为主观和客观，偏向和无偏向都是属于相互嵌套和叠加的。即便是我们刚刚举例的南瓜，被雕刻的南瓜，发霉的南瓜，又或者是

人类对于老鼠这种存在的看法。

不仅如此，它是可以二层或多层迭代的，例如人类觉得老鼠是邪恶的，这种信念的看法也是可以二次偏向的，也就是视角的视角，看待的看待，例如这个信念很不好/很好，我喜欢/讨厌这种信念等，也可以二次偏向于红桃❤或者黑桃♠，并且这种二次的偏向和看待也同时本身也是方块♦和梅花♣，(例如一个觉得其他人讨厌或者喜欢这种信念也是“正常”的，“都可以”)。在另一种描述当中，主观和客观是叠加在一起的，主观和客观甚至是同一存在，因为南瓜如果没有主观去判断它，它就无法衍生出多姿多彩的存在，如果没有偏向，那么就无法【分之用】出更多的存在来，就无法无限化的拓展，(分之用，造物之通解非通解，宇宙的造物既存在中性的存在，也需要意识体去无尽可能性的偏向，进一步拓展造物，挖掘潜能)。

因此我们可以看到红桃❤和黑桃♠是无法剥离方块♦与梅花♣存在的，(也就是心之动需要有对象)，因为人的主观判断本身是要建立在有一个对象上面的，这个对象可以是未坍缩的方块♦，然后人产生主观判断之后，将这个对象坍缩了一次，因此生成了梅花♣，(例如因为南瓜好吃而变得喜欢，并开始认为“南瓜是好东西”，这

就是一朵梅花♣，梅花　也可能导致固化）。也就是从未显化变成已坍缩。

红桃❤和黑桃♠与梅花♣和方块♦是相互交错和相互影响的，方块♦和梅花♣“必定”会有红桃❤和黑桃♠的看待与影响，（事物会被以各种不同的观察与感受和想法所看待），但是呢方块♦和梅花♣却不一定需要红桃❤黑桃♠的偏向看待。

对于意识体而言，对于宇宙而言，宇宙不会是冰凉的，静态的方块♦与梅花♣，而是动态化的包含着各种偏向，包含着正负，高低，大小，各种落差存在的看待，因此红桃❤和黑桃♠与梅花♣方块♦是 4 个要同时存在的。

【四种花色如何影响造物】

红桃　黑桃　梅花　方块　，假设我们将 4 个花色拆掉一个会发生什么呢？假设没有梅花♣。没有梅花♣的世界没有任何产物/事物/存在物，全都是抽象的概念和抽象的想法，没有任何一个实质性的存在。因为梅花♣代表着要具象化，要实体化，要显现化，要能看得见，摸得着，有具体的，有具体的数据和参数等。因此这里的梅花♣我们可以看到，如果丢失梅花♣，那么

就只有心之动，只有偏向，只有未显化的存在，全都是概率，是混沌，是场。如果 4 个花色丢失了梅花♣，那么宇宙当中不会创造出任何事物来，或者也无法让任何的想法落到实处，也无法让任何的创造给它创造出来，或者给它呈现出来任何的概率，即便再怎么样丰富也是未显化的状态。

如果是 4 个花色少了方块◆。那么整个世界就是无规则的，无序的，混乱的，全都是乱成一锅粥的。也许已经有梅花♣有这种物质有形的坍缩的，已经有很多造物存在，但是因为没有方块◆，导致任何东西都难以维持维系，也无法存在时间，也无法存在特定的属性特点，空间，任何一个物质的属性和特点都是混乱的，没有规则的，没有边界的，没有属性的，没有范围的，就会导致很乱，混乱，固化。僵硬，顽固。无法产生出大量的规则差异，范围差异，边界差异，距离差异。一旦没有方块◆，而只有剩下的 3 个花色，红桃❤，黑桃♠和梅花♣。没有方块◆的未显化，没有方块◆的未坍缩，没有方块◆的无尽可能性，没有方块◆的概率场，整个世界将是一片死寂，一片固化，或者一片混乱，完全没有规则，没有特定的玩法，看不出来任何差异，也没有时

间，也没有空间，也没有层次，也没有差异。因此这也是行不太通的。因此 4 种花色一旦丢失了方块♦就会呈现出这种形态。

如果丢失红桃❤或者黑桃♠又会如何呢？假设只有 3 个花色。只有黑桃♠，方块♦和梅花♣。这会呈现出一种什么样的景象的宇宙呢？我们会发现这个宇宙完全没有生机，完全没有活力，完全没有主动性，缺乏积极的创造，缺乏勇气，缺乏创新，缺乏进取，缺乏新的开创，缺乏活力，没有生命力。没有创新，没有改变，因此这是一片死寂的宇宙，宇宙正在走向死亡。没有红桃❤新的活力注入，没有红桃　进行主动的牵引，进行力量和向上和开创和拓展性的进取般的特点特质。而只有消极的，退后的，毁灭的存在，所有的造物存在都开始变得糜烂，腐败，消亡，消退，没有新的活力注入，也没有新的灵感注入，也没有新的创生和生命力和造物驱动等的注入。

而如果 4 种花色少了黑桃　，而只有红桃❤梅花♣方块♦。如果少了黑桃♠那会发生什么呢？我们会发现无法包容，无法长久的存在，无法改良，无法进行优化，全面腐败，只会加，不知道减，只会一味向前而无法复盘，沉淀，巩固，无法凝聚等。潜能没有被挖掘，因为潜能在黑桃

♠当中，任何造物存在都存在着非常大量的未被挖掘的效能潜能。黑桃♠“可以”代表着承载，沉淀，代表着厚重，代表着稳实，代表着有基底，扎实的心之地基。代表着有宽阔的范围，不论是规则广阔，物质广阔和各种造物存在广阔，机制设计的广阔等等。因为黑桃♠是一种隐态，对比，对照，一种长久，一种长，一种稳，也代表休整，优化，改进等，同时也代表着一种潜在的，未开化的，不可见的，难以被发现的存在。如果少掉黑桃♠，只有红桃❤，梅花♣和方块♦，就会导致整个宇宙虽然看起来一直在创造新东西，但是却从来没有过改进，也没有过优化，也没有过思考，也没有过反思，因此所有的造物存在都是很粗糙的，很糟糕的，很混乱的，也没有沉淀。没有太多的概念，没有太多的细节，没有太多精细化的考量，什么都没有，非常的粗糙。同时事物的潜能和存在时长以及各方面的面向和效能都缺乏挖掘和缺乏考量，因为这些是属于看不见的部分或者属于隐性的部分。而这些隐性的部分需要被看见，需要反过来去挖掘。需要我们去思考，去探索，去深入，去向下。而这便是缺乏黑桃♠所导致的宇宙的景象。因此 4 种花色缺一不可，并且 4 种花色相互依存，相互嵌套。

这里我们通过 4 种花色的其中一种欠缺来带大家间接的理解每个花色它所承载的含义或者象征的含义，和在 4 花色当中的动态作用，以及更重要的是让大家了解 4 种花色是相互嵌套的，是同一存在，是无法分隔开的。而这 4 种花色可以描述为是同一存在，也可以描述为是来自于同一个存在，或者都诞生于同一个存在。

当然 4 种花色也代表着 4 种不同的视角，4 种不同的方向，4 种不同的交错的特点。不过这一些象征大家并不需要去记住它。或者即便对此没有多少的理解，也可以使用落差扑克牌占卜，这些都是可以的。

(注:花色之间是相互嵌套与聚合的，而非高低上下好坏等偏向之分）

【双花色组合】

下面我们再两两组牌，带大家再来看一下。每两个花色组合在一起又可以带来一种什么样的特点呢？先从红桃 ❤ 和黑桃 ♠ 开始，假设只有红桃 ❤ 和黑桃 ♠，而没有方块 ♦ 和梅花 ♣ 会发生什么呢？只有红桃 ❤ 和黑桃 ♠，则代表着一种初始的空白，初始的未偏向，一种站位偏向等待被偏向的潜在状态。而只有方块 ♦ 和梅花 ♣

则代表着一种初始的未塑造状态，未被塑造的状态，未坍缩的状态，就像是原料，就像是作画用的颜料还没有被生成，但是已经等待可以被用了，而红桃♥和黑桃♠则是想要创作的想法还没有被生成，或者初始的画板还没有被产生，或者代表着空白的画板都是可以的。

红桃♥和黑桃♠代表着偏向，心之动，心之动的偏向偏正还是偏负，偏上还是偏下。方块♦和梅花♣则代表着事物的两种不同的描述视角，一种是未显化的，一种是坍缩的，一种是潜在的，一种是可见的，一种是显性的，一种是隐性的，只是不同的描述视角。红桃♥和黑桃♠其实是一体的，梅花♣和方块♦也是一体的，然后 4 种花色也是一体的，当然用一体一词会有一定的误解，我们叫做同一不是统一，是同一，一同或者统一都可以，只是不同的描述视角，用更多的视角带大家来理解。

让我们再来看另外的两组花色，一个是红桃♥加梅花♣。我们可以看到红桃♥的积极主动，显性勇敢驱动想要以及各种的向上前进，与梅花♣一起配合的则是积极行动，勇于创造，不断的去进取，去拓展，去开拓等的一种形态，代表着一种生机，一种活力，一种宇宙生机勃勃，无尽生发的状态，是拥有着大量的生命力的。我

们不一定要具体的探索红桃❤和梅花♣这两个牌组所代表的含义，我们直接使用宇宙视角进行理解，便能够更加清晰明了的领会其中的叠加与交错的含义。

前面已经有了红桃❤，黑桃♠，也有了方块♦梅花♣，现在有了颜料，有了画板，有了思想之后就可以开始创作了，首先开始创造的便是红桃❤梅花♣，红桃❤梅花♣这两个牌组。使得开始创造衍生出来了宇宙的各种造物存在。

而在创作的过程当中的状态便是红桃❤，方块♦。因为任何的创作都是从未显化当中去显化而来的，将任何的想法变成现实，变成具象化的存在，将模糊的存在变成精细化的存在，而所需要的状态便是一个未坍缩的内心或者未显化的想法和状态，而能够拥有源源不断的未显化的想法则需要我们敞开心扉，我们打开内心，让所有造物存在皆有可能。于是我们的想法状态或者我们创作的状态便是红桃❤与方块♦，或者方块♦与红桃❤，红桃❤方块♦是一种没有具体实现的未被显化的，暂时处于思想状态，等待被显化的一种状态，我们可以理解为是一种无尽可能性和无尽想法正在运作的一种状态，当然这些都是比喻，是由于红桃❤和方块♦两个牌组组合而成的一种状态。

从红桃❤和方块♦这个牌组当中，我们可以看到一种潜在的预备状态，准备状态和能够敞开心扉的一种生命能注入的状态。因为方块♦可以代表着一种聚集，一种集聚，一种流通，一种敞开，一种相互互动，一种平台，在该平台，在该互动当中所有的红桃❤都可以相互的生成存在，但是由于没有梅花♣的存在，所有的这一切都暂时是潜在的想法状态的，或者等待被实现，被具体化，被具体数据化，被清晰化的存在状态。

而当我们已经创造完大量的这些事物之后，所有的这些事物都需要被安放，都需要被存在，被留存，被持续维持，而这种被持续维持的存在状态则是方块♦黑桃♠。方块♦黑桃♠，我们可以直接从这两个花色牌组当中可以看到，它是属于黑桃♠的，黑桃♠是一种凝聚，凝练，是一种维持，是一种承载，是一种兜住，是一种基底。我们需要将创作的东西，创造的这些造物存在存放在一些地方，并且能够让它能够存在和持续维持，但是由于只有方块♦和黑桃♠，方块♦加黑桃♠，这里的方块♦意味着是有东西可以注入的，是有平台的，有入口的，是有能量可以流通的，是有生命能可以流经的，因为方块♦代表着都在同一个平台上面，但是由于这个牌是

没有红桃♥的，也就是意味着这个被创造出来的事物是没有被持续能量注入的，因此方块♦，黑桃♠虽然既代表着事物可以长久存在，可以缓慢的持续存在，但是也意味着该事物在持续不断的腐败和消亡，只是这个消亡的速度可能很长或者非常漫长。当然这里我们所描述的时间是一种比喻，时间是相对的，任何没有被关注的东西，没有被持续注入能量，没有被持续投入关注的存在，都会呈现出这种存在，慢慢的生灰，发霉，腐烂，变质，消亡，然后消失。

当然，这些是一个比喻。通过比喻我们来理解这个牌组，理解花色，先简单理解一些花色有关的特点，我们后面的整个落差层次则可以更好的理解。

然后最后一个牌组是黑桃♠梅花♣。黑桃♠在这里可以理解为一种破坏，一种销毁，一种消亡，一种负向的，一种抽离的。这里是没有红桃♥的，没有持续的能量注入，也没有方块♦，都不在一个平台上面，都不在一个层面当中，因此这里的梅花♣，黑桃♠已经是属于被剥离了，既没有红桃　的持续注入，也没有方块　平台流入流出，是摧毁性质的，主动摧毁性质的，或者被破坏性质，或者一种汲取利用和一种抽离等有关的状态，也就是跟黑桃♠有关的，对该存在，

该造物存在或者该物质进行汲取，抽取或者破坏，或者摧毁或者切割或者分离，或者毁灭等有关的各类状态。

描述到这里，我们已经介绍了 4 种花色一体，以及三个花色一组的，两个花色一组的，总共 4 个缺一牌组以及两两相组的 6 个牌组，总共 6 个牌组。下面我们再通过自然当中的举例带大家来进一步理解这些不同的花色牌组。在开始之前，这里我们补充一个。红桃 ❤ 这里代表的是阳，黑桃 ♠ 代表的是阴，阳性面向和阴性面向有关的，而方块 ♦ 代表的未显化，梅花 ♣ 代表着已坍缩显化的实质的，梅花　虽然是黑色的但是这里其实是阳，方块 ♦ 虽然是红色的，在扑克牌当中是红色的，但是这里其实是阴，这里有一种阴阳颠倒和一种阴阳叠加的一种状态。

黑桃 ♠ 的话，后面我们还会提到黑桃 ♠ 是叠加着红桃 ❤ 的，因为红桃 ❤ 需要在黑桃 ♠ 上面生长。而红桃 ❤ 也需要黑桃 ♠，因为红桃 ❤ 如果没有黑桃 ♠ 的牵制和销毁和调整和修正等，那么红桃 ❤ 也会走向灭亡或者出现问题。红桃 ❤ 这里我们简单的代表的阳，黑桃 ♠ 简单代表的阴，方块 ♦ 代表阴，梅花 ♣ 代表阳，而梅花 ♣ 方块 ♦ 这里是颠倒的，因为它的红色，黑色

的牌或者花色是阴阳相反的。因此这里是又一个颠倒和叠加和交错。

花色之间的组合搭配是非常精妙的，例如红桃　配红桃　，除了极化以外，还会出现两个满腔热血的红桃　一同好心办坏事，导致集体式愚蠢，集体式无知和感觉良好，以至于腐败。

例如梅花　配梅花　，除了极化以外，还可能导致非常固化，惯性，僵硬，僵化。

例如方块　配方块　，除了极化以外，还可能导致麻木，空虚，幻想，无动于衷，无作为，洗脑，内耗等。

例如黑桃　配黑桃　，除了极化以外，还可能导致互相破坏，内斗，负效能，分裂，割裂等。

（当然这里是比喻，两个或多个主花色相同的人类配合在一起时可能会出现的情况）。

下面我们准备开始进入落差层次有关的阶段了。我们开始要描述从 A 到 K，13 张牌的整个发展过程，以及整个位阶层次与落差细分和发展过程。在开始之前，我们先来看一下 10 号牌。在层次划分当中，人类的发展阶层是 3 到 9 人类位阶，(植物为 A，动物为 2)，而 10 号牌并不作为人类的可发展达到的一种层次或者境界。也就是说人

类可发展得到的层次或者可修炼达到的层次最高是 9 而不是 10，JQK 是特殊结构框架体系下的存在，受外部影响，不属于可以修炼达到，但是也需要修炼其 JQK 时位与框架，后面会介绍。

在落差扑克牌占卜体系当中，10 代表着一种圆满，一种极致，但是圆满和极致理论上是达不到的，因为是永无止境的，是一种朝向，因此 10 并非作为人类可以修炼达到的，没有任何人可以达到极致或者可以达到圆满。10 号牌虽然代表着圆满，但是抽出 10 号牌往往代表着不圆满，或者朝向圆满或者朝向极致，也就是说这里也是一个叠加和交错，就是“圆满牌它竟然不圆满”，这便是它很神奇的一个地方，或者一个非线性领域/叠加场域的地方。

JQK 的话是另外的，我们会放到后面讲，它属于另一个层次。第 10 张牌/10 号牌代表的一种圆满，一种丰足，一种顶满，一种极致。但是这种极致和圆满往往是达不到的，因为极致我们在前面的描述当中，极致可以通无限，但是极致无上限，极致是达不到的，而所谓的圆满更是达不到，因为没有任何一种存在可以达到 100%，所以只能说是无尽朝向圆满，无尽朝向极致，所以导致 10 号牌它所代表的圆满往往是不圆满或者达不到圆满，或者说只能朝向圆满，朝向更圆满，

或者再进一步，再次极化，再次极致。

1~10 号牌当中，没有自主意识的 A 号牌(可代表植物意识状态有关)，2 号牌(可代表动物意识状态有关)，还有剔除掉圆满和极致的 10 号牌之后，那么就是 3 到 9 号牌，也代表人类位阶/阶段的 3 到 9 阶，一共是 7 阶，算上 A 牌 2 牌则是意识发展阶段的 9 大阶，每阶又都可以再次分为初阶，中阶，高阶。

当然这里我们的重点是放到 10 号牌这里,先学习了解 10 号牌，我们先从 10 号牌讲起，先从特殊的牌讲起。大王，小王，还有 JQK 这些牌都放到后面再讲。

对于圆满牌，也就是 10 号牌而言，或者对于极致牌。它所存在的特点是需要 4 个花色都同时存在的，也就是同时存在红桃♥10，黑桃♠10，梅花♣10 和方块♦10，这 4 张牌必须同时存在，理论上来讲必须同时存在，描述上来讲也必须同时存在，否则它就不是圆满的。否则它就不够极致了，因为它需要所有方面都要圆满，所有方面都要极致。4 张 10，4 种花色的 10 作为一个牌组，它是一种圆满，那如果抽掉一张牌会怎么样呢？

如果 4 个花色的 10 抽掉一张红桃♥10，也就是现在只有方块♦10,梅花♣10 和黑桃♠10，那么诡异的事情就会发生。圆满的牌居然不圆满

了，所以它到底是圆满还是不圆满呢？如果要说它不圆满，少了红桃♥10。那么我们会看到还剩下方块♦10，梅花♣10 和黑桃♠10 呢，这 3 张牌不也是一种奇怪的圆满吗？什么意思呢？这 3 张牌组合起来会形成什么呢？会形成一种空空荡荡的状态。看起来好像什么都没有，因为没有红桃♥，它就像一个容器，一个空的容器，我们把一个圆满的东西给它抽掉了，里面的东西只剩下一个容器了，但是这个容器非常奇怪，因为只有这个容器可以装得下圆满，只有圆满能装得下圆满，不圆满的东西装不下圆满，因此这个容器似乎是无限大的，似乎是无尽大的，它是无限化的。它是圆满的，无限化圆满的，因为只有无限化的圆满，才能够装得了红桃♥10。

这一个地方要理解起来是会直接无限化的，需要无限化才能够理解这一点，它既是矛盾的，是非逻辑的，但是它又是符合逻辑的，是线性的，又是非线性的，它是有限的，又是无限的，这里的场域层级是非常之高的，也就是只有圆满能装得下圆满，但是圆满的 10，圆满的 4 张 10 被抽掉一张红桃♥10，它居然还是圆满。但它变成两个圆满了，或者它变成一种很诡异的圆满状态，叫做欠缺圆满的圆满，因为它是一种空的状态，它是空的圆满，是空满，但是呢所有的所谓空满

空圆满也仍然是比喻，都只是为了便于我们理解。而这是一种圆满状态。

它本身似乎是不圆满状态的，它一点东西都没有，怎么能叫圆满呢？它什么都没有，它就是一个空容器，空容器也是个比喻，但是却只有它这个容器可以装得下圆满的红桃❤10。所以它到底是圆满还是不圆满，其实这里已经叠加态了。红桃❤10 我们可以理解为就是这个容器被抽走的，所有的一切被抽走了，但是它还很诡异的留下了一个负圆满一样的存在，因为只有这个负圆满可以承载下圆满，所以负圆满又会等于圆满。当然，所有的这一切怎么描述都可以。而这便是 4 个牌组的其中一个牌组之一，也就是抽掉红桃❤10 所可以见到的景象，它代表着一种静态的，一种静止的，一种如同死亡般的寂静，没有时间，没有动态，没有任何一切，但是它却存在它又好像不存在，它到底存不存在，它到底是不是圆满，它只是在那里，就是等待着或者只有它可以装得下圆满，只有它可以装得下圆满的红桃❤10。这是其中一个。

（如果黑桃 10 梅花 10 方块 10 的“特殊空圆满”当中，再塞进去一个黑桃♠10 梅花♣10 方块♦10 会怎么样呢？类似于无尽圆满的空容器里面再塞进去一个无尽圆满的空容器，会

变成一种无尽套叠的容量，也就容量从“圆满”变成了“无尽多倍的圆满”。）

我们再来看一下，如果抽掉的是黑桃♠10会怎么样？如果4张10，4张花色的10，红桃❤10，黑桃♠10，梅花♣10，方块♦10，抽掉一张黑桃♠10又会发生什么呢？会看到一种奇怪的景象，一个没有底的容器却容纳了圆满，却容纳了所有的存在，黑桃♠10作为承载，作为一个基底。梅花♣方块♦我们可以理解为就是容器的边界，容器的一个无形有形的边界或者一个边框都可以，这个怎么定义不重要，而是黑桃♠10被抽走，红桃❤10要如何去存放呢？去找承载呢？红桃❤10往何处去？红桃❤10无处安放，红桃❤10会绽放开来，红桃❤10只能溢出，这是一种圆满的溢出，圆满还能溢出吗？溢出的圆满还是圆满吗？而且这种溢出不仅仅是一次溢出，似乎没有时间的在溢出，没有数量的在溢出，没有动态静态的溢出。一种无尽迸发的状态，一种无尽喷发的一种形态，无尽的爆发无尽多的东西，这到底是圆满还是不圆满？这就是被抽走的那个黑桃♠10，被抽走的那个圆满的黑桃♠10所呈现出来的景象，是以呈现出一种无尽动态，无尽爆发，拥有无尽大量的存在，可以无限的喷

射出去，可以无限的分享出去，无尽溢出的一种状态，而且是永无止境的无尽溢出。

下面我们再次抽掉另外一张牌。红桃♥10，黑桃♠10，梅花♣10，方块♦10，如果抽掉梅花♣会发生什么呢？已经圆满的红桃♥10，圆满的黑桃♠10,圆满的方块♦10,都已经存在了，但是就是没有梅花♣10。没有圆满的梅花♣10。那么这种圆满它还存在吗？它以什么样的形态存在？会看到在这种形态下的圆满，它已经存在了所有的一切事物，所有的一切东西都存在了，但是又什么都没有。梅花♣10 被抽走了，所有一切可行的，有形的各类事物存在都不见了。

但是呢它又拥有完整的圆满的方块♦10 和完整的圆满的红桃♥10。完整的，圆满的黑桃♠10，所有一切似乎都已经配套了，都已经齐全了，但是似乎所有的一切都没有了。配套设施全部都在，但是任何产物都没有，就会呈现出一种诡异的状态，那就是一种混沌的叠加态，一种所有一切存在都叠加在一起,但是又没有任何存在，是一种零步网格一般的潜在全概率场的状态。该概率场拥有所有的一切，但是又没有拥有所有的一切。

并且由于红桃❤10和黑桃♠10总是在不断的无尽的动态在动，因此这呈现出一种无尽的在动的状态。或者一种永不停歇的尝试的状态，无尽动态与浮动，且是没有时间与速率的，以无尽的难以理解的“速率”，却总是无法生成出任何存在。

而如果缺乏方块♦10所带来的有形的规则，形状，边界和规范规定划分界限，以及未坍缩未显化的一种潜能又会发生什么呢？只有红桃❤10，黑桃♠10和梅花♣10，而没有方块♦10，缺乏了方块♦10的圆满，就会导致整个宇宙所有东西都乱套了，全部都乱堆在一起，全部卡在一起，如同卡死一般的状态，并且所有东西没有任何规范规定，没有大小，任何东西可大可小，然后数量不定。可多可少，随便的，随机的，混乱的，夹杂在一起，并且是所有一切事物。

因为有红桃❤10，也有黑桃♠10，同时梅花♣10代表了宇宙各种各样的所有的一切存在，但是因为丢掉了圆满的方块♦10，剩下的3个圆满共同运转或组合而成一种混乱叠加态的卡死态，但是这种卡死不等于乱码的卡死，这里要注意。同时所有一切事物它的形态它的方式都变得毫无规则了。毫无状态可言了，如同无态一般的

混乱状态。但又不完全等同于混沌混乱或者卡住等状态，当然要理解起来是有一定困难的，描述起来也同样较为困难，需要 4 种状态，全部堆叠起来理解。

（四种组合形态结合起来）。

这里我们简单描述完了 4 种缺牌的圆满状态，缺完牌之后呈现出另一种奇特的景象。缺少红桃 ♥ 的极致的静态与实际的空荡状态的圆满，和缺少黑桃 ♠ 的完全无处可放，无处可存，无处可依的无尽溢出喷发的圆满状态，以及缺少梅花 ♣ 的无尽浮动以及极致速率无尽在动，但是却永远没有任何产物产生的圆满状态，和缺少方块 ♦ 的所有一切事物以无规则的形式全部混乱一样的堆叠在一起的一种无形态的圆满状态。而实际上圆满一词在这里达到极致，它已经不再是圆满或者不圆满了，任何定义都无法形容。

因此 10 号牌所谓的圆满所代表的圆满，其实是无限化的，或者说是无定义的。同时也是无法定义的，并且圆满它就等于不圆满，也可以极致的缺乏圆满也是一种特殊的圆满，当然这个取决于不同的视角描述和理解方式，极致的圆满和极致的不圆满是同一个存在都可以。这个我们在书当中有过不同的视角描述。除此之外，我们还可

以进行两两组牌，可以组出 6 种的牌组形态。

而每一个牌组都可以象征和呈现出或者代表着一种不同的无限化的运作，或者极致的运作或者圆满的运作都是可以的。首先我们来举例。

红桃 ❤ 10 和黑桃 ♠ 10。这个可以代表着偏向的极致，偏向是无尽化的，无限化的，是可以永无止境无尽极化的。既可以正偏向，也可以负偏向，同时也代表着可以任意偏向，不完全是正负，可以 360 度的全偏向，全面向的偏向，且可以随意极化，随意极致而不同程度的极化。

方块 10 和红桃 10，可以代表一种无尽的力量，无尽的能量支撑，可以被运用，被使用，被用于创造，无任何约束与形态的生发与创造维持，可以代表着永恒，无尽，永无止境，极致的支撑，极致的注入，极致的力量，极致的照亮，极致的服务，极致的共享。

方块 ◆ 10 和梅花 ♣ 10 则是对于宇宙的发展而言，是以无限作为基底的，可以任意无限化的规则，任意无限化的创造，任意无限化的灵感和任意无限化的衍生拓展，无尽化的创造，并且所有的一切都是属于极致无限化的。

红桃 ❤ 10 加上梅花 ♣ 10 是一种造物上的极致，是一种创造上的极致，是一种行动上的极致，一种开创的极致，一种分享的极致，一种奉献的

极致，一种发散的极致，一种创新的极致，一种灵感的极致，一种向前的极致，一种进取的极致。各种极致都可以在此进行描述，且都是永无止境的和无限化的，一定要注意这个永无止境的描述和极致化，无限化有关的描述。

黑桃♠10 和梅花♣10 组合起来则代表着一种极致的保守，极致的隐藏，极致的退缩，极致的破坏，极致的扭曲，极致的摧毁，极致的分割，极致的承载和极致的包容，极致的容纳，极致的理解，极致的领悟，极致的潜能，极致的潜在，极致的挖掘，极致的深入。

方块◆10，黑桃♠10 代表一种极致的吸收，极致的吞噬，极致的消减，极致的构思，极致的灵感，极致的压缩，极致的聚合，极致的整合，极致的梳理，极致的臣服，极致的层次，极致的差别，极致的想法，极致的控制，极致的打破，极致的无规则无约束，极致的规则与约束。

（10 号牌的四种花色是动态的不断循环的）

当然了，在实际的扑克牌占卜当中，我们抽 3 张牌很多时候并不太会直接抽出 3 张 10，很多时候是只有一张或者两张，而实际情况我们需要根据不同的问题语境进行解答，并且这里我们所展示的 3 个花色一组或者两个花色一组所带来的描述，其实只是基底或者只是整个体系当中花色

所呈现的，并非是实际占卜当中所会出现的，并且实际占卜当中很多时候的解释是并非如此的，因为要根据【具体的语境】，例如如果抽牌出现红桃♥10，它并非是指代你是圆满的或者已经达到圆满，很多时候是代表着不圆满或者各种其他综合起来的象征，因此这里也是一种叠加。

也就是圆满牌它代表的不圆满或者说圆满牌在占卜当中反而经常代表着不圆满，但是也可以反过来说，代表着一种圆满，根据不同的语境，它的情况会变化。也就是同一张牌，既可以同时代表着圆满，也可以代表着不圆满。这本身就是非线性扑克牌占卜的一种特点，就是红桃♥10在不同的语境当中，有的时候是代表的不圆满，需要去朝向圆满或者需要去极化，而有的时候代表的是极化和一种呈现，双向的都可以。并且4个花色它是没有高低上下之分的，它只是形态不同，红桃♥并不比黑桃♠要好/差，要更高/低，一定要记住这个，要注意这一些，四个花色都是相互交叉嵌套叠加的。

（在整个扑克牌占卜体系当中，是可能出现象征第五花色，第六花色，乃至无尽花色的牌组的，当然也受到问题语境的影响）

例如黑桃♠4，黑桃♠4并不总是代表着自

私，自私自利，利用他人和坏心思，负面的，邪恶的势力的。也可以代表着调皮的，自由的，捣蛋的，和胡乱来的，耐心，沉稳，臣服，思考，或者不够耐心，不够沉稳，不够臣服，不够整理与思考等等，所有不同的描述都处于同一张牌当中，正负叠加，多态叠加。而红桃❤4有的时候可以代表着积极，善良，正向，乐观，勇敢等有关的描述，但在有的语境当中，它又可以代表着缺乏积极，缺乏勇敢，缺乏善良，缺乏红桃❤4。因此这里又叠加态了，需要根据不同的语境而决定如何解牌。

而这也是非线性落差扑克牌占卜的一些特点。也就是它既可以代表有，又可以代表没有。

再例如，在牌面当中有一张牌是梅花♣5。那这张牌既可以代表关键的拥有着(梅花　实质的）专业知识，技能，特点，特性，当然也可以反过来代表着专业知识欠缺，技能欠缺，特点特性欠缺等等有关的状态。

就是我们占卜当中3张牌，有的牌它是不出现的。不出现的既可以是关键的牌，也可以不是关键的牌，总之就是一种如同套娃一样的相互交错和叠加的状态，因此具备非线性的状态以及无限化的上限。(隐藏牌，主牌，框架牌，组合，变牌等等，根据语境解读）

（例如在某个问题语境当中抽出来的牌面是红桃♥A，红桃♥10 和红桃♥K，这一组牌是一个顺子，是一个一连串的全顺子，全红桃♥顺子。它包含着红桃♥A 到红桃♥10 每一张牌，红桃♥A 到红桃♥K 每一张牌，因此这种牌它是属于大的整体式的看待。(因为只能抽 3 张，所以有的时候牌面会有明显的隐藏牌)。

也就是在很多的牌面当中，我们首先要看整体，然后再根据花色和数字以及整体的牌序和主要的牌组来进行描述，然后再进一步细致的去解牌和分析牌组，两两牌组或者三三组或者对照牌组都是可以的，也同样【分层解牌】例如在一个问题语境当中抽出来黑桃♠Q 红桃♥2 和梅花♣Q，又或者，抽出红桃♥3，方块♦5，黑桃♠J，或者红桃♥3，方块♦7，红桃♥6。这些都是不同的一些抽出来的牌以及含有着不同的牌面，包括顺序，主次位，还有两两牌之间的各种可以可能，都可以成为解牌的点或者解牌的方式。当然目前我们现在还没有讨论解牌和整体的落差体系象征。）

花色之间的象征也是叠加的。例如方块♦既可以代表着未显化，未坍缩，叠加态，没有规则，

没有边界，无状态，无形态。但是反过来又可以代表着有规则，有形状，有显化，有界限，有边界，有设定，有范围，有结晶，所以它这两者又颠倒和叠加了。

梅花♣既可以代表着具体的行动，物质，实体，肉眼可见，显性的，又可以代表固化，缺乏有形，缺乏实体，缺少行动，没有被言说，没有被显化，没有具体落实。这是不同的方向描述和不同的方向朝向。

红桃❤可以代表着正向的，向上的，进取的，阳性的，但是反过来也可以代表着无脑的，无智的，乱序的，乱方向的，无实际获得的，无实际进取的，反阳性的东西，或者说缺乏阳性的东西。这两者在描述上在不同的语境当中是可以完全颠倒过来的。

黑桃♠既可以代表着负向的，向下的，保守的，沉淀的，稳定的，但是反过来又可以代表着扩张的，拓展的，进取的，打破的，混乱的，超重的，无序的，既可以代表着谦虚，谦卑，稳重，沉着，冷静，也可以代表着自大，傲慢，虚浮，内心混乱，等等完全相反的都是可以直接代表的。

我们可以看到所有的正负阴阳都在每一个花色当中都可以出现，而且可以完全相反，因为胆

小不一定藏在黑桃♠当中，胆小也可以藏在红桃❤当中，勇敢跟胆小实际上是一体的，因为所有的二元实际上都可以描述为是一体的，所有看似的象征，看似在单面象征，实际上是叠加象征。

红桃❤可以代表爱心，也可以代表没有爱心，代表这个人缺乏爱心。黑桃♠可以代表着自私，也可以代表着宽厚厚实，红桃❤可以代表着有心，用心，积极，又可以代表着无脑麻木呆板，梅花♣可以代表着建树成果产品，反过来也可以代表着没有产品，没有建树，没有成果，还未结果。方块♦可以代表着一种无偏向，未偏向，未显化，未坍缩，也可以代表着一个人太固化，有太多的自己的偏向，有太多的已经坍缩的显化，缺乏方块　，因为在实际的占卜的牌面当中出现方块♦，既可以代表太固化了，需要重新调回未显化状态，也可以代表着这是一种未偏向未显化状态，或者缺乏更多的坍缩与实体化，或者也代表一种纯净的原始状态等。

当然描述到这里，也许读者可能会产生混乱，产生叠加态的混乱，但是这个没关系，这些都并不需要去记住或者专门地固化的记忆，因为一切都是浮动的。非线性的落差扑克牌占卜本身就是叠加态与浮动态的，也就是在思维意识上需要正反都能够同时想到。有的时候黑桃♠并不代表着

是负面的，红桃❤也并不代表着就是正面的，因此实际上 4 个花色都是相互牵制的，相互制约的，没有哪个花色比哪个花色高，没有哪个花色比哪个花色好。象征不完全是正负，而是每一个花色都可以正负，因为当花色象征着任何的面向的时候，例如红桃❤象征着勇敢的时候，如果缺乏，就代表着没有勇敢或者缺乏勇敢。因为缺乏勇敢，并不一定需要放在黑桃♠当中，同样的可以放在红桃❤当中。因为任何的面向都有效能，勇敢有的时候也会成为负效能，也就是空有勇气，有勇无谋等等，红桃❤代表的勇敢，反过来则代表着容易被其他人利用这份勇敢，代表着其他意识，可能会利用这份勇敢，因此也可以形容为太过好心，软弱等。

因此任何一个花色既有优势也有劣势。任何一个花色不仅仅是可以阴阳象征，两面性象征，同时优势和劣势，也是可以叠加同时存在的，就如同梅花♣，梅花♣既可以代表实体的存在，物品，物体，具有思想，有形的行动，有形的果实，有形的思想智慧和建树等等，但是反过来描述这些都是固化，都被这些有形的思想智慧给固化了，或者说这些有形的，坍缩的，实体的，又都是一种固化，因此是两面性的。

再例如，如果用黑桃♠代表着一种自我为中

心，一种向内的，那么优势和劣势也同样存在，劣势是可能变得视野狭隘，思维窄化和效能低下，优势则可能具有保守和保护自身，凝聚和修正调整自身，以及让效能和潜能变得可能，以及对自身的打破上面，打破各种的固化和打破各种的惯性存在效能。

再例如方块♦代表着一种未显化一种潜能态，优势是未显化的潜能态，但是其劣势也同样的是未显化，未坍缩，未行动，未建树，未创造，未实质化，而劣势既是优势，优势也是劣势。未显化，未行动，未建树，未创造，未坍缩，也意味着可塑性强，潜能高，不容易固化，还没有被固化。

就如同方块♦3 为主牌所代表的人类，它既有优势也有劣势。优势是未塑造，劣势也是未塑造。优势是具有潜能，劣势是完全只有潜能而没有建树。优势是没有自己的思想，劣势也是没有自己的思想。优势是没有太多的想法，劣势也是没有太多的想法。优势是可以被教导，可以被带动，被引导，劣势也是需要被教导，被引导。

再例如梅花♣3 为主牌所可以代表的人类，优势是有一定自己的想法，认知，思考或技能。那劣势是有自己的想法，认知，思考和技能等，这些也同样会在一些情况下成为阻碍。

再例如红桃♥3为主牌的人类,优势是爱心，积极，勇敢，劣势也是有爱心，积极勇敢。所以我们可以看到优势和劣势是同一个存在。并且在各种不同的时位互动当中，所有的优势，劣势都是可以相互转换的，因此任何一个牌组或者任何一个象征代表，它并无所谓的高低优劣之分，当然在无限当中也可以叠加着所谓的高低优劣之分。

【人类的发展阶段】

下面我们从 A 到 9 开始介绍。并且按照 3~9 阶人类的一个发展进行各类的描述，同时也是按照缺牌的方式来带大家理解 1 到 9 人类位阶，并且也是意识体所朝向的修炼路径与阶段。大王和小王可以理解为是混沌和有序，是初始的阴阳，是一体的,注意大王和小王这里可以不分开来看，可以同时看待。根据不同的语境，大小王是可能会叠加在一起的，而大王小王一黑一红也可以对应阴阳，但是大王和小王同时都代表着混沌和有序。就是小王也代表着混沌和有序，大王也代表着混沌和有序，小王也代表着极致的混沌和极致的有序,大王也代表着极致的混沌和极致的有序,这两张牌是一样的。并且混沌和有序都是叠加在牌当中的，它并没有分开，因为混沌和有序本身

就是同一存在，因此它是并未分开的。至于解牌的时候是混沌还是有序，则根据不同的语境进行理解，当然混沌和有序本身也还可以二次坍缩和二次理解，二次解牌。也就是在实际的语境和牌面当中，大王和小王的含义是非常丰富的，是灵活多变的，甚至是不按常理出牌的，或者不按通常所解释的，没有逻辑解释的，想怎么解都可以。每个百分比对应的解都存在，或者每个解都可以有一个对应的百分比。大王小王，我们可以理解为混沌初开，宇宙准备，创始创生，也可以理解为既是初始又是结束，一种回归，一种归集或者一种归零或者一种归元，当然这些都是象征描述，既作为混沌起始，又作为圆满圆融的结束，当然，这个圆满圆融要打上双引号，所以它是双向的，每一张牌都是这样子，每一张牌都是左右叠加的。在实际的落差扑克牌占卜当中，会因为语境问题的不同而发生颠倒或者转变。

下面我们从 A 到 K，13 层次落差。A 和 2，A 是起初意识基础的最起始的，2 是互动，3 是开始复合。A 和 2 的话也可以代表着阳和阴，男或者女。阳性和阴性，一感和二感，单点与互动，植物与动物等等都是可以的。A 可以从植物和植物的特点去理解，2 可以从动物和动物的特点去理解，A 和 2 后面还会更多介绍。

从 3 开始复合叠加，形成最基本的人类，最基本的人类是复合的存在。同时也会存在大量的面向，因此呈现出 4 种花色，但是现在我们并不需要清晰划分 4 种花色所体现的基础的，基本的人类的特点。

然后人类通过大量的经历，思考，思想，感受等，开始朝向更加有心思的状态，进化为 4 号人类。4 号人类同样的拥有不同的思想，不同的经历，不同的想法和不同的感受，因此这些造就了不同的 4 种花色的 4 号人类。

4 号人类通过思考，学习，复盘，整理，调整，训练，锻炼，打磨，通过更加突出的特点，优秀的专业技能，突出的能力特质进化为或者变更成 5 号人类，或者也可以叫 5 阶人类，属于 3，4 号人类当中的能力或特质的优异者，突出者，佼佼者。但是人的发展总是不仅止步于此。

(2 号人类最多看到 3 号人类，3 号和 4 号人类最多“看到”5 号人类，更高阶人类“看不见”，也理解不了)。

人看到了更广的视野之后，或者希望探索更高层面的事物，更广阔的事物的时候，就会朝向向外部学习，向万事万物学习，朝向进化成博学，渊博，广识，智慧和有见识的 6 号人类，6 号人类能够接纳超出自我范畴以外的各种存在，同时

也是朝向打开更高阶人类的起始以及超脱自我的开始，也就是 6 号人类开始接纳万事万物和万物有关的存在与事物，因此朝向超脱自我，或者说超脱个体。

（6 阶人类最多可以看到 7 阶人类层面，再高看不见，并且需要整理 3-5 阶的一些花色）。

当达到 7 号人类，意味着能够通达各种世间的各种事物。7 号也意味着落差，因为世间万物皆由落差所构成，因此 7 号牌所代表的人类是朝向对于各种落差的领悟和思考与探索。各种落差就如同各种不同的时位互动，各种不同的身份互动，各种不同的位阶互动，各种不同差异之间的事物的互动和理解的情况，因此 7 号人类可以更进一步的超脱自我，或者达到足够程度的超脱自我，能够理解统筹世间各种落差存在。

7 号人类或者说 7 号牌同时也是整个 13 层次落差当中的中间的这一张牌，并且也代表着各种各样的事物之间互动的落差。因为这一张牌开始属于更高阶的人类了，6 号牌的话可以同步象征着自然万事万物和广阔的外部存在，而 3，4，5 的话更多的局限在自我，个体，个人等有关上面，还未打开更广的面向范围和拓展。

（7 号位阶人类最多可以看到 8 阶层面，看不

到 9 阶以上层面，同时 7 号可以知晓自身的短板所在）。

8 号牌代表着无人格，无身份，无位，无定义，无态的状态，比 7 号人类又再一次跳脱，达到一种超越规则和机制设计有关的层面，这意味着可以理解设计，理解规则，和进行规则设计或者机制设计。同时人格状态的话是已经全然超脱或者更加极致化的超脱。无人格，无身份，无位，无定义，无态并非是没有人格，没有身份，没有位置，没有定义，没有状态，而是能够囊括，可以无尽化，无限化的状态。因此 8 号牌也代表着无限化的，代表着框架，代表着规则，代表着潜在，代表着制约，代表着架构，也代表着无限，因此 8 号牌是一个变牌，可以理解为一个癞子牌或者一个框架牌，在实际占卜当中可以变，可以替代其他的牌，或者可以演变成不同的牌，因此 8 号牌的出现又再一次增加了整体的非线性的程度。同时所象征的 8 号人类也变得极为的广阔化，涉及到大量的机制，架构，框架，规则设计等有关的一些内容。

（8 号位阶人类看不到 9 阶，也理解不了）。

而 9 号人类在描述上是无法直接描述的，因为其强度达到了时位系列里面的能他人所能不了的，能他人所能不好的，因此 9 号人类是没有上

限的，其强度和层级程度是极高极高的。他不是那种通常意义上的那种数值上的高，而是一种层面碾压，完全不在同一个层次上，因此在实际描述当中是不进行描述的，或者可以比喻为低于 7 阶人类都无法看见 9 阶人类，也无法理解 9 阶人类，甚至 7 阶人类，8 阶人类也无法理解 9 阶人类，因为完全不在同一个层次上。

这里的 9 虽然在占卜当中是 9 号牌，但是实际情况当中可以理解为九九八十一号牌，或者可以理解为极致化，极为极致化的一些牌。当然所有的牌的位置它是相对的，9 号在相对的象征当中就是抛开人类，代表着一种极致化的，最顶级的，顶级人类的作品，不论是绘画，小说，影视都代表着其在整个框架内最强的，极致的存在，或者最优秀的那些作品产物也是可以的。虽然人类的修为不一定能够修到 9 阶，但是产生的作品却可以在特定的框架内成为最强的那个作品或者最为优异的，突出的，最为强悍的存在。因此在客观的或者中性的时位相对当中，9 号所代表的一种时位，一种极致化的，极强的至强的，当时最强的一种时位，当然是特定范围和框架和背景。

并且在描述上 3 号人类最多看到 5 号人类，6 号及以上看不见。5 号人类一般可以看见 6 号人类，但是超过 7 号人类则看不见，或者说默认看

不见，而需要达到 6 号人类及以上才能看见 7 号人类，7 号人类可以看到 8 号人类，8 号人类看不见 9 号人类，只有 9 阶人类才能看见 9 阶的人类，不过看见不代表能理解多少。

这个与霍金斯能量层级当中低看不见高是类似的，（也代表意识的复杂度层级，意识的力量层级），例如低于 199 层级的人类基本看不见 400+层级的层面存在，低于 399 以下层级的人类基本看不见 500+及以上的层面存在。低于 499 层级的人类基本看不见 600+以上的层面存在，低于 599 以下的人类基本看不见 800+以上的层面存在，也就是看不见场域，基底网格等存在，而只有达到 600+层级以上才能够看见全部，当然这里的全部要打上双引号，是指所有层级都可以被感受和看得见。

10 号牌我们前面已经说过了，10 号牌并不作为人类的一个衡量划分。但是在时位当中可能会有 10 号牌出现，但是这个 10 号牌不是人类位阶，而是代表着就是一种相对的一种更加圆满，更加富足更加极致的一种朝向或呈现。

Q 牌和 K 牌则代表个人意志的女王和国王，也就是阴性面向和阳性面向。Q 可以代表着 2 号牌的极致，也就是阴性牌的，或者一种发展到足够的自我意志的一种状态，K 牌的话可以代表 A

号牌发展到足够自我意志的一种状态。既可以代表个人意志，个人自主意识的女王和国王，也可以代表实际“时位”当中的女王和国王，或者能够承载女王和国王的状态和面向。当然这个是属于更高阶一些层面的，这个并非是人类可以修炼达到的，人类修炼是 3~9 阶，而即便是当上国王的人，他也并不一定是多少位阶的或者位阶就有多高的，仍然是在 3~9 阶当中。

因为 Q 牌和 K 牌它是一种阴性，阳性的一种意志的象征，或者一种时位的象征，在 54 人格当中的话是存在 Q 和 K 有关的，并且 Q 和 K 都具备 4 种花色,4 大类的面向,并且也是需要去具备的。这并不是说要我们去当女王或者国王，而是说在自主意志的领悟当中能够阴性自主意识觉醒和阳性自主意识觉醒，同时是一种巅峰的，一种极高百分比的状态。

而 A 和 2 则是极低百分比的初始状态。因此 A 牌和 2 牌是对应着 Q 牌和 K 牌的。是一种颠倒，也是一种两端，并且在有的情况当中 A 牌是大于 K 的，也就是最小的牌大于最大的牌。同时 2 又大于 A，因此在扑克牌体系当中或者在占卜体系当中它是一种循环，一种大小颠倒，一种相对的相反的，因此在牌当中是不存在实际的大或者小的，并不是说 K 牌就大于 A 牌，或者 Q 牌就大于

二牌，并非如此。因为这是落差扑克牌占卜，而不是在打牌，因此没有特定的规则。

而 J 牌的话代表了一种官牌，一种官位，但这个官是一种象征，那么对于个体意识而言，自己就是自己的官，因此它是代表着一种自主意识的权力，自我对自我的一种权限，权力和意志，与表达。并且这一种自主意志的表达是不分阴性，阳性的，它是都可以的，在 Q 牌，K 牌的时候达到巅峰，达到足够极致化 J 牌的话，不一定需要足够极致的自主意志或者自主权、自我想法、自我意愿、自我权力、自我抉择、自我决策有关。

而在另外的时位相对当中，J 牌可以代表的是相对于我们而言的官牌，也就是说我们的决策受制于这个官牌，这个官也就是有时位比我们更大的存在，它是官级别的存在，是像命令般的存在。

J 这一牌的话，它是处于国王手下的一种官位牌，它是无关阴性，阳性，无关男女的。这一牌的权力权限是被赋予的，是在体系当中才存在的。因此这个 J 牌既可以代表我们，也可以代表着相对于我们而存在的官位牌，这官位牌不一定是当官的。而是在管理体系权限当中，对方权限层级高于我们自身，或者自身有着某种相对或含背景的权限，权利，或者决策之力，或者是类似

于意志或者命令式的，或者规则管理式的，而非是商量讨论和约定式的。

K 牌是国王牌，既可以代表我们自身有关的国王牌，也可以代表着相对于我们而言的时位上的国王牌，当然主体不一定是我们主体，可以是任何事情，都可以存在不同的框架体系，因此每一张牌都是相对的时位。当然整个这一系列描述下来我们是快速的将 A 到 K 描述了一下，下面我们详细进行描述，在详细的描述当中才能够更好的去理解。

（A 原初之爱
2 纯粹之爱
3 偏向之爱
4 有心之爱
5 智慧之爱
6 自然之爱
7 落差之爱
8 无限之爱
9 大爱者不局于爱，局于爱者无大爱
10 无尽极化之爱
J 被赋予之爱
Q 无爱之爱
K 爱之无爱

这里是比喻补偿，13 落差或位阶，可以代表任意一种面向的 13 层次划分。这个表格是举例）。

我们先从 3-9 阶人类位阶牌开始介绍，然后再是 1-2，J，Q 和 K。

（这里额外加上 A 与 2 的简单介绍。A 和 2 从某种角度来说，更多的特点属于植物与动物，也就是更基础化意识的存在）

A.1，来看红桃❤A 梅花♣A 方块♦A，缺乏黑桃♠A，整体特点为基础的，简单的，生长，向阳，有规则的移动，简单变化，展开，触碰。

A.2，来看黑桃♠A 梅花♣A 方块♦A，缺乏红桃❤A，整体特点为流动，吸收，汲取，损耗，凋落，闭合，静止。

A.3，来看梅花♣A 红桃❤A 黑桃♠A，缺乏方块♦A，扩张，异变，发散，循环，多样，拓展，随意，无性质，无思考。

A.4，来看方块♦A 红桃❤A 黑桃♠A，缺乏梅花♣A，等待，静默，无动，输入输出，围绕，点状，勾勒，封闭。

（A 牌状态属于初期般的简单特点，思维意识几乎很低，也没有恐惧欲望等太多的状态，2 号牌则更多的像是动物的生存层面世界，较为更少的缺乏自我）。

2.1，来看红桃 2 梅花 2 方块 2，缺乏黑桃 2，综合特点，互动，交流，合作，分享，冲动，群聚。

2.2，来看黑桃 2 梅花 2 方块 2，缺乏红桃 2，综合特点，进攻，守护，撕扯，逃跑，恐惧，斗争，懒惰，潜藏。

2.3，来看梅花 2 红桃 2 黑桃 2，缺乏方块 2，综合特点，独立，独占，偷袭，霸占，占据，行动，待守，原始本能。

2.4，来看方块 2 红桃 2 黑桃 2，缺乏梅花 2，综合特点，幼崽，脆弱，依赖，无力，需求，需生存，嗷嗷待哺，虚弱。

3 号牌作为基础人类的起始或者说复合体，意识复合体的一个开始。3 号牌的 4 种花色，红桃♥3，黑桃♠3，梅花♣3，方块♦3。同样的，我们使用缺牌的方式来带大家理解和描述，以及从整体特点，与优势劣势进行描述。

3.1，首先来看红桃♥3 梅花♣3 方块♦3 的人类，缺乏了黑桃♠3，整体特点可以包含善良，单纯，打鸡血，天真无邪，积极，愿意，接受，勇气，友好，乐于助人，简单，淳朴，乐观，有爱心，诚实，容易跟风，随大流。

（这里可以看到，缺乏黑桃♠3，反而使得某种程度上自我意识降低了一些，既有优势也有劣势）

【优势】：能够听从教导，积极向上，乐于改变，能够协同助力，团队齐心，诚实守信，有一定环境适应力，情感表达直接，有一定共情力，顺境更幸福，逆境不气馁。

【劣势】：容易被诱导，容易被诈骗，善良被利用，过于简单，想的过于美好，不善思考，说话太直白，容易依赖环境，容易依靠主观感受判断，难以反观，容易随波逐流，缺乏智慧好心办坏事。

3.2，来看黑桃♠3 梅花♣3 方块♦3 的人类，缺乏红桃❤3，综合特点：谨慎，胆小，自私，邪恶，自负，自以为是，悲观，吝啬，畏缩，逃避，市侩，嫉妒，欺软怕硬，贼眉鼠眼，偷鸡摸狗，尖酸刻薄，趋利避害，墙头草，鬼迷心窍，见人说人话，见鬼说鬼话。

（缺乏红桃❤3，使得总是试图向外部获取能量或资源，导致不同的演变）

【优势】：不容易上当受骗，不容易被塑造和被控制，思维更复杂，不容易自我内耗，谨慎规避，不盲目，能够自我保护，有攻击性也等于防

御力，能够适应更多种环境，恶劣环境能快速调整。

【劣势】：难以成团，缺乏诚信，容易内斗，目光短浅，自私自利，损人不利己，没有底线，落井下石，过河拆桥，愚昧无知，傲慢自大，容易自己搬石头砸自己的脚，容易自己害死自己。

3.3，来看红桃❤3 黑桃♠3 方块♦3，缺乏梅花♣3。综合特点：傻里傻气，没有思想没有烦恼，说什么都听，有什么是什么，有什么用什么，图个爽，喊口号，呆板，迟钝，无知，没有目标，没有主动性，近朱赤近墨黑，随波逐流。

【优势】：容易和谐融洽，无忧无虑，逆境没有什么焦虑与烦恼，很少有痛苦感受，容易被人照顾和平凡平静，简单快乐无忧无虑，不算计他人，不招仇恨，不招人讨厌，不容易被惦记和招人嫉妒，纯净，无欲无求，不容易自找麻烦，两耳不闻窗外事。

【劣势】：顺境也不会有太多幸福感受，缺乏自主，容易被带坏与带偏，不思考明天不思考未来，重复，傻傻的活，感受力低，挺幸福但幸福度不会很高，少痛苦痛苦值也少，两耳不闻窗外事，人生缺乏丰富体验，意识缺乏拓展，缺乏进取的机会，和向上的可能。

3.4，来看红桃❤3 黑桃♠3 梅花♣3，缺乏方块♦3，综合特点，没心没肺，毫无底线，欲望贪婪，毫无顾及，没有责任感，横行霸道，贪得无厌，为所欲为，做事没有章法，无赖无理，胆大包天，唯利是图，无法无天，熊心豹子胆。

【优势】：敢想敢做，无拘无束，打破规则，不受约束，活着不累内耗他人，贪心可以用于进取，抓取一切机会，无顾及心理负担少，敢鱼死网破与破釜沉舟，做的绝，果断，不容易固化与产生惯性，不被说谎所局限，我命由我不由天，有更多的自我。

【劣势】：妄自尊大，胆大妄为，鼠目寸光，盲目自信，难有朋友，不被信任，容易被利用，被收买，做的绝，无情，小人聚集，不容易被赏识，没有长期利益，难以壮大，容易被群殴，不容易有积累，有勇无谋，目光短浅，牙尖爪利，不知天高地厚，死都不知道怎么死的。

（然后是4号人类位阶有关的牌，4号人类由3号人类发展而来，可以通过经历，经验，记忆，思考，感受，探索，体验等，进而产生更多的自主想法，自主思考，自主感受，自主内心，自主运作，于是从愚昧无知与未开化（中性）的人类进化为了有思想有感受有“心”的4号人类，

或者面向开始极化并拓展开来。4 号也可以代表有心，想法，探索，拓展，积极，展开，生发，波动，动态，起力，开走。）

4.1，来看红桃❤4 梅花♣4 方块♦4，缺乏黑桃♠4，综合特点，积极正向正直，果敢英勇，奋斗拼搏，敢闯敢拼，敢于尝试，接纳与包容，主动与信心，有自主信念，有想法有思考。顺境容易高歌猛进，逆境容易一路冲进死胡同。

优势：积极正向有学习的意愿与动力，能够接纳与敢于挑战困难，有行动力有活力，越干越勇，有自律自控能力，敢于跳脱舒适圈，敢说敢做敢担当，态度开放，热心，有包容心，乐于付出，心甘情愿，容易被集体接纳，有理想有目标，有自豪感，能够一定程度接受挫折。

【劣势】：努力容易白费用在低效能方向上，容易有勇无谋，被人当枪使，容易露锋芒，知进不知退，容易忽略自身的短板，容易眼睛筛选与滤镜式看待人事物，容易顽固局限于自我立场与思想，可能会钻牛角尖，不容易听进谏言，容易被人利用或陷害与当替罪羊等，有目标但方法可能有问题，容易先入为主，容易被某些层级排挤与针对，理想主义，容易骄傲，可能追求社会或外部认可，专注力容易被分散。

4.2，来看黑桃♠4 梅花♣4 方块♦4，缺乏红桃♥4，综合特点，有耐心，沉着稳重，观察与思考，反思与理解，抗干扰与定力，没有上进心，缺乏同理心，焦虑与担忧，恐惧与保守，缺乏动能。

【优势】：稳重细心，思虑而后动，有自主的想法，乐意感受，能够包容体谅与理解，能够接纳更多的事物与存在，包括接纳负面感受与情绪，谨慎谦虚，不容易固化，乐于听劝，乐意改变与提升调整，能自我感受与观察，专注力容易聚集。

【劣势】：可能久久不行动，拖延症，空有思虑而无动，焦虑症，内耗，犹豫不决，容易错失机会，想要但是不敢，思考过多，患得患失，可能缺乏自信，缺乏爆发力，开拓力，可能惯性于观望，可能长期发展停滞，可能陷入自我怀疑，不够坚持或动摇。

4.3，来看红桃♥4 黑桃♠4 方块♦4，缺乏梅花♣4，综合特点，想得多做得少，听得多行动得少，听不太进心，经常说明白了其实不明白，中空，脆弱，空想，幻象，不切实际，玻璃心，理想主义，学习的东西难留存，漂浮不定，自欺欺人，焦虑缺乏安全感，虚学，虚做。

【优势】：静心，等待，平静，想的少，不想

思考，烦心事少，想象力丰富，难以经历大风大浪，不容易和人产生冲突，不易被利用与诱惑，情绪容易直接释放，不容易残留某些情绪。

【劣势】:好高骛远,容易自我洗脑自我欺骗，活在自我的世界当中，想法愿望不能落实，难处理的痛苦与问题常常压制或忽略而不进行解决，容易被击碎玻璃心，产生迷茫而幻觉式无助，容易陷入受害者思想，抗压能力弱，容易怨天尤人，容易依赖他人，惯性程度高，不想改变自己，难以改变自己，希望外界改变，要求他人，控制他人。

4.4，来看红桃❤4 黑桃♠4 梅花♣4，缺乏方块◆4，综合特点，假大空，头头是道，喜欢展示与彰显，夸夸其谈，不懂装懂，容易夸大吹牛，看不起他人，高高在上，自以为理解，虚荣与自尊强，容易好面子。

（特点：与缺乏方块◆3 的 3 号人类不同，缺乏方块◆的3 人类是完全无知什么无视规则与顾忌的，肆意妄为的，而缺乏方块◆的 4 号人类，反而一定程度上非常遵守规则，因为有思想能知道惩罚，恐惧与选择，规则背后的代价）

【优势】: 对喜欢的事情乐于投入思考，可能用身份装饰自己，容易遵从规则守则，乐意表达

与分享，能够教导，自我安置身份并演绎，可以有担当有责任，敢于起始，困于身份又因身份而前行创造，困于面子与自尊又因面子与自尊而敢担当敢进取。

【劣势】:难以改进自身,难以反思看待自身，和视角容易狭窄和长期固化某些视角，容易自动忽略自动屏蔽更优秀的人事物，喜欢和比自己低的人接触，被人看穿或点破容易恼羞成怒，固守自我立场，骂骂咧咧，爱听好话，不接受批评，容易破大防，喜欢夸大其词，容易歪曲事实，容易好为人师，可能忽略礼貌与尊重，容易被身份束缚，遵规循矩容易固化。

（4 号人类经过打磨与发展，逐步成为人类当中的优秀者，优异者，有着突出的特点，特质，或技能，专业，才能，开始进化为 5 号人类位阶，5 号牌也可以代表突出，卓越，优异，驱动，启迪，等）。

5.1，来看红桃❤5 梅花♣5 方块◆5，缺乏黑桃♠5，综合特点，引以为傲，自信坦荡，有底气有力量，擅长领域经验丰富，熟练，能看到进步的方向，方向清晰，突出优异但比上不足比下有余，愿意主动学习，进退难把控。

（特殊：缺黑桃♠黑桃♠对 3 号人类影响不大，越往后影响越大，甚至出现缺黑桃♠的负效能）

【优势】：领域内有些许知见，做事能力强，靠谱，熟练熟悉，效能起点高，说做就做，擅长从专业角度分析问题，有毅力有决心，不惧问题不惧困难，能够教导与传授，执行能力强。

【劣势】：非领域内容易自信成傻子，容易长期陷入同一种专业依赖，技能依赖，工具变成了阻碍，任何所学既是助力也是阻碍，容易故步自封，刚愎自用，可能喜欢被人捧，喜欢位置优异，思想和习惯可能固化，容易聚焦但可能因聚焦而变得狭窄。

5.2，来看黑桃♠5 梅花♣5 方块♦5，缺乏红桃❤5，综合特点，抗压，忍辱负重，靶子，操作方式多样，思维灵活，变通能力强，游刃有余，了然于心，负亦可用，方法无太大要求，老油条，多面多变，圆滑，效率至上，生死看淡不服就干。

（特殊：缺乏红桃❤对于 3，4，5 号人类的影响不同，5 号反而可以激发一种缺乏红桃❤下的潜能与优势，反而变得更为极化，对 3 号影响很大，对 4 号也是不容忽视）

【优势】：敢骂人，敢利用人，也敢被骂，也

敢被利用，承受能力与抗压能力极强，是老板的好帮手，也是很好的替罪羊，能干脏活累活，一套又一套，黑白脸，效能可能高，手段多方法多，可攻可守，可进可退，不被外在束缚，机动能力强，不好面子，防御力与抗性比同阶高不少，能屈能伸。

【劣势】：抗压抗责，抗巨山，不得好名声，臭名昭著，可能被某些面向所控制例如利益，不做无收益的事，不容易被同化，可能脏活过多，容易被污染想法，视野容易扭曲，容易剑走偏锋铤而走险，然后可能死翘翘，如果不进行全盘改变则难再进阶一步。

5.3，来看红桃♥5 黑桃♠5 方块♦5，缺乏梅花♣5，综合特点，假教授假专家，徒有虚名，纸上谈兵，招摇撞骗，走后门，迂腐，有名无实，滥竽充数，班门弄斧。

（特殊：3 号 4 号 5 号人类所缺梅花♣的影响和含义是很不相同的，5 号是一定程度知道自己缺乏梅花♣的，而 4 号是即便知道也假装不知道或者否认，3 号是直接的无知状态/中性）

【优势】：善于愚弄人心，自信到离谱，演都不带演的，但可能知道自己没实质，有自知之明，表现能力强，灵机应变，蛊惑人心，擅长浑水摸

鱼，心思缜密，察言观色，细心浮形，洞察人心，善于伪装，把握机会，扬长避短，审时度势，拉拢人心，见缝插针，镇定自若，从容不迫，以小博大，风险规避，逢凶化吉，居安思危，防微杜渐。

【劣势】：缺乏真才实学，容易糊弄自己也糊弄他人，难以真正被更高阶的人所助力，无法担当中流砥柱，经常避开问题忽略问题否定问题，容易依赖谎言与捏造，容易丢失真实与自我，可能思维惯性成各种小聪明，可能散失独立思考能力，容易招揽粉丝也容易被集火，容易塌房显露实质，缺乏真正的力量与气力和威能。

5.4，来看红桃❤5 黑桃♠5 梅花♣5 的人类，缺乏方块◆5，综合特点，心狠手辣，横断果决，雷厉风行，魄力十足，英勇无畏，清晰精炼，疯狂打磨，精益求精，坚忍不拔，百无禁忌，来者不拒，无所不为。

（特殊：缺乏方块◆的 5 号人类知道规则背后的代价，反而肆无忌惮为所欲为，或者利用规则，规则之内随意操作，与 3 号 4 号人类形成不同的特点对比，是否有方块◆的含义在不同层级上不同，浮动的叠加的，没有特定固定的含义）

【优势】：能够利用规则，无所不用其极，力

大砖飞，没有机会就创造机会，无惧困难无惧险阻，敢挑战不可能，敢挑战权威，力量十足，打破创新，力挽狂澜，破而后立，条理清晰，有理有据，百折不挠，坚定追求，誓不罢休。

【劣势】：容易独断，霸道压人，容易带飞全场和带翻全场，缺乏自我规则与约束，缺乏敬畏，容易忽略一些面向与考量的顾忌，善用规则利用规则，规则之内无规则，容易过于逻辑依赖逻辑，缺乏情感感受与更多面向拓展的考量，产生局限性，专注于自身，难以臣服更高者，容易忽略细节，可能会忽略下位者的建议与提议。

5 号人类朝向 6 号人类的过程中，有一个较大的跨度需要跨越，那就是关于自我个体的跳脱，因为再怎么发展，如果思维里都只有个体自我的认为，那么这是非常狭窄的，因为万事万物，皆可以学习与探索智慧，因此视野，格局，眼界需要朝向打开更为广阔的层面，看向万物，看向世界，看向一切面向与存在。6 号位阶人类层级也是跳跃自我打开更大视野与朝向更高层面的层级，对于 3 号位阶人类与 4 号位阶人类而言，是只能够看到 5 号位阶人类层级的，或者说视野几乎只能看到 5 号层级，而 6 号及以上的层面与世界则几乎看不见，而 5 号人类，如果寻求更大的

自我发展，更多层面的成长与进取，那么则可以看见 6 号位阶人类层级的世界。如果 5 号人类不寻求进取，那么则视野会停留在 3，4，5 号位阶层级的世界。而 5 号人类无法直接看见 7 号及以上的层面世界，看不到，看不出，看不懂，看不透等，而要看到 7 号人类，则需要达到 6 号位阶人类，才能够勉强看到。而至于 8 号与 9 号位阶的人类，只有 7 号位阶人类能够看到与接受和一定程度理解到 7，8 号位阶人类，以及相对应的层面世界。7 号和 8 号都无法直接理解 9 号位阶人类，7 号人类可以看得到 8 号人类以及如何前行达到，7 号位阶人类相对于 6 号位人类已经是深不可测的程度，3 号看 6，7，8，9 号，都是看做 3 号人类或者视为 3，4，5 号人类，会直接渲染成自我以为的 3，4，5 号位阶人类。6 号看 7 号则无法渲染，至于 8 号和 9 号位阶人类，则只有对应层级才能看懂。

（6 号人类位阶，可以代表或含有渊博，广闻，博学，多识，眼界开阔，见识，智慧，庞博，学问，心胸，也可以包含自然，万物，天地，广阔，山河等。虚学的上限最多到 5 号位阶牌，后面都是属于需要实学才能达到，5 号人类最多可以看见 6 号位阶层面，看不到 7 号及以上，6 号

位阶是作为通往更高阶人类的跳板，6 号位阶最多可以看见 7 号位阶层面，更高看不到。）

6.1，来看红桃❤6 梅花♣6 方块♦6，缺乏黑桃♠6，综合特点，正气凛然，博学多识，尊重敬畏礼貌，思维多样，敏锐直击，见识多广，心胸开阔，君子风范。

（特殊：6 号可以缺任何一个花色，也可以缺黑桃♠，但是如果再想进一步，缺乏黑桃♠将无法升阶到 7 号牌，6 号因为足够广识，缺乏黑桃♠的影响降低了一些，但是导致潜能难打开，因此该牌需要修炼黑桃♠才能够进阶 7 号，相对难度较大）

【优势】：受人尊重，受人敬仰，受人赏识，能力各方面的发展更为轻松便利，思维与眼界可以智慧处理与解决很多问题与困难，容易得民心，懂得智慧与巧力，更容易接触到同样的或更高的有识之士，能够赏识他人，服务与贡献，方式多样智慧运用，取舍得当，清明理事，得心应手，有主动有意志。

【劣势】：不太被低阶 3 号 4 号人类所接纳，或不受其欢迎，缺乏极化极致，以及可能被高上的价值观所束缚与局限，有了高而忘了低，容易规范化自我，形成特定人格约束，容易以高自居

但少一份超脱，以智慧但是局限于智慧，可能被追求干净与正气正义所束缚。

6.2，来看黑桃♠6 梅花♣6 方块♦6，缺乏红桃♥6，综合特点，千锤百炼，见识广博，干脆利落，横扫千军，席卷八荒，傲视群雄，一夫当关，义气云天，当机立断，说一不二，叱咤风云，凛然不惧，一骑当千。

（特殊：6 号要进阶 7 号，缺哪一个花色都不行，包括红桃♥，但是 6 号仍然可以不需要红桃♥来进行运作，7 号可以少红桃♥，但是不能完全没有红桃♥，7 号的运作很多时候不能用红桃♥，但是不能没有红桃♥，该牌组的人类会追求精进和跃升，因此相对更容易突破到 7 阶，以及这里 6 号位阶存在黑桃♠反而很锋芒外显，而 5 号位阶存在黑桃♠反而隐忍与忍辱负重）

【优势】：刚猛无比破百关，逆势破局，毫无惧色，气势如虹，泰山崩于前而面不改色，刀山火海如履平地，被人敬畏，敬仰，义盖云天，威慑力强，不断精进，登峰造极，一呼百应，力拔山兮气盖世，“战无不胜攻无不克/比喻”。

【劣势】：有实力才能傲视群雄，但因为太有实力，而可能战死也不求助，容易因胜而走败，可能忽略培养接班人和人才，树大招风容易被针

对，容易蔑视陷阱和鸿门宴导致可能被暗箭，不容易藏，明枪易躲暗箭难防，可能更偏向硬刚，而不选择避险，太有把握了容易忽略低概率。

6.3，来看红桃❤6 黑桃♠6 梅花♣6，缺乏方块◆6，综合特点，真大实/真大师（比喻），假癫，不按套路出牌，真才实学，有料，敢装疯卖傻，扮猪吃老虎，不在乎世俗眼光，不讲究但又讲究，不懂但又可以懂，实学实行，知分寸懂模糊，装聋作哑搞猜谜，点到为止。

（特殊：缺乏方块◆的 6 号位阶，不是没有规则，不是不守规则，而是有自己的一套想法规则，有着自我与内心的清醒化的规则）

【优势】：游历世界无拘无束，心胸坦荡，看破不说破，天地逍遥，不惹尘世不贪不抢不追不逐，似醉非醉，遁形自由，洒脱，勤思深学与钻研，实学细腻，思维天马行空，能够享受清净，自然，简单。

【劣势】：缺乏极致，缺乏凝练与爆破，难以被世人理解，过于自由难以融入集体，过于热爱而难以颠覆，可能过于执着喜爱之事而忽略更多拓展与探索，过于清醒体验难以沉入与深入，和深刻体验与落差体验，对一些非喜好的其他事物的兴致可能难以深入，可能导致很多时候停留于

简单即可而忽略的更为复杂的构建与拓展。

6.4，来看红桃♥6 黑桃♠6 方块♦6，缺乏梅花♣6，综合特点，理论都懂可以有逻辑有道理，但是过于固死，抽象与不落实处，虚无缥缈，跨层无根，不问世事，如同定态，虚超然，悟虚无实，有规则无造物。

（特殊：缺梅花♣的 6 号容易认为什么都已经是“最好”的了，完美无缺，通透超然，无需再生，使得导致容易视虚为实，见虚忘实，难以入心，模糊化层次，细节，存在，事物，等。）

【优势】：仍然是有足够的广见与知解，只是缺乏深入而停留表面，能够顺其自然，臣服万物，能够安然自得，懂得某些借力省力，共处万世，不问世事少被打扰，知足守净，返璞归真，因少而少固化但因此而另类固化，可以削减减少但也因此丢失复合叠加态。

【劣势】：可能被困于“虚钵”而不自知，洪荒大宙浩渺无边但是忽略了大小是叠加的和反嵌套的，小即是大大即是小，空有大则为小。常理所当然，将自视为的规律视为唯一真理，殊不知何为造物与设计，缺乏衍生与新创。难以理解或不太能逆其自然。以大包小而丢小，以虚包实而丢实，缺乏精进与打破的追求。

（接下来准备进入 7 号位阶人类层面了，7 号 8 号 9 号都属于非常高阶的人类层级，高阶人类范围，共 7 号 8 号 9 号 3 个层面阶层。而想要到达 7 号位阶层级以上，4 种花色都必须有，但是花色是可以缺少一些的，而 7 号人类，代表着各落差层次的理解与处理，属于超脱自我个体的存在，能够超脱自我去理解世间万物的差异，落差世界的领悟，因此 7 号位阶人类即便对于 6 号位阶人类而言也是深不可测，难以理解，7 号人类可以差解智慧，差解万物，差解自然，差解自我，以落差而存在，以差异与复合态而运作，所有的 6 号位阶人类所引以为傲的知识，智慧，见识，经历，学识，等所有存在，都不过是整个落差层次体系结构当中的某些片区或区块，而这是一个比喻，来形容 7 号位阶下的广阔落差世界，以及对整个落差世界结构与存在的领悟与理解。因此 7 号位阶人类开始，会包含着 1-6 号的全部花色牌，以及对各种牌的各种不同程度的理解，才能从 6 号位阶到 7 号位阶，在某些情况下也属于时位上的大管理时位，而每一个位阶的提升，都包含着前面的所有花色牌可以被补强。）

7.1，来看红桃❤7 梅花♣7 方块♦7 的人

类，少黑桃♠7，注意是少，不是缺。综合特点，井然有序，错落有序，叠加多态，人格变幻莫测，通识广纳，慧眼识珠，妙慧连连，择效善诱，才高八斗，经天纬地，层次层级分明，网开多面。

【优势】：人才赏识与培养，挖掘潜能，繁复高难之事不在话下，万事皆可以注入智慧，全局视野，八面玲珑，可担重任，慧眼如炬，赏罚有度，七擒七纵，深谋远略，高瞻远瞩，足智多谋，以奇制胜，运筹帷幄，千里之志，同识共进。

【劣势】：鞠躬尽瘁，容易被压制，事物缠身，事情容易只增不减，容易亲力亲为，缺乏深入沟通对象，太过于管辖过细过多，容易上进但难下退，重才难隐，可能变成史诗级牛马，可能干超级重活超出自身或超出职位，力量与心力容易被分散，责任担子可能过重。

7.2，来看黑桃♠7 梅花♣7 方块♦7 的人类，少红桃♥7，注意是少，不是缺。综合特点，眼里可以容纳各种沙子，无计无较，心如山峦，撼山无动，无情如冰有情义天，宽宏大量该死必死，灭世掀河/造世泽林，雷霆雨露，恩威福绘，无气势但极为气势。

（特殊：比起黑桃♠6 梅花♣6 方块♦6 人类来说，更极致的多，导致衍生了大量的面向，

甚至相反的面向，很多都叠加出现了，不再是单片单面向，以及力量层级非常之高导致无需依赖任何 6 号位阶使用的气势，威压，力量，锋芒，魄力等，反而变得平清无动了）

【优势】: 任何事情都可以做，且可以无所恐惧，接纳程度与包容度极高，且可以随时生发红桃❤，有红桃❤但是不被红桃❤所局限，运作时叠加着红桃❤，可以更加精妙的处理与解决事情与问题，力量值非常高，越战越强，进退都有很强的把控度与极化程度，且前进非常容易，不会被任何所框住或束缚，可以用任何一切方式进行提升与拓展，黑桃♠也可以转化生成红桃❤，能够接受很多意外，特殊，破坏性事件，而依然心力不被其多少的撼动，威稳，聚合度非常高，适应能力极强。

【劣势】: 出现复合叠加态后，劣势将会越来越少，且动态化程度很高，因此所谓的缺点，很快就会被补齐掉。忽略与缺乏对所学所理解的事物面向的二次打磨深化衍生，可能忽略探索未被挖掘的剩下的一点点理解，忽略 3%等，运作于框架当中则可能有意无意看不见与忽略框架,体系,架构等，当然了这里的劣势也有点鸡蛋里挑骨头了，不过比 7 号牌更高的 8 号位阶则需要打破框架，打破体系，打破设计，打破设定等的更加难

以被发现的无形存在。

7.3，来看红桃♥7 黑桃♠7 方块♦7 的人类，少梅花♣7，注意是少，不是缺。综合特点，这个牌组是无法形成的，无法少梅花♣7，因为此时已经讲究实学，实力，实才，实能，实位，实差，实识等，而丢了实，无实质后的虚像，是无法构成此人格牌组的。空有红桃♥，无济于事，空有黑桃♠，无可进取，空有方块♦，无实可装，甚至没有所谓的准位阶，准位阶也是无法存在的。7 号位阶当中，只有这个是无法构成的，少也是无法构成的，少一个梅花♣都不行，剩下 3 种可以。

（这里会看到似乎很难少梅花♣7，因为缺乏梅花♣7 都快无法构成 7 号位阶了，梅花♣的重要性越来越高了，例如如果红桃♥K 黑桃♠K 梅花♣K 方块♦K，少了梅花♣K，意味着君王的权力和力量都没了，完全没有权力与力量的君王就像傀儡。而 7 号位阶人类也会出类似的情况，没有梅花♣的 7 号位阶是无法构成的，即便是少梅花♣也是难以构成的，因为这是支撑其从 6 阶升往 7 阶的必要）。

7.4，来看红桃♥7 黑桃♠7 梅花♣7 的人

类，少方块◆7，注意是少，不是缺。综合特点，管理之外，规则之外，特殊情况特殊处理，特权，超管，超绝，超才，特招，待动，默认无需，幕后，比喻为最为遵守规则的规则外之人，或特殊时位，特殊干预，默不作声，普行无华，普做无华，虚风批影。

【优势】：处理特殊事件，主观判断专治疑难杂症，法外知音，通解与非通解，管辖于规则之内与规则之外，备用潜能，隐身于世，保底位，可处理大事情也可以处理细微事情，7 牌本身也是作为落差牌存在，也意味着可能面对与处理一些特殊落差与多落差事件，同时也作为上下传导的中继器，不论是权力与力量的传导，又或者信息与操作。

【劣势】：达到 7 号位阶的人类或状态，都是可以知晓自身的一些劣势或短板位的，因此也就很容易补齐短板，劣势或缺点是较难出现的，但是 7 号位阶初中后的每小阶提升仍然是跨度很大的，不是不懂规则，不是没有规则，也不是没有低层面与中层面的视角，“没有劣势”本身就是一种劣势，意味着面向非常广但是还不够极致广，力量够落差但是还不够极致落差，难以作为显性位统领或区管，以及不太能处理庞大复杂资源与存在，可能成为跨层互动或传递的阻碍与负效能，

以及扭曲或窄化更高层级的资源、力量或信息等。

（对于 7 号牌而言，万事万物也都可以根据不同的时位而找到对应的牌位，或者说 7 号落差牌所描述的广阔落差世界，可以见到其万事万物的落差位，因此可以给“各种事物”找到牌号位参考，当然只是参考，然后是 8 号位阶人类，8 号意味着规则，架构，框架，体系，系统，同时也对应着对规则的解构，对架构对框架对体系的解构，因此可以制定、设计、创造出规则，架构，框架，体系，系统的存在，而这便是 8 号人类位阶所对应的层级，是远超 7 号人类位阶的，8 号牌在占卜当中也代表着【变牌】，或者叫癞子牌，可以代表无人格，无身份，无位，无定义，无状态，无不是没有，而是浮动与复合叠加态，是可以朝向达到无限层面的。

8.1，来看红桃❤8 梅花♣8 方块♦8 的位阶人类，没有黑桃♠8，这里会出现一种奇特的景象，没有黑桃♠8 的人类，他凭什么是 8 号人类？这样的人类真的存在吗？答案是并不存在，8 号位阶人类是一个必须 4 色的存在，如果少任何一个花色都无法构成 8 号位阶。我们可以看牌面没有黑桃♠8 的 8 号位阶人类，他根本就称不上

8 号位阶人类。也不像是一个 8 号位阶人类。因此实际上的 8 号人类几乎是要 4 色的。并且 8 号人类已经达到如此层级框架体系，各方面都能够有一定的通透与领悟，自然也能够对自身所处的状态拥有着框架式的理解。因此呢自身的所有短板缺哪个花色也是可以直接看到的，并且以 8 号位阶人类的才能要补齐这些花色是非常简单的事情。不论是缺黑桃♠还是少黑桃♠，都无法直接被存在，因为 8 号人类可以瞬间快速补齐黑桃♠，因此又变成 4 色了，对比 7 号位阶人类，7 号位阶人类无法缺少梅花♣，但是 8 号人类则是一个花色都不能缺，而少的话则只能少一两个红桃❤，且黑桃♠一定是要大于等于红桃❤。

8.2 四种花色的相互螺旋，红桃❤再上一层，上面有黑桃♠，黑桃♠再上一层，上面有梅花♣，梅花♣再上一层，上面有方块♦，方块♦再上一层，上面又有红桃❤，红桃❤上面又有黑桃♠，黑桃♠上面又有梅花♣，梅花♣上面又有方块♦，方块♦上面又有红桃❤，无尽螺旋上升或下克，当然这里是比喻，可以叠加，多重叠加。

来看红桃❤8 黑桃♠8 方块♦8，缺乏梅花

♣8，这个牌的位阶人类也是无法形成的，如果是红桃♥8 黑桃♠8 梅花♣8，缺乏方块♦，这个牌的位阶人类也是无法形成的，且梅花♣少一个都不行，少一个梅花♣只有 7 个也是无法达到 8 号人类位阶的，方块♦少一个只有 7 个方块♦也是不行的，也是无法达到 8 号位阶人类的，少方块♦意味着达不到足够的规则框架体系架构系统等的足够超越与理解，黑桃♠也同样如此，少一个黑桃♠也将无法形成 8 号位阶人类，承载力与聚合力等达不到。

来看黑桃♠8 梅花♣8 方块♦8，缺乏红桃♥8，这种牌的位阶人类也是无法形成的，但是，红桃♥是可以缺少的，例如只有 5 个红桃♥，6 个红桃♥，7 个红桃♥等，却是可以构成 8 号位阶人类的，这是一个奇特的景象。

因为红桃♥需要在有足够黑桃♠的基础上进行生发，或者说需要黑桃♠进行承载，而达到 8 号人类位阶层级时，黑桃♠必须比红桃♥多，红桃♥无法比黑桃♠更多，例如 8.5 个红桃♥配 8 个黑桃♠这是无法构成的，但是 8.5 个黑桃♠配 8 个红桃♥却是可以的。纯发展红桃♥在 6 号人类位阶以后是非常非常困难的，将近乎达不到 7 阶或 7 阶以上，大部分灵性修炼者就是因

此止步或卡在 6 号人类位阶。甚至包括宇宙球的分源头，缺乏黑桃♠的宇宙球分源头，也只能止步 6 号位阶人类。

8 号位阶人类也存在多种多样，和特点呈现，下面比喻一些部分特点，由于涉及变牌，规则框架设计与创造等，因此范围非常广，例如无人格多叠加态人格，多变，多态，无态等，什么都可以被拿来用，被设计，被创造与破坏，没有什么是不可以的。

【9 号人类位阶】这是一个极致化与致邃化的比喻存在，非此层级无法窥探，9 阶是一个比喻，9 个红桃❤不只是 9 个，而是非常多个，无尽个，8 个红桃❤的程度是远不能企及的，梅花♣也是如此，梅花♣不是 9 的，而是非常非常多个，无尽多个，恐怖如斯，无法窥探，方块♦之极，方块♦之无尽，黑桃♠之极，黑桃♠之无尽，致邃而不可璀参。

9 号人类位阶，【能别人所能不好，能别人所能不了】【撼量之慷沙，府力之休杀，夯息之法纱】。由于难以形容，因此创造意境之诗进行比喻形容。

（3-9 号牌先简单比喻介绍到这里，下面开始介绍 K 牌和 Q 牌，和 A 与 2 牌，以及最后介绍

J 牌。在通常的占卜象征当中，K 牌可以有大量的不同的含义，且根据不同的花色有不同的呈现。K 牌在整个 13 位阶落差当中是跟阳性面向的意志有关的，而且是意志层级极大的一种象征，包含着 4 种不同的花色面向呈现，并且 K 牌同时也与 Q 牌有所关系，国王与女皇，阳性与阴性，男性思维意志与女性思维意志，也就是 K 和 Q 牌。在 3-9 阶人类位阶当中，并没有 Q，K，和 J 牌的位阶，因为 J，Q，K，属于体系框架当中的存在，并不直接可以修炼得到相应的时位，而是与外部环境有关，受外部环境与因素影响，在真实的统治体系当中，任何一个 3-9 阶位阶牌的人都可能是皇帝，或者女皇的职位位置，但是其个人修炼与状态，却并不一定能达到该牌的足够领悟。

不过在 54 人格牌修炼当中，每一张牌，每一种类型的牌组，都需要进行修炼，领悟与理解和可以刷新场域进入其状态。A 与 2 也需要进行理解领悟，即便不是 J 官牌，Q 女皇，K 国王，但是在领域与意识当中，也存在自己是自己的官，自己是自己的女皇，自己是自己的国王，也需要练就其人格牌的状态场域，意识的无限化拓展与修炼，在更宽阔的宇宙层面当中，3-9 位阶人类的修炼与 54 人格牌修炼至关重要，这决定着在宇宙层面当中可以做什么样的时位位置，职位等，和

时位系列有关。下面我们先从 K 牌开始介绍。

K.1，来看红桃❤K 梅花♣K 方块◆K，缺黑桃♠K，这种结构也是可以存在的，K 虽然看起来是国王，最高的那个权位，但是实际上，A 可以大于 K，2 可以大于 A，3 又可以大于 2，于是乎 3 大于 K，也就百姓大于国王，而国王则是服务于百姓，将百姓视为更重要的存在。而国王不是一个人，而是由一大群人所共同构建的结构存在下的国王位置，与时位，国王身边还有一大堆大臣与将领，全都共同辅佐国王，并服务于百姓，是潜在的基于百姓而依存的。国王时位牌并非个体意识狭窄认为的为所欲为，独尊为大，享尽其福，非也，这些认知是低位阶人类所认为的，国王很多时候并非如此。

例如红桃❤K 梅花♣K 方块◆K 的国王，是以百姓为先的，而非自我私欲与私心，因为其位为 K 级别的红桃❤，不是个体自我层面的红桃❤存在，在这个牌面时位当中的国王，是全心全意，全然奉献的，为国为民的，如果达不到这种状态，还有太多的自我统治与控制欲望，则无法达到该国王牌状态，这个时位牌含有最基本的红桃❤K，注意，是最基本的，而非上限，仅仅只是最基本最基本需要的，便是一颗 K 级别的红桃

♥，此红桃♥非 4 号牌的红桃♥，非 3 号牌的狭窄红桃♥，而是全民百姓级别的红桃♥，心系百姓，心系万物。

并且还有着梅花♣K 和方块♦K，也就是意味着要有极强的眼界，认知，能力，状态，要求，要求相对非常高，不是一般人类位阶当中所理解的那种专业，专长，技能，本领，见识等，国王要有国王层级的格局，国王层级的心态，这不是过家家，也不是小孩子打闹，而是影响着全民百姓的存在，而在整个 4 种国王时位牌当中，红桃♥K 梅花♣K 方块♦K 是相对最容易做的国王，因为只需红桃♥之心奉献与服务即可，这种国王，容易在顺境环境创造盛世，名声四海，万人敬仰，响誉天下，共富共荣，有着很强的凝聚力，号召力，百姓安康。

但是，其劣势是逆境环境当中朝代不稳，难以抵御外敌，内部腐烂被渗透而难以招架，百姓幸福但麻木长久，抗压抗风险抗危难程度差，顺可盛，逆可亡。

用一首故事诗来比喻描述，人心恍惚，听令与高，散失意志，外邪入侵，内邪当盗，治盛有，治败无，上易下难，横难临冲，厚肥美山，其味可贪，良良败退，伪伪盗来，虽器仍锐，人心无锐，倒戈相向，惨败腹中。

K.2，来看红桃❤K 黑桃♠K 方块♦K，缺少梅花♣K，梅花♣K 可以代表一个国王的力量，权柄，军能，权力，资源，人力，等，而梅花♣K 这也是可能的，但是国王时位牌当中，梅花♣K 可谓是相对最重要的牌，如果丢失梅花♣K，无权无力无源的国王，就是傀儡，被操控，听令于人，是可谓比较“惨烈“的国王了，虽有国王之名，住国王之宫，享国王之用，但是，却只能不得不这样，完全无法自主，毫无国王之威权，被胁迫以作其非心之事，其名被旁人所用，其威被旁人所用，其力被旁人所用。其向可挥刀于外，也可以挥刀于内，损其心，损其人，损其民，而无能无力。

但是，这类国王其实也存在优势，并非全都是坏处与劣势，这类时位的国王牌，却因为无权无力，被动，听令旁人，反而可以有自我想法，可以安享自身，享受各种国王的待遇，环境，和似玩，可以有自我的更多的空间与世界，自我想法等，在某些情况下可能比较危险，但是同样的也可以带来更加安全的潜在，当然这需要一些或足够强大的心态与接受度，超脱与领悟等。

K.3，来看红桃❤K 黑桃♠K 梅花♣K，缺

方块♦K，这种时位的国王也是可以形成的，甚至方块♦K 可以是国王自行抛之的，都可以，这种国王适应力极强，不论是对内还是对外，力量极高，且不受任何道德约束，自我信念约束，例如要有良心，不杀百姓，要做个贤王等的局限，这类王，虽然看似无度，为所欲为，意志临危，但也魄力万千，能将高臣众多，人才济济，敢挑战，敢迎敌，敢自刀，敢摧毁，敢令下壁口，开河一令具下，难来曲手遮之，民才具现，百花绽放。

这类国王，虽然很多方面不讨人喜欢，同时也不完全被所有人赞誉与歌颂，名声不一定好，但仗与令却慷具其威，各种有才能的人都能有机会出来，也会有很多追随者与敬佩者，同时可以培养出大量的人才可用，且对外对内，魄力十足，势如破竹，说干就干，说断就断，行事果决，粗中有细，且因为没有方块♦K 的束缚，潜能极高，同时又不像缺乏黑桃♠K 的国王那种，受到很多的影响与考量，红桃❤K 梅花♣K 方块♦K 的国王，仍然有着自身的规范，与规划，或自我约束与要求。而红桃❤K 黑桃♠K 梅花♣K 的国王，则可以不受任何外界声音的影响，或者条条框框的影响，因此可以做的事情很多，且各种可能性都可以，同时也对腐败有着很强的震慑，以及尽

能诛杀之，且手段没有限制。对外敌入侵和混乱之民也是智慧与力量共挥的。

不过也有一些看起来的“所谓的劣势或者弊端”，例如可能斩草除根，为了简单省事而片区操作，偶尔可能忽略某些细节，对于发展方面不求特别的完善或很高的进取等，同时会有自身的自我考量，考虑与想法，这既是优势也是劣势。对于制度的迭代，革新，既可以快又可以实，但是也可能强行下放，导致各种不同的正负影响，听从百姓的声音，但又不完全听百姓的声音，这也是优势也是劣势。

红桃❤K 黑桃♠K 梅花♣K 这类时位牌的国王难度比红桃❤K 梅花♣K 方块◆K 国王的难度要大非常非常多，其上限与复杂度都更高的多，下面是最后一个国王时位牌组，其牌位是属于跨级了，难度直接再次跳了一个档次。

K.4，来看黑桃♠K 梅花♣K 方块◆K，缺红桃❤K，然而，看似缺红桃❤K，实际上是隐藏的包含着红桃❤K，因为没有红桃❤K 做不了国王，然而这类国王，则牌面上与时位上都没有红桃❤K，其难度反而远大于前面所有的国王，为什么呢？因为黑桃♠K 梅花♣K 方块◆K 的国王时位牌，包含了前面 K.1，K.2，K.3，三种国王，

同时也叠加着 K.4 的牌位，这里的黑桃♠K 当中其实叠加着红桃❤K，只是表面上或直接观察看不见的，并且更多的是各各层面都是看不懂看不到看不明白的，无红桃❤K，但是却暗中到处都是红桃❤K，以红桃❤K 之潜在与叠加来行使黑桃♠K 之威。因此该国王牌，含有所有国王的特点，与优势劣势。该国王，既可以杀伐果断，又可以心慈裹民，既可以威慑四方，又可以盛爱流家。同时又具备 K.2 红桃❤K 黑桃♠K 方块♦K 无权无力国王的优势，那就是听从旁人，以发展旁人之才之显及潜能，又同时有 K.3 红桃❤K 黑桃♠K 梅花♣K 的魄力，威望，与慑服，力量可以凝聚，规则细致盛深但又无扰星民，制敌克腐皆有其气，无需盛名荣誉与聚众心之向，但众心已无感而归。福安已至言粒，无人关想其天，良才流往如沙，无福之福其福，无乐之乐其乐，无感之感其感。

但是，红桃❤K 不可以出现，必须是以黑桃♠K 作为显现，以聚震慑，威能，浩瀚，渺宇。红桃❤K 不可外显，因为无人可理解，众使红桃❤K 不可见，但并非没有，将红桃❤K 塞进或叠加进黑桃♠K，有权而无需令，有能而无需起，有位而无需显，有力而无需使，有奖而无需发，

有惩而无需放，有才而无需挥。什么都有，但什么都不需要依赖，也都用不到用不着，描述到这里似乎有人会问，那国王呢？国王在干什么呢？国王几乎不用干什么，什么事情都不用干，享受自我即可，享受当国王的享受与乐趣即可，因为没有事情需要国王干，也没什么事情可干。但是但是，两个但是，不要认为这类国王很容易实现和很容易做到，或者要求不高，实际上所有综合方面的要求，比前 K.1 和 K.3，高出数倍数 10 倍数百倍。

所有的各种面向，多的数不清的面向，各种事情,都需要用方块♦K 梅花♣K 所精妙化运作，同时又用黑桃♠K 包裹着一切，所需要的意识面向，意识理解，意识极化度，意识复杂度，意识广度，心力，心之力，等各种方面的，都需要有足够的程度。

这类国王时位的缺点或劣势就是，无太多荣誉与名声，不太被关注与看到，也无法被人理解，同时容易让人在死后惦记，因为太强了，导致一旦百姓处于不同的国王当中，会怀念等，而其他国王在百姓的心目中就会受到一定的落差影响，因为百姓感受到的落差，众人众臣众将也都会产生对比落差，而造成某些想法与内心的影响。以及国王可能太被受尊重了，无法和百姓一起玩百

姓的普通生活与游戏乐趣等，散失了一部分普通百姓的乐趣。不再是方块♦3 号的原始原初人类，这也是一个劣势，层阶跨越过大也难以互动，同时几乎不被多少人理解，难以和低阶人类互动，无法关闭自身的才能心智重新变蠢，虽然不受到任何规则规定束缚，也会有很不错的接班班底，但是时间过长，一旦换国王，则几乎很容易走下坡路，然后很多事物可能朝向破败，或者回归“百姓与新国王”的均值，这是个比喻。不过这个也是可以通过精妙优秀高潜能的规则框架解决的，并大幅延续下去，并直到再次突破与生发，并可以相对的无尽持续下去。

然后是 Q 牌，女皇，阴性面向的意志，或者阴性思维面向与特点的极化，同时 Q 牌也是属于某种无权之权，Q 女皇潜在的与 K 国王是同时存在或潜在存在的，Q 女皇虽然看似没有权，但是实际上却借用着或者运作着 K 国王的权或部分权，因此称为无权之权。这并非贬低，而是互动运作当中实质决定权或决策实际上只有一个，如果 Q 也有着实质的 K 国王权力，那么就会出现问题，无法同时出现两个实权存在，会割裂或者产生决策问题，因此这就不是互动了，或者时位结构互动了，Q 也不会是 Q 的时位的，因此这里描述的是互动结构体系下的 Q 时位牌。红桃❤Q 黑

桃♠Q 梅花♣Q 方块◆Q4 种花色，注意 4 花色是同一个存在，或者是聚合着的，而一旦少花色，就会呈现出各种不同的面向与显现。

Q.1 来看黑桃♠Q 梅花♣Q 方块◆Q，缺红桃❤Q，综合特点：无所不用其极，为达目的不择手段，心狠手辣残暴不仁，可以狠毒果辣，聚利为己可让万物去死，其他只是用于服务自我的蝼蚁或垫脚石，能借则借，能坑则坑，凡可用者皆被我所用，凡不可用者校就所被我可用，实在不可用者与逆者与阻者，灭杀之。分层分级，蔑视低层，排斥异己，弱者如蝼蚁般随意丢弃。

（虽然描述上看似较为负面，是因为低阶人类视角难以接受或理解此类无权之权，然而虽然 Q 是女皇，但是其实是不分男女的，牌组也无好坏之分，只是不同的呈现，每个意识体有该牌组，该牌实则力量极强，且潜能与爆发力和持续运作与持续爆发力非常高，当然对其他人而言，或者站在观察者而言，看起来似乎有太多的服务自我，以及很多对他人的负效能，或者利用等，但是要做到该牌的状态，仍然是需要 Q 级别的黑桃♠，Q 级别的梅花♣，Q 级别的方块◆，也就是各方面各面向仍然具有更为极化的，包括思维，手段，智慧，麻利，观察，操弄，状态，规则，精细，力量，落差，行动，爆发，狠绝等品质特质的需

要，且还要有足够的极化。然而如果自身就是含有该牌，也需要领悟与发挥该牌的极致潜能，这个牌组含有极致）

【优势】：够极致，够狠辣，借力发挥到非常极化，对自我的服务可不断向上，同时可以聚合大量的力量与资源，对自己狠对他人也狠，可以将任何事物或工具用到极致，无权之权用到更为极致，借力用到极致，自我聚力能力强，非常会利用和借用各种存在，与创造力，衍生力，以及超管的特殊用与服务自我的视野。

【劣势】：名声不讨好，让人不敢轻易靠近，不择手段容易互斗，树敌，分派系，难以被人相信，容易被人背叛和记恨，容易卷入争斗，被其他人取代，一旦被人捉住机会则难有好下场，容易落差大，时刻需要防备与可能出现如履薄冰的情况，由权力与利益构成的群体难有真心朋友与助力，失势容易被清除，压制周围人与下属的潜能，缺乏其他人的忠诚度，对于资源的利用不是朝向更为全体益处高效能高潜能，而是对自我的服务的个人利益更大化，他人难以真心相对待，关系网复杂，防不胜防。

Q.2，来看红桃❤Q 梅花♣Q 方块◆Q，缺黑桃♠Q，综合特点，不争名不争利，不追求，权，

位，荣华富贵等，一心辅佐国王，辅佐国王服务百姓，母仪天下，心思集束，不滥用私权，不贪得外物，有智慧，有气量，有心胸，有能力，有品视，不干政不干涉决策，懂分寸知己，可进退，该亮剑则亮剑，安然守度，对善恶正负君子小人等均有更多超脱看待与理解。

【优势】：全然的奉献，无所求，无要求，奉献自身，成就他人，成全他人，创造奇迹，承世容心，不参与是非争斗，但亮剑斩是非。

【劣势】：可能牺牲自身的益处，或者心过辐外，焦距涣散，太顾及他人与大众，而散失个性独特的自我，自我之心可能被潜藏，难以游历各种生活层面社会的体验，对很多面向的理解可能缺乏深入研究与领会，对某些方面不够极化。

Q.3，来看红桃❤Q 黑桃♠Q 方块◆Q，缺梅花♣Q，综合特点，什么都"懂"什么都明白，但是不参与"任何"事情，广泛涉猎，这里缺梅花♣不是代表没有智慧没有能力，反而代表起始非常有智慧非常有能力非常有眼光有谋略等，因为是Q 牌女皇牌，当然这并不代表历史上的女王位置的人是这种牌位，这是象征牌位。有而不用，可参与而不参与，把所有机会与表现都让他人，让，留，只是观察与知晓，可以回答问题或给到建议，

但是不参与决定。同时少理尘世，专注在自身的世界当中为主，安稳悉心，其他各项都让出来，让给有能力的人，不操心很多社会国家等的各类事情。

【优势】:将很多各种时位当中的优势都发挥了出来，同时内心与外心都无过多操劳，能够安然享受自我，有自我的世界与空间，虽不怎么参与各种事情，但却品味世间万物，行走于各方各面，管理与辅助能力得到更多的发展，同时会牵引与撬动更多的人才与人员。国王无需操心很多事情，同时内斗与利益矛盾纠纷会更少，人心更为平稳与安稳，以无形之力影响与辐射周围及很多人。

【劣势】: 个人自我会发展比较缓慢，缺乏极化,与某些类型的国王不太能很好的配合与助能，很多事情缺乏处理的权力需要与资源需要，对于紧急事物的应对缺乏锐度，心不够空不够注入，缺乏凝聚力，难以凝聚力量与资源，且潜在的包容大爱与承载的极致化程度不够，难以以一己心载山河万物，包彩绽千民。容易产生循环固化，范围被局限，难以得到更多的拓展与潜能。

Q.4，来看红桃♥Q 黑桃♠Q 梅花♣Q，缺方块♦Q，综合特点，混沌与战斗，大女王类型，

姿态万千，制造困难，挑起争斗，破坏摧毁，改革创新，力矩制之，摧枯拉朽，可以不惜代价，接受损失，承担后果，破而后立，推陈出新。

【优势】：推陈出新，迭代优化，可以破坏任何规则，打破一切固化，能够接受大损失但可能巨大蜕变，敢拼敢赌敢打敢毁，能够激发如同零之意境般的潜能，攻击力非常高，时代过于迂腐麻木之时所需要的摧毁般的力量，该牌不一定指人，也可以代表时位象征，打回原形，灭杀虚假，整治腐败，打破边界，打破阻隔。

【劣势】：可能造成很多损伤，伤亡，痛苦，流血，或者一些方面可能失败，不安定，动荡，流速要求过快很多人可能跟不上脚步，哗然大变但人们习惯可能还没改，方案可能过于激进导致推进缓慢或难以执行，可能产生各种决策反对，与中间阻隔，和自我利益为主的保守派。

（然后是 J 牌了，J 牌也可以叫官牌，官牌不是指代当官，不是说官职，而是一种概念官，也是时位上的“官”，含有命令，指令，权力，被赋予的权限，时位是相对的，J 牌既可以指代他人，也可以指代自己，也可以指代事物，自己就是自己的官，命令官，他人的话则在某些情况背

景下有指令与权位特点，事物的话则是可以比喻为其所含有难以抗衡的存在。官与命令，也代表决策，决定，抉择，以及更深入来说是决定生死，因此时位状态不同于 5 号牌对 3 号牌，或 7 号落差牌。属于特殊的存在，权力来自于 K 牌，被 K 牌所赋予，因此其权力来自赋予，而非其本身）。

J.1，来看黑桃♠红桃❤J 梅花♣J，缺方块◆J，综合特点，规则熟练于心，权度巧妙多变，以利和势为核心或者准则，能得则得，能蹭则蹭，对上对下，对左对右各有一套，一套又一套，能吃则吃，能贪则贪，可以六四分成就绝不五五开，七三分更佳，八二分甚好，九一分妙哉，能贪多少贪多少，能进自己口袋绝不拿去服务与建设，能巧妙吃多少就吃多少。能少付出就少付出，能合情合理敷衍就合情合理敷衍。责任能不担则不担，能避多少就避多少，能推卸多少就推卸多少，把步骤拆分，拆到难以被查，自我防护与安全吃香第一，壁垒厚度比民生建设多百倍，能阻隔上下沟通就阻隔掉，讨好与好处巧妙拿之，民生建设的样子随便做做，以精妙的智慧敛财敛利，且还讲究“合情合理，合理合法”。联通左右内外，形成小体系网，一层又一层，层层防护牢不可破，查更是难如登天。防患于未然，未雨绸

缪，是指用来保住乌沙帽的，踢皮球与装傻装糊涂更是家常便饭，无利不起早。

【优势】部分资源与服务仍然有机会流到百姓与民生当中，可以说是“唯一”一个愿意“做事”的 J 时位牌，但是这种做事无利不起早，在没有克制的情况下依然以低效能运作，形成多而广且庞大的连体，有调动庞大力量与人员的潜在，且做事灵活巧妙，但是却不是主要用于服务与民生，除非 K 来调用，则力量可倾。虽黑但不等于黑，K 对其可以影响，与正向调用，但是如果无 K 之影响，则默认又回到原先的状态。可有红心红桃♥，红心为显，但黑桃♠更胜，也是唯一一个红心可以被承载与高效能使用的。

【劣势】看似整体运作但不关心整体，效能无所谓，利多容易助长贪欲，负向风气，压制各种潜能的存在，可能会出现上去容易下来难，得益于 J 的梅花♣，但可能也困于 J 的梅花♣，该退隐的时候舍不得退隐，最终被套牢，或者被更大的黑桃♠J 梅花♣J 方块♦J 给利用与干掉，大部分时候与情况都是以低效能进行掩护与伪装，“需要的”时候才稍微显露高效能的真实实力，与潜力，因为可以呈现落差给更高层面所看到，有对比才更凸显其威力与效能，以此保其 J 位。

J.2，来看黑桃♠J 梅花♣J 方块♦，缺红桃❤J，有权有位有资源，把握关键位权与话筒，才能更好的不做事，更好的贪污腐败，主打一个能不做事则不做事，不做事是因为可以不做事，所以才默认朝向了不做事，做多错多，做多麻烦多，做多问题多，而不做就更少错，因此而朝向不做而保自身。能不管则不管，事不做，责任也归管，但是关键位通通包揽，油嘴滑舌，表面功夫堪比神作之画，一查毫无破绽，都是“坦坦荡荡，光明正大”，名声好处全都要，至于服务与建设，能不做则不做，事碰的越少越好，关系要打好，面子要做好，仪式不能少，样子需做足，各种称号，成就多如牛毛，满身挂彩金项牌，档案干净炫丽的像玫瑰珠宝，抓事一抓一个准，干活人不见其踪影，问到底有没有做，做了，好像没做，没做，好像又做了，如做。守规则，好像又没守规则，没守规则，好像又守规则，毫无破绽无从下手，有权，有位，有资源，但是资源用到哪里去了，如用，神不知鬼不觉光明正大的“消失不见”了，问就是某某方面的问题，与己无关，替罪羊多的像沙子，且都被精妙绝伦到各个自愿当替罪羊，进退都不会亏，胜败皆不亏。

【优势】：更黑才能治黑，更黑更好吃黑，以更黑克黑，但是黑到足够程度，则黑黑相连，相互，除非万不得已，才出卖或送葬其他黑，相当于会“玩”，非常精妙的会用权，用力，用资源，用时，但是，这些几乎都不会被用在做事，服务，与民生等，能够欺骗与糊弄 K，特殊时刻很"听令"，黑桃♠J 的难度相对更大，因为可以接手脏活累活，见不得人的活，同时有的时候也变成 K 的强力副手，因为只有更黑才能灭黑，当 K 对很多 J 无能为力时，黑桃♠J 梅花♣J 方块◆J 则可以发挥其威能以治事。

【劣势】：占着权位资源力量与话筒而不做事，效能都被尽可能浪费，无端浪费与消耗大量的资源，时间，人力，几乎不用在服务与民生上，虚假包装糊弄民生，避免犯错成为了“上策”，保其 J 位而再进一步保守。这并非没有智慧没有本事没有能力，反而是有能力有智慧下的呈现，呈现出不做事，全面迂腐与腐败成为了很多时候的“上策”，而该 J 牌却清楚明了。

J.3，来看红桃❤J 黑桃♠J 方块◆J，缺梅花♣J，综合特点，活动的活，不干活，无活干，也不想干活，不接活，只派活，塞活，主打一个有活都给它转化成无活，能取消活则取消活，转

移活则转移活，能省事则省事，不管闲事，不管杂事，活的难度能小就小，能简单就简单，能粗糙就粗糙，能草草了事就草草了事，能敷衍则敷衍，能推走就推走，大事来了装不会，小事来了装糊涂，天塌了还有上面顶着，大不了立马倒戈，主打一个灵活多变，坐着位置不干活，养一群闲人让他们重复干活，能养多少养多少，吃皇粮，无用的事情越多越好，用大量的无用无效的假做事包装，忙，问就是忙，事情多到做不完，实际上什么事情都没做。说没智慧，却除了做事方面都挺智慧了得，说没有能力，却在需要不需要能力的事情方面非常有能力。事情可以不做，但是左右上下什么都要知道，信息充分，避事，避责，避摊，稳稳当当，稳坐就是算赢。

【优势】：增加做事的难度与复杂度，对事情能够细化落差与拆解，没有困难可以创造困难，可以制造困难，中间 J 赚落差，但是容易制造无止境的中间 J，故意徒增功耗。能够更为精准的传达上下层之间的各种信息，可以链接极为广泛的范围领域与存在，跨度程度更高，包容宽厚度极广，领略与妙识深厚，可以处理某些特殊关系的事情。

【劣势】：凭空内耗整体，浪费资源浪费时间

浪费位置，拖累整体，严重产生大量负效能，且负效能辐射到周围，与其他梅花♣J，黑桃♠J“强强联手”,形成无形的壁垒,与肿瘤般的存在，容易给上层与整体积压一大堆闲人，庸人，无形当中不断地在增加做事的难度,调用资源的难度，力量集中的难度。

J.4，来看，红桃❤J 梅花♣J 方块♦，综合特点，非常遵守规则，认真勤快，但是想做事却根本做不了一点事，会被其他 3 类 J 牌针对，排挤，陷害，攻击，抹黑，剔除，谋害，算计，套路。所有脏活，累活，虚假的活，全往这里塞，陷阱活，亡命活，鬼活都往这边推，责任都被这边不得不扛，想做一些事情，得不到协助，处处被故意阻碍与针对，每一层级都被故意阻碍，拖时间，卡资源，被处处设防，其他 3 种 J 可以收买贿赂或者暗中影响事情有关的对接人与相关人员，3 种 J 可以派人从中作梗，暗中使坏，神不知鬼不觉破坏，制造问题，拖延，毁坏，构成网一样拦截这边，想做点服务与建设，根本做不了，上下左右均有阻拦，由于太过善良与正向，不懂阴暗与反击，因此只能被迫辞官。

J 牌也是属于需要修炼的牌组时位，与时位牌组，也是属于 3-9 阶拓展当中需要领悟的，以及 54 人格牌当中的牌，从 4 组 J 牌当中可以看到，J 牌属于必腐败，甚至达到了不得不腐败的程度，且这并非是受到 K 的影响，不论什么 K 牌下，J 牌都是必腐的，而唯一不腐的 4 色 J 牌，要做到都是很难的，更别说所有当 J 牌的全是 4 色 J，因此必腐。即便是所有的 J 都变成红桃❤J 梅花♣J 方块♦J，也一样会腐败，因为会相互干扰，制造非常多矛盾的割裂，为了做事而做事，故意找事做，且不兼容，缺乏智慧，做事干活判断缺乏更多的考虑，与智慧，空有满腔热血与奉献之心红桃❤是没用的，会为了做事而做事，没事就生事，且容易困于名声，缺乏黑桃♠所可以代表的包容，心态，耐心，承载，允许，接纳，冷静，沉稳，扎实，智慧等。于是乎长久下来使得出现盛衰的循环，且期间总是会出现破败与重建。属于结构体系下的腐败，必定腐败，甚至宇宙也逃不过这种结构腐败，可以看到 4 种 J 时位牌，“唯一”能做的了事情做好事情做得成事情的 J 时位牌是梅花♣J 黑桃♠J 红桃❤J，然而该时位无利不起早，又是以狮子大贪口为主要，因此所做的事情，很多也是低效能化，还是一样的会变成腐败，服务与民生就没得人管没得人做了，因为

实际上没有人“真正”做事。是的，即便存在所谓的高维，只要有 J 存在就照样腐败，时位系列当中也简单描述过大家庭割裂式的腐败。

（从这里可以看到，为 J 必腐，也几乎无法长期存在清 J，因此其实对于宇宙源头而言，源头必须黑桃♠，必须要有黑桃♠，无黑桃♠则连作源头的资格其实都没有，因此分源头层级的各种分源头，几乎全是黑桃♠，而且也必须是黑桃♠，再加上红桃❤无法比黑桃♠多，因此黑桃♠必须越来也多，也必须非常非常多，才能承载和持有很多很多红桃❤。当然了，按照显性呈现来说，4 种花色都可以被呈现，以红桃❤为主要的分源头，以黑桃♠为主要的分源头，以梅花♣为主要的分源头，以方块♦为主要的分源头等，都有。）

然而 J 也是需要修炼的，修炼 J，深入修炼与领悟，才能用解法与理解解法。K 并非是解法，任何有依赖的存在，都很难成为解法，反而容易变成束缚，依赖 K 也是一种依赖。

解法有多种，除了时位系列提到的上下可以相互制约的设计外，结构体系当中移除 J 也是一种解法，移除 J 后，就只剩下人类牌与 K 牌，相当于层级可以直接联通了，普通人类阶层可以直

接联通高层顶层。当然了实际上不只是一层都没有间隔，但是其象征含义是减少层数间隔，让各层人类能够以更少层联通到高层顶层。J 牌实际上是非常多层，导致天高皇帝远，J 牌又是被 K 牌赋予了权力,因此导致成像山一样阻隔了一切。

还有一些其他解法，例如无权之 J，也是可以的，还有一个大 K 加多个小 K 同时没有 J，小 K 相当于 4 色 J 但是其位却为 K，这也是可以的。以及还可以全是 K，K 多到相当于没有 K。也可以通过减少整个体系的层次，例如同过设计使得只有 3.5 层左右，而不是几十层，十几层，3.5 层同样没有 J，只有 QK 和 5，或者最多多一个 7 等，当然也有很多其他方式。不过这里我们暂时不深入讨论结构体系设计，下面继续讲牌。

下面我再次从事物的发展阶段来理解 13 层牌落差，从 A 到 K，13 层次的事物发展的比喻，从比喻来理解 A 到 K 的各种落差。

【A 号牌阶段】我们先从大王和小王开始，可以理解为混沌刚开始的时候，混沌生有序，混沌开始生发出念头来，于是基础的原初念头 A 牌就出现了，也就是扑克牌里面的 A。A 牌我们可以理解为最原初的念头，这些念头可以分为 4 种花

色，也就是 4 种面向或区分的类型的特点。红桃♥，黑桃♠，梅花♣，方块♦。例如念头开始不断产生，从模糊到有具体的想法，有一个念头说我要创造一个石头，另一个念头说，哇，你这个石头真不错，很有意思，另一个念头说，哇，这也太丑了吧，颜色是不是还可以加一点？这石头是不是可以改进？我想破坏掉它，把它摧毁了重新再造一个吧，于是乎这些不同的念头成为了 4 种花色，也对应着 4 种类型的念头朝向或者分类或特点，且都是相互关联与交叉嵌套的。

一开始有一些创造的想法，但是还没有想好创造什么，模糊的再到具体，就可以是方块♦，创造出来的石头可以理解为梅花♣，具体的设计，思考，从观察者角度来说也是梅花♣。因为石头而产生了不同的感受，有的感受觉得很有意思，很有趣，很有创造，就是红桃♥，有的想法觉得很丑，还可以改进，可以优化，想把它摧毁了，重新再来，就可以简单对应为黑桃♠。因此这些不同的想法便是可以简单对应成 4 种花色方块♦梅花♣红桃♥黑桃♠，而所有的想法和感受又都是从未坍缩当中而来，因此它是一种循环的，嵌套循环。

例如当只有想法和感受的时候是没有梅花♣的，只有一些潜在的方块♦，红桃♥和黑桃

♠，当创造出事物梅花♣来的时候，也就是具体的坍缩的，可见的，无论坍缩的是物质还是思想,想法等都会产生二次的再进一步的感受想法，可正可负，可红桃❤可黑桃♠，产生不同的正面感受或负面感受，也可能将其修改优化，将其摧毁重新再开始，回到方块♦重新开始创造。

（在扑克牌实际占卜当中 A 可以代表着很多不同的概念，既可以代表着细微的点状基础思维或者基础事物存在,也可以代表着一种聚合一体。一点就如同所有的一切存在都可以聚合为一点，也是属于单点，因为单点的含义它是可以像分形结构一样的，不同分辨率分层的分辨率越高，单点的特点也会不一样。同时 4 种花色的基在占卜出现当中会随着语境的变化而产生不同的变化，同时也要结合整体的牌面和分形解读。）

【2 号牌阶段】2 号牌可以简单理解为一种互动，就是两两互动或者可以比喻为点与点之间的互动，而点就像 A 牌拥有无尽多不同的点，而 2 则是将这些点连接起来，也可以比喻为一感和二感，阳性所代表的单点或者女性所代表的连接或者阳性与阴性的特点，2 号牌互动互动方式，就有无尽多种，有正面互动，有负面互动，有如梅花♣一样的互动，如方块♦一样的互动，也就

是在某些客观描述当中的特点呈现。正面互动可以理解为，我们来做朋友吧，我们一起学习，一起探索，一起玩，或者一起去学习怎么创造，可以简单对应红桃♥，当然也可以说我们来打一架吧，比个高低。或者你来当我的对手，或者你个渣渣，不配做我的对手，滚蛋，我不跟你合作，割裂分离，也就是可以简单对应的黑桃♠。

然后怎么定义这个朋友呢？朋友应该怎么定义呢？我们是什么关系呢？关系一旦被定义，那就是梅花♣，我们是好朋友，我们是敌人，我们是合作伙伴，我们是学生，老师，我们是大人，小孩等等不同的关系。而方块♦则可以代表着无形的约束，比如说好朋友之间不能骂人，不能打人等的约定。也可以代表着说这个小平台这个房子这个空间是我们共同沟通互动的地方，于是方块♦所代表的平台规则约束，也可以代表着在约束之内的无规则，混沌边界，未坍缩的一些特点。

（当然了，我们这里的举例是少量的举例，在实际的情况当中或者在实际扑克牌占卜的情况当中会更为复杂一些，因为涉及到的例子和情况会非常非常多。比如说方块♦2 既可以代表着互动方式，不要有太多的约束，也可以代表着互动方式可以有约束或者用一些无形的东西加入进来。梅花♣2 既可以代表着以特定的方式进行互

动，也可以代表着有某些潜在的关联，也可以代表着可以以实际行动去拓展互动，去进行互动，或者拓展不同的互动方式。黑桃 2 可以代表缺乏互动，减少互动，调整优化互动等，红桃 2 则也可以代表积极互动，勇敢互动，真诚互动，友好互动等等。这些是在实际占卜当中会衍生出无尽多的不同的解读与解释，这便是 600 非线性场域层级的扑克牌占卜的特点，落差扑克牌占卜。需要由问题语境来决定其所可以象征与衍生的含义，并且还可以对整体牌面/整体牌组进行多层次的解析。）

【3 号牌阶段】有了 A 和 2 之后便构成了复杂的网络体系或者分形之树，意识分形之树，于是最基础的复合体开始出现，也就是 3 号牌阶段，3 号牌阶段我们可以用任何基础事物进行比喻，例如分子或者最基础的石头，树叶等，不过我们通常是用人类作为比喻，就是人类最初始的阶段，状态刚刚开始变成人，而人是复合态，复合体，是身心灵复合体和多样化的复合体。拥有大量的面向，也就意味着其连接线是复杂的，其单点也是多样化的。

于是 3 号牌可以代表着基础人类的原始状态，该原始状态可以产生任意的偏向，或者愚昧

无知（中性），中性未开化的状态，也就是方块♦3。也可以是代表人类最基础的善良，积极，好奇，乐观，开心和有关的正向感受，也就是红桃❤3。3 号牌也可以拥有的像人类一样的，需要消耗资源，需要对自我进行照顾，对自我进行保护，同时也代表着对自我的服务，该服务可以衍生出愤怒，战斗，逃跑，也可以催生出一些心智，以及自私，利用他人，破坏他人，摧毁物品等的负向的特点，也就是黑桃♠3。

然而红桃❤3 和黑桃♠3 是没有高低之分的，一定要注意，它只是特点呈现的不同，红桃❤3 的人类容易变得麻木和在原始生活当中更容易死亡，因为其缺乏战斗的潜在，同时丢失恐惧也会导致死亡率攀升，以及在恶劣环境当中适应能力极差，对自我的保护缺乏等有关的存在。而红桃❤3 与红桃❤3 之间也更容易连接成整体，聚合成团队，黑桃♠3 与黑桃♠3 之间也更容易产生割裂，分化和相互消耗攻击等情况。

梅花♣3 的话则代表着实质性的存在或者已经坍缩出来的存在，可以代表着 3 号牌人类所探索的思想行为，特点，样貌，身体以及他的能力，本领和特点的，也可以代表着物质，工具，行动，与来自方块♦的坍缩有关。就是当一个人类没有被塑造的时候，他是具有一定的潜能潜在的，而

一旦塑造出来之后，它已经成型或者已经会显现出一些形状，包括特定的思想，特定的行为模式，特定的习惯等等，这些就是梅花♣，我们看花色的时候是要交叉着看的。

红桃❤和黑桃♠要连起来看，方块♦和梅花♣也要连起来看，梅花♣里面有方块♦，方块♦里面有梅花♣，红桃❤里面有黑桃♠，黑桃♠里面有红桃❤。例如在原始生活当中，过多的红桃❤导致触碰了更多危险的事物，被猛兽袭击而亡等等于是就变成了黑桃♠，黑桃♠过度也会衍生出对自我的爱，对自我的服务，和另一种形式的让万物服务自身也就是黑桃　，的一种特点衍生，而万物服务自身对于万物来说却是万物们的红桃❤，只不过视角不同，所以方向颠倒了。再例如，人类主动送上门，将自身当做食物拱手送给猛兽，本身也是一种红桃❤，虽然看起来其行为有点特殊，只是视角不同。

方块♦和梅花♣也是如此，方块♦代表着未坍缩的，也可以代表着框架，条框，例如对待其他人类需要友好，然而这种条框，这种无形的条框虽然没有具体规范到底是怎么对待人类友好，但是一旦面临其他部落的袭击，那么仍然会遭殃。而梅花♣看似能够制作工具，制作武器，

会打铁，会种田，会播种，会狩猎。在某种角度来讲也会成为某些固化，例如一个人一辈子就只会种田，打猎，播种，打铁等等，因此就需要重新打破固化，回到方块♦。方块♦呢，只有方块♦也不行，空有规则，空有边界，空有一些未坍缩的，空有一些混沌的想法，而没有落到实处，没有行动，没有创造，没有把它具体落实成梅花♣也是不太行的。

空有红桃❤也不太行，空有黑桃♠也不太行，黑桃♠要转红桃❤，红桃❤要转黑桃♠，方块♦要转梅花♣，梅花♣要转方块♦。方块♦会引起更多的红桃❤黑桃♠，梅花♣会引起更多的红桃❤黑桃♠，更多的红桃❤黑桃♠又带来更多的方块♦梅花♣，无尽的嵌套循环叠加生发，交错交织在一起。当然这里是属于额外的描述，对于整体的 3 号牌人类而言，人类便拥有所有的潜在和可能性。

（抛开人类，我们也可以描述任何基础的事物，也拥有这四类花色特点，至于什么叫做基础取决于不同的分辨率和定义，在实际占卜抽牌当中。可以代表着很多不同的含义，取决于问问题的语境，该 3 号牌可以复杂多样的变化。）

【4 号牌阶段】当人类学会了一些工具制作，

学会了一些技能技巧，学会了种田打猎，学会了探索冒险，于是就会产生出经历，经历带动感受，感受带动想法，想法带动更多的创造，带动更多的体验，带动更多的可能性与记忆，于是 4 号人类的潜在开始被激发，4 号人类所代表的有想法，有思想，有特点的人类。这里的有想法，有思想，不代表着说 3 号人类的愚昧无知，接受的，接纳的那些学习的内容和认知，这里的有想法，有思想，有特点，是有自己独特的自我认为的，自我能够想象和感受和想法思考的，可以有自己独立的，有自己独特的特点。而非 3 号人类愚昧无知的，或者一味的跟随潮流或者不进行思考，全部听从别人等的情况。

而 4 号牌的 4 种花色，红桃❤，黑桃♠，梅花♣，方块♦就对应着不同的想法，不同的思想，不同的特点。例如红桃❤4，红桃❤可以代表着爱心，善良，慈悲，慈爱，关怀，照顾，服务，奉献，助力，协助，共享，交流，和谐。而这些是需要有主动自我意识，有主动意愿下才能够产生或生发的，因此属于 4 号牌，而并非 3 号牌，3 号牌红桃　可以对应天真无邪的善良，却对事物缺乏理解与思考，而 4 号牌的特点则是因为理解和思考或经历，记忆，感受等而生发出来的更多的存在。

4 号牌也会朝向发展自己的特质，发展自己的特点，发展自己的才能，或者学习不同的知识，学习不同的技能本领，技巧，于是梅花♣4 开始不断的生成，进阶成 3 朵梅花♣，之后再变成 4 朵梅花♣，进阶成梅花♣4，当然这里数字是个比喻，数量上也是比喻。

然而 4 号人类也有着方块◆4，方块◆4 代表着 4 号人类他的天真无邪的各种的想法，天马行空的想象力以及未坍缩的潜在潜能潜力，还未被塑造的存在。如果 4 号人类丢失掉方块◆4，那么很容易开始固化和偏向偏激。如果 4 号人类没有梅花♣4，那么大部分都是空想和自我投射的感受与狭窄的视角。

然后是黑桃♠4。黑桃♠4 不同于黑桃♠3，黑桃♠3 只是更加基础化的普通人类下的一种生存，为了生存或者在整个结构体系当中而产生的黑桃♠，它是需要有黑桃♠的，而黑桃♠4，4 号人类的黑桃♠则更进一步代表着是被思想而生成的被感受，被想法，被特点而驱动生成的，因此黑桃♠4 可以代表着耐心，理解，思考，变化，调整，反过来也可以代表着祸害，邪恶，谋私，伪装，目的，谋利，方法等等的一些特点，主要是跟黑桃♠有关。

然而前面我们已经介绍过，优势和劣势是相对的。如果只有黑桃♠4 也不太行，如果没有黑桃♠4 也不太行，或者说都会产生出负效能。因为黑桃♠可以代表着一种心之动的负向，也可以代表着一种向内，也可以代表着一种隐性的，就是任何事物既都有显性的部分，也都有隐性的部分，而我们内在内心隐性的部分，内心的阴影，内心的各种负向的想法，也同样是存在。

事物不只是只有阳面也有阴面，不只是只有显性面也有隐性面，不只是只有明面也有暗面，不只是只有好处也有弊处，不只是只有优势也有劣势。4 号人类的 4 张花色是相互制约，相互影响，相互生发，相互助力，相互交织与嵌套的。

4 号人类潜在的包含着 3 号人类的一些特质或者叠加在一起的。3，4 号人类是一个阶段，4 号人类由 3 号人类进阶而来，当 3 号人类开始产生更多的自我意识，诞生出更多的自主想法，意识，感受，思考等的时候，便开始生成 4 号人类或者激发，激活或跳跃到 4 阶 4 号人类。但 4 号人类可以代表的是有心的人类，就我们讲的内心或者比喻成内心，有内心，有感受，有想法，有思考的人类。

（在占卜当中，4 号牌的 4 种花色经常跟内心挂钩，跟想法，跟感受，跟思考，跟特点等有

关挂钩，当然在不同的语境牌面当中情况不同。因为 3 号和 4 号人类在占卜当中并非是比 7 号，8 号要更低的，它只是不同的落差特点和阶段基础，很多时候也非常重要。也就是 3 号人类牌所代表的基础和 4 号牌所代表的基础，进一步的延伸和拓展与进取也是非常重要的，当然这里的非常重要打上双引号。框架当中的每一张牌“都很重要”）

【5 号牌阶段】5 号人类由 4 号人类跳跃而来。5 号人类和 6 号人类可以简单划分为一起。注意不是把他们当成一样，而是说这两个可以结合起来理解，3 号人类和 4 号人类可以结合起来理解。5 号人类是通过 4 号人类的思想想法和不断的学习打磨和去闯荡，去体验，去探索，去历练，去打磨，去向上，去学习，去进取，而最终在 3，4 号人类当中脱颖而出，产生出自己独特的优势，独特的特质，独特的本领，独特的专长，独特的技能，于是 5 号人类脱颖而出，成为了 3，4 号人类当中的佼佼者。

5 号牌在占卜当中可以代表着跟相对时位的专长，特长和主管等有关的位置，也就是可能会变得涉及到一定的管理和教导教育等职位，因为 5 号牌在很多环境情况当中是会成为 3，4 号人类学习的对象，或者带领 3 号 4 号人类学习与进取

的存在。很多相对时位当中 5 号牌是可以代表着不同的一些职位的，例如父母对孩子，老师对学生，医生对病人。主管对员工等等的一些情况，5 号牌可以代表着一些律师，医生，教师，专业人士，特殊技能人士有着特殊的才能，和优异表现的人类等等，当然所有一切都是象征，比喻，在实际占卜当中需要根据语境牌面进行组合与场域解构。

【6 号牌阶段】6 号人类由 5 号人类发展而来，6 号人类包含着 3，4，5 号人类。5 号人类包含着 3，4 号人类的特点，而 6 号人类是来自 5 号人类更进一步的想要向上发展，想要向上进取，想要向上学习，向上突破，向上跳跃而呈现的阶段一种朝向，超越自我，超脱自我，接纳广阔的天地，面对广阔的世界，看待广阔的智慧，知识和造物存在的朝向。

6 号牌由 5 号人类不甘心于此，不甘心止步于此，想要更进一步的探索世界，探索自我，不仅仅是满足于自我狭窄的活动范围，而是想要更进一步超脱自我，所前往探索的层面，也就是 6 号阶段层面世界，6 号阶段层面世界代表着一种宽广的，广阔的，万物的，万事万物的，丰富多彩的，多彩多样的的一种层面存在，是将自我纳

入进广阔的天地当中而呈现的特点。

5 号牌仍然是以自我为主要中心与特点，仍然停留在自我狭窄视野当中，如果 5 号牌不思进取或者满足于自身所处的 3,4 号人类当中的优异特点与地位，那么 5 号牌将停滞不前，将一直停滞于 5 号阶段。因为 6 号牌需要将视野，将格局，将眼界，将认知拓展成世间万物，朝向更大层面的世界与宇宙。

（“虚学”最多到提升到 5 阶初期，之后全部都需要“实学”）。

而宇宙洪荒，世间万物，所有的一切存在又都可以分为 4 大类，也就是扑克牌当中的 4 种花色，红桃♥，黑桃♠，梅花♣，方块♦。

先来看梅花♣，香蕉苹果，梨子，蚂蚁，猛兽，老虎，狮子，猴子所有的各种有形的存在。以及包括价值体系，相对论，博弈论，经济系统，还有混沌理论，概率理论，飞行理论等等，所有的这些看起来抽象的知识，无形的存在也是这个世界的一部分，因此也是可以被学习和探索的，也可以挖掘其智慧与意境。梅花♣所代表的含义是非常广阔的，在 6 号牌当中，当中的梅花♣6 囊括世间万事万物，不论是有形的还是无形的存在都可以。

而 6 号牌的红桃♥则代表着世间各种正向

的事情，美好的事情，积极的事情，生发的事情，向上的事情，拓展的事情，创造的事情，也是多的数无不尽。美好的体验，激荡的挑战。波澜的感受，领悟的拓展，智慧的挖掘所带来的各种感受。然而感受是非常复杂多样的，并且所有的感受都牵涉到大量的人事物，因此红桃❤牌红桃❤6 代表着非常非常多的事情。

与之相对的是黑桃♠牌，是 6 号牌当中的黑桃♠，世间万事万物出现有生有死，有创造有毁灭，有正有负，有好有坏，有利有弊，有高有低，有大有小，有多有少，有内有外，所有的任何事情从不同的角度来看，存在着邪恶，破坏，伤害，攻击，控制，傲慢，漫长，悲伤，痛苦，狡诈，摧残，毁坏，破灭，反思，向内，吞噬，聚合，阴影，阴暗，吸收，利用，隐藏，谎言，选择，吞噬，利害，秘密，技巧，技能，果决，压制，克制，腐败，腐烂，消失，消亡，遗忘，泯灭，等等所有的无论是有形还是无形的事物，也都是这个世界的一部分，也是无限当中的各种面向存在，也都是可以被研究，探索，学习，领悟，吸收，产生意境与智慧等的存在，都可以用黑桃♠代表，或者都可以被 6 号牌当中的黑桃♠所代表。

方块◆6 的话，方块◆6 的方块◆可以代表

着世间万物，宇宙万物的未坍缩/未显化的各种的存在，各种的潜在，各种的有形，无形的规则，有形无形的设计，有形无形的边界。各种的可能性，各种的场域，各种的概率场，各种的未被坍缩，未被显化，未被创造的事物，当然方块♦跟梅花♣这里最好是叠加起来看待，因为任何梅花♣它都含有着方块♦，也就是任何已经坍缩已经存在的事物，它都还可以二次衍生，二次坍缩，那这种二次衍生，二次坍缩本身就需要方块♦，也就是重新以更加广阔无边的方式去看待所有已经存在的事物，并进一步的衍生。

红桃❤，黑桃♠的话也是在不断的进行创造和衍生的，不断的创造破坏，不断地产生出各种相同不同的事物当中，相同当中有不同，不同当中有相同。看似相似又不相似，看似相似又差异很大，看似差异很大，其实又很相似，等等各种无尽的事物都被 4 种花色所不断的衍生。而这便是 6 号牌的特点，然而 6 号牌的这种特点并不被 3，4 号人类所认可或者看到，也就是说 3，4 号人类其实是看不见 6 号人类的。3 号人，3，4 号人类最多看见 5 号人类，只有 5 号人类可以看见，6 号人类便是其中一些特点，因为 6 号人类的格局与视野已经超脱 3，4 号所能够理解的了。

（在落差扑克牌占卜当中，不同花色的 6 号

牌跟不同的情境和情况有关，包括顺境逆境，勇气程度，探索程度，拓展的意志，以及实质要装备的技能，知识，见识，眼界，历练，经历以及各种的潜能，潜力，概率未显化，显化，规则，边界，设计，设定等等有关的各种存在都有可能，并且 6 号牌是可以通上通下的。6 号牌是可以看得见 7 号牌的。5 号牌看不见 7 号牌，因此 6 号牌既看得见 3，4，5 号人类，也看得见 7 号人类，因此是属于一种跳板，一种跳板位置，7 号人类属于超高阶的人类。因此 6 号牌的这种位置和视野和所能够看见的是作为朝向更高阶人类的一种跳板位置，同时该位置也非常庞大与广大。6 号位阶也是常见的瓶颈所在，或者大量意识体容易卡住或者停留的阶段，7 阶开始属于超高阶人类的范畴了，7 阶与 8 阶）

【7 号牌阶段】7 号牌代表着落差牌。落差是指万事万物之间的落差，任何万事万物之间都有不同的落差，物不同，对照的事物不同，落差不同，对照的面向不同，落差不同，而 7 号牌代表着一种落差领悟的层级或者程度，同时也代表着跟落差有关的事物和存在落差，极致化落差，极化落差，存在的落差，而落差可以被不同的方式和感受看待，因此 4 种花色，在人类位阶牌当中

7 号则是一种要超脱自我的，超脱领悟世界有关的存在。而在扑克牌占卜当中，很多时候 7 不是指 7 号位阶人类，而是跟 7 号人类所处的相应的相对时位有关，或者跟落差时位，落差阶段，落差牌有关。

红桃 ♥7 当中的红桃 ♥ 可以代表着落差当中的正向，正向落差。落差越大，落差越激进，也可以代表着情感落差，感受落差，心之动的落差，跟心之动落差有关或者可以更为极化，更为极致。而如果把视角颠倒过来，就可以产生出黑桃 ♠7 当中的黑桃 ♠，负向落差，逆落差，隐性落差，阴性落差，不可见落差或者难以发现的潜在落差和任何可能的视角落差对比，面向落差对比，任意对比都是可以的。负极化，负极化落差，负向心之动有关的落差。

梅花 ♣7 当中的梅花 ♣。可以代表着落差的实质存在或者实质性的差异，实质性的潜在和实质性的区别，差异世界是由落差构成的，所有事物都被分层分梯度，被以不同的衡量方式和标尺进行标度与划分。且不同的标注与参考呈现出来的落差和相对位置不同，它是一个相对的时位，相对的落差位置和相对的落差差异存在。代表着广泛的材质差异，品质差异，极化差异，颜色差异，大小差异，数量差异，所有一切各种存在的

差异。

而方块♦7的话则是可以反过来看待，方块♦7的方块♦，就如同将所有已经坍缩的红桃❤的落差，黑桃♠的落差或者有偏向的落差，已经坍缩的落差，全部再次回归成未坍缩状态，或者重新回到看似有差但又无差的状态。看似无差，但又有无尽之差的状态，因此这方块♦其实是一种落差叠加态，差异叠加态，有差别，没差别，叠加在一起，大差和小差叠加在一起，所有一切都叠加在一起，坍缩和未坍缩叠加在一起。大小，高低，内外，好坏，优劣，利弊，所有一切都叠加在一起。然而在实际的人的认知当中，往往很多时候是有偏向的，而且偏向是可能很多很杂的，缺乏一种以方块♦7的状态和姿态来看待事物和重新调整自身。因此这里便是方块♦7，当然单张牌的含义，任何单张牌的含义都不是固定的，都没有固定的，任何一种花色牌的含义都包含着其他的花色牌。

(如果一个宇宙球当中，没有7阶以上的意识体，就会出现一盘散沙的状态，即便是全宇宙都主打爱与和谐，和平，也是如此，因为没有7阶以上意识体进行统筹聚合，7阶对比6阶跨度极大，不论是对于星系，还是宇宙，7阶可以做到集万众之力助一人升阶，集一人之力助万众升

阶）。

（在实际的扑克牌占卜当中，会根据不同的情景来解读不同的含义，而方块◆7 给我们带来的便是所有的牌，每一张牌它都需要相对，它才有位置，它必须相对，它才能够用不同的方式去衡量它，同样的我们解牌也是如此，我们用不同的分辨率去解牌,用不同的视角方向方式去解牌，都能够解出不同的内容来。而方块◆7 所给我们带来的理解便是没有标准的存在,没有标准答案，也没有标准解法，甚至连牌面都没有标准的，而是要根据语境问题，根据实际的牌面组合，因为不同的落差相对会不同，并不是说牌面里面出现 7 它就一定是 7，出现 8 就一定是 8，出现 5 就一定是 5，并非如此，而是 3 张牌要结合起来相对的去看待它的落差，因为可能牌里面没有 7，没有 6，没有 5，那落差就会很不一样。因为这个落差体系它是总是在更换的主体和对象，在实际的解牌当中需要去熟练灵活的去多多训练，多多练习，多多解牌，将场域提升到更为复杂，更为无限化。）

【8 号牌阶段】8 号牌在占卜当中并不直接代表着 8 号人类位置，而是代表着一种结构框架体系架构，同时 8 号牌也是一种变牌，但是这种变

当中是有规律的，因为要根据不同的牌面而变。例如红桃♥8，黑桃♠4，黑桃♠5。在这个牌组当中，8 号牌是可以变的，当然是变也是会根据整体的牌面而决定的，因此这里的变最简单的就是变成黑桃♠，那可以变成什么？黑桃♠3 等，黑桃♠又可以再次进行考量，而这里并不直接变成方块♦或者变成梅花♣。在各种不同的牌面当中，8 号牌会根据情况而选择性变化，有的时候也不会进行变化。有的时候也代表着一种无限的，一种无规则的，无定义的任意变化的无限可能，无限潜能的存在。例如梅花♣8 红桃♥6 方块♦10，黑桃♠J 方块♦8 梅花♣J，方块♦2 方块♦5 梅花♣8，方块♦3 方块♦A 方块♦8，红桃♥10 红桃♥7 红桃♥8，红桃♥5 梅花♣8 梅花♣K，梅花♣8 红桃♥8 梅花♣7，梅花♣A 红桃♥K 红桃♥8。

但是 8 号牌所代表的层级，与象征，也是可以分 4 色分类的，4 色各不相同，且一但变牌后，又可以代表其变化后的部分含义，且可以叠加，变牌前后都可以叠加，属于一种无限化的，无规则无定义的。

8 号牌也相当于规则制定者，法则设计者，玩法编织者等的层面状态，也就是需要具备框架

思维意识，框架，系统，结构，体系等的理解与思维意识，并且还可以运用，调整，设计，创造等。无限化的红桃 ，无限化的黑桃 ，无限化的梅花 ，无限化的方块 ，并且这种无限化，是可以任意面向和朝向都无限化的,形态无限化，表现无限化，用途无限化，潜在无限化，过程无限化，步骤无限化，方式无限化，威能无限化，演变无限化，迭代无限化，浮动无限化，局限性无限化，玩法无限化等等任意的都可以。(8 号牌其实可以无尽化的描述)。

【9 号牌阶段】9 号牌相当于一种比喻上的究极，至尊，顶满，史诗，浩威。在相对时位状态当中，并不总是代表着 9 阶人类有关，而更多的是相对下的极致，顶级，例如在占卜当中，可以代表够极致的状态，更极化的心态，更极致的品质，极为优秀的特性，独一无二般的特点，顶级级别的资料，领域当中金字塔顶端的书籍，非常优秀的影视，特级夯爆的训练方法。整体上与排行有关，也就是在潜在的排行当中排行第一梯队的存在，不论是任何事物，都可以相对时位，小说，番剧，学术，理论，知识，物品，材料，设计，机制，游戏，玩法，解构，品类，特质等。

四花色的 9 号牌，在占卜当中会根据不同的

问题语境与牌面有着不同的象征。红桃 9 不是只有 9 个红桃♥，而是 N 多个的红桃♥，因此其描述上与象征上会有不同的变化，黑桃 9，梅花 9，方块 9 也都是如此。由于没有固定的象征范围与解释，因此本章节不进行任何的实际占卜的举例解读，以及读者需要实际通过一副扑克牌去进行实际的问题占卜或意境百分比占卜来进行练习。

解读的程度也有各种不同的层面，对应不同的百分比，解读的百分比越高，难度越高，例如60%-70%的解读相对非常简单，80%-90%则细化与丰富很多且精妙与多层次化，而再往上，每多几个百分比，解读的难度都是梯度指数级提升，对应 92%，95%，98%，99%，99.8%，99.998%，99.99999…%的解读层级还有很多,多层级解读需要详细的打磨，持续不断并深挖多重解读，多次解构，才能探索到更深层的百分比解析，不过可以根据不同的问题语境决定是否不断深挖。也就是一个牌面,可以解读的内容与层级是非常多的,且可以无尽分形化，以及无时三境化。

【10 号牌阶段】10 号可以代表圆满（相对的更多，假设的圆满，不是真的存在圆满），极致，

极致化，无尽的极致化，红桃 10，黑桃 10，梅花 10，方块 10，都是关于不同面向与方向朝向的“圆满”与“极致”极致化等，在占卜当中，需要根据不同的问题语境进行解析，且可以存在多重叠加的解析，甚至完全相反的解析，因为圆满牌既可以是圆满与极致，也会出现代表不圆满，差很多，不足，差距很大等象征情况。

梅花♣A 方块◆A，种子，原子，点粒，单点，微粒，元素，砂石，细胞，能量。

红桃❤A 黑桃♠A，静态，等待，预备，潜在，沉睡，无闻，藏匿，埋土，播种。

红桃❤A 方块◆A，吸收，生命能，活力，阳光，滋养，生发，起始，朦胧，看见。

红桃❤A 梅花♣A，增长，扩展，创造，生长，制造，合成，输出，转化，迸出。

梅花♣A 黑桃♠A，凝聚，聚合，收缩，凝结，稳固，调整，变化，波动，蜕壳。

黑桃♠A 方块◆A，消耗，流失，磨损，凋谢，缓慢，持续，逐步，消逝，死去。

红桃❤2 黑桃♠2，遇见，互动，相遇，偶然，机缘，首次，交流，碰撞，影响。

梅花♣2 方块◆2，交互，交换，资源，对

比，交织，碰撞，效益，多少，考量，衡量。

红桃♥2 方块♦2，合作，友好，平台，共同，携手，提升，联动，互助，照顾，协助。

方块♦2 黑桃♠2，矛盾，冲突，撕裂，分离，分散，区隔，削弱，竞争，捆绑，对立。

红桃♥2 梅花♣2，共赢，开拓，共创，协同，建设，建树，维护，养成，孕育。

黑桃♠2 梅花♣2，销毁，摧毁，焚烧，埋藏，破坏，废弃，抛弃，掠夺，清理。

（一二号牌如同生命创生的过程，产生丰富多彩的物种，生命，生物，以及互动，到 3 号牌开始出现人类，A 可以代表人体的脊柱，2 则是眼睛，涉及互动，渲染，看待等，3 是喉咙，涉及表达，变化，多样，创造，呈现等。）

梅花♣3 方块♦3，基础，物质，资源，食物，材料，工具，道具，颜料，原料，物资。

红桃♥3 黑桃♠3，白板，初始，新手，纯洁，未偏向，原始，清澈，透明，纯真。

红桃♥3 方块♦3，善良，天真，懵懂，可爱，无知，好奇，友好，有爱，亲切，稚嫩。

黑桃♠3 方块♦3，调皮，捣蛋，顽皮，淘气，休息，内敛，老实，沉默，呆滞，安静。

梅花♣3 黑桃♠3，牟利，自私，固执，护

短，抢夺，躲避，利用，反击，自护。

梅花♣3 红桃❤3，热切，主动，向前，积极，行动，制造，努力，进取，上进。

（3 号牌很多时候没有“心”，也很多时候缺乏思考自身的认知想要与认为，以及讲究方式方法等，3 号牌并没有愚蠢，因为愚蠢是一种思维，能够看到愚蠢和理解分析愚蠢是 4 号牌才有，所以 3 号连愚蠢都称不上。2 号牌很多组合是象征的描述，很多方面不是指人类，也包括动物植物，和所有一切造物存在。）

红桃❤4 黑桃♠4，思考，感受，意味，想法，灵感，内心，状态，考量，中性。

梅花♣4 方块♦4，知识，认知，信仰，理论，体验，逻辑，方法，笔记，资料，概念，意义。

红桃❤4 方块♦4，钻研，研究，探索，琢磨，享受，学习，自强，深思，冲锋，成长，开拓。

方块♦4 黑桃♠4，沉淀，反思，复盘，精进，萃取，打磨，校准，迭代，冷静，稳重，梳理，提炼，总结，整合，隐忍。

红桃❤4 梅花♣4，技巧，改良，突破，雕

琢，建造，锻炼，设计，奉献，冲刺，再进，创建。

黑桃♠4 梅花♣4，优化，拔高，细化，下升，优进，崛起，落实，地基，夯实，巩固，承载。

（4 号牌阶段的人可能因为缺乏某一个花色而长期停滞不前或者导致大量的所谓的“失败”。4 号牌是朝向发展成为 5 号牌的潜在“必要”。在扑克牌体系当中，没有内向与外向，也没有内求与外求，这些都是狭窄窄化的定义，落差扑克牌体系是层次分形及落差，是全层面覆盖的。因为内心感受与思想体验的注入，使得六个牌组的含义发生变化。）

红桃♥5 黑桃♠5，潜能，潜力，力量，崭新，积蓄，底蕴，蓄势待发，厚积薄发。

梅花♣5 方块♦5，才能，技法，智慧，方案，专业，特色，卓越，珍贵，杰出，成果，产品。

红桃♥5 方块♦5，出击，彰显，展示，启动，迸发，发扬，推广，传播，表演，亮眼。

方块♦5 黑桃♠5，藏拙，后门，秘密，瑰宝，韬光养晦，绝技，卧薪尝胆，潜龙勿用，静

水流深，深藏不露。

红桃♥5 梅花♣5，发明，创新，显耀，公布，开源，绽放，打造，研发，编制，调度，筹划，集成。

黑桃♠5 梅花♣5，管理，控制，协调，规定，计划，约束，限制，安排，挑战，难关，下发，实验。

（5 号牌以优异，突出，独特，才能，技能，特质为主要，且也代表着各种各样不同特色的植物，动物，人事物，奇特，独特，优秀，精妙，精美等事物都是可以的，5 号牌在人类位阶当中是朝向 6 号牌的必要，涉及到很多的知识，智慧，技能，方法，能力等。）

红桃♥6 黑桃♠6，自然之爱，自然之心，大地之心，一切皆允许，生命在于概率呈现，自然脉动，阴阳流转。

梅花♣6 方块♦6，万物之存在，大地之万物，丰富多彩的生命，生物，与存在，自然之姿，姿态万千。

黑桃♠6 方块♦6，雷霆万钧，拔地而起，地动山摇，开天辟地，毁天灭地，翻江倒海，吞云吐雾，翻云覆雨，震天撼地。

红桃♥6 方块♦6，源源不断，持续注入，生生不息，自然流转，延绵不绝，滋润万物，生机勃勃，源远流长。

红桃♥6 梅花♣6，大地勃发，意义创生，欣欣向荣，万意黯然，竞相迸发，万物萌发，多姿多彩。

黑桃♠6 梅花♣6，腐朽，退散，消亡，凋零，衰败，崩塌，破败，退化，分解，毁灭。

（方块♦联通着很多的存在，能量，活力，生命能等，失去方块♦则容易缺乏持续的注入，并使得物质持续消亡，缺乏红桃♥的关注力与注意力，则散失维护，因此呈现腐败退散的状态。6 号牌是通往更高阶人类的位阶牌，或者号牌，开始逐步超脱自我个体，领悟万事万物之智慧与意境，并容纳更广阔的天地。6 号牌最多只能被 5 号牌看见，以及 6 号牌可以开始看见 7 号牌了。）

红桃♥7 黑桃♠7，合一与分离，极化与平衡，神与魔，自由与控制，二元与非二元，真实与虚幻，边界与无边界。

梅花♣7 方块♦7，层次与并列，整体与局部，相对与绝对，统合与分隔，局限与无局限，相同与不同，精细与模糊。

红桃♥7 梅花♣7，正向落差，极致极化，无尽分形，差异创造，通解与非通解，永无止境，分形之树。

黑桃♠7 梅花♣7，机制设计，分形网格，潜在制约，以弱对强，规则限制，框架基地，浮动百分比，驱动塑造。

黑桃♠7 方块♦7，复合叠加，无尽爆破，潜能挖掘，统合全局，整合提取，压缩精简，平台构建。

红桃♥7 方块♦7，效能极化，运用拓展，展开释放，齐聚一心，无尽探索，极化冲刺，登峰造极。

（在自然万物层级之上，仍然存在更高层面与层级，而个体既被置入于人类群体当中，显现出 3 号 4 号阶段牌的特点，与 5 号阶段牌的特点，而如果把个体置入到自然万物当中，那么个体对比自然，则可以呈现出 6 号阶段牌的特点，如果置入到整个宇宙法则框架结构体系当中，则又可以呈现出 7 号阶段牌的特点。那么如果置入于宇宙规则之外，造物之源的无限无局限层面，则可以呈现出 8 号阶段牌的特点。7 号牌可以被 6 号牌所看见，7 号牌可以看见 8 号牌，但看不见 9 号，而 8 号牌最多只能看到 8 号牌，只有 9 号牌

才能看见 9 号牌。）

红桃 ❤8 黑桃 ♠8，无人格，无身份，无定义，无位，混沌与有序/虚无与实有/坍缩与未坍缩等是同一存在。

梅花 ♣8 方块 ♦8，无尽多种人格，无尽多种造物存在，无尽多种定义，无尽多种时位，无尽多种身份，无尽多种状态。

红桃 ❤8 梅花 ♣8，造物之意志，专注改变概率场，无尽种选择与可能，渲染生成与构建，场域切换化万物。

红桃 ❤8 方块 ♦8，神圣荣耀，自由意志与驱动，意识拓展无限无上限，力量之源，自主场域切换与复合。

黑桃 ♠8 梅花 ♣8，极致的控制，宇宙聚合同一，法则创生，编制规则，宇宙设计，神念恒威，弦振寰弘。

黑桃 ♠8 方块 ♦8，极化复合叠加态，零步网格，无时之间，浮念邃现，无位置，无大小，无距离，无空间无时间。

（8 号牌阶段仍然无法看见和理解 9 号牌阶段，只有 9 号牌才能看到 9 和理解号牌，9 号牌阶段，无境之境，意境三层，深不见底，高不可观。这个 A 到 9 更多的指象征与含义，不完全是

人类位阶，9 号涉及能他人所能不好，能他人所能不了）。

红桃❤9 黑桃♠9，意境三层，极致通四散爆炸，极致复合叠加态，无态，千咒之淬灭，心之动之巅极。

梅花♣9 方块♦9，世间与宇宙之顶尖之物，意境之史诗，超级意境，绝妙灵感组合，一击穿宇宙，无尽组合炸烟花。

红桃❤9 梅花♣9，①尽显存固于心。

黑桃♠9 梅花♣9，②幽邃场率于然。

方块♦9 红桃❤9，红桃❤之无限之极化之无限。

方块♦9 黑桃♠9，黑桃♠之无限之极化之无限。

总诗:【无时三境】极境，复境，指境。

【

额外九阶初中期的附赠诗：

浑一 是寂虚之空，是为孤极地感；

刻刻 是超悟之颠，是为劲发虚指；

持转 是散漫之然，是为零阻万通；

九阶后期诗:

【无时三境兑三阶】

【十六落差摇六色】
【九方回往嵌九厢】

（从某种角度来说，象征与阶段体系可以只到 9，A 到 9，而无需 10，10 虽然可以被丰富描述，但是实际上是抽象的，没有这个阶段，因为 10 只是朝向，并非能够发展达到，而是永远达不到，因此永远朝向下去，永远极致下去。）

红桃♥10 和黑桃♠10。这个可以代表着偏向的极致，偏向是无尽化的，无限化的，是可以永无止境无尽极化的。既可以正偏向，也可以负偏向，同时也代表着可以任意偏向，不完全是正负，可以 360 度的全偏向，全面向的偏向，且可以随意极化，随意极致而不同程度的极化。

方块 10 和红桃 10，可以代表一种极致无尽的力量，无尽的能量支撑，可以被运用，被使用，被用于创造，无任何约束与形态的生发与创造维持，可以代表着永恒，无尽，永无止境，极致的支撑，极致的注入，极致的力量，极致的照亮，极致的服务，极致的共享。

方块♦10 和梅花♣10 则是对于宇宙的发展而言，是以无限作为基底的，可以任意无限化的规则，任意无限化的创造，任意无限化的灵感和任意无限化的衍生拓展，无尽化的创造，并且所

有的一切都是属于极致无限化的。

红桃♥10加上梅花♣10是一种造物上的极致，是一种创造上的极致，是一种行动上的极致，一种开创的极致，一种分享的极致，一种奉献的极致，一种发散的极致，一种创新的极致，一种灵感的极致，一种向前的极致，一种进取的极致。各种极致都可以在此进行描述，且都是永无止境的和无限化的，一定要注意，注意这个永无止境的描述和极致化，无限化有关的描述。

黑桃♠10和梅花♣10组合起来则代表着一种极致的保守，极致的隐藏，极致的退缩，极致的破坏，极致的扭曲，极致的摧毁，极致的分割，极致的承载，极致的包容，极致的容纳，极致的理解，极致的领悟，极致的潜能，极致的潜在，极致的挖掘，极致的深入。

方块♦10，黑桃♠10代表一种极致的吸收，极致的吞噬，极致的消减，极致的构思，极致的灵感，极致的压缩，极致的聚合，极致的整合，极致的梳理，极致的臣服，极致的层次，极致的差别，极致的想法，极致的控制，极致的打破，极致的无规则无约束，极致的规则与约束。

红桃　J黑桃　J，中立，无表态，无己，服务，平等，公正，通用。

梅花　J 方块　J，权位，指令，职能，权能，特权，优待，例外。

红桃　J 方块　J，为民，服务百姓，用心，尽心尽力，遵守，本分。

黑桃　J 方块　J，阴险，狡诈，为己，借威，保守，老练，狠毒。

黑桃　J 梅花　J，贪腐，诡计，谋私，幕后黑手，操控，威慑。

红桃　J 梅花　J，调度，安排，统合，规划，发挥，布局，激发。

红桃　Q 黑桃　Q，无情有情，蛮横无理与合情合理，包罗万千，滋润万里与全都要，无差别对待与专门针对，通情达理与无事生非，四平八稳与颠倒是非，无私奉献牺牲与无所不用其极，心甘情愿与蛇蝎心肠，舍生取义与见利忘义。

梅花　Q 方块　Q，技法奇招，诡变多态，万千之力，可变化万千，无所不用其极，变化莫测，广博精深，招招致命，杀人于无形，巧借万物，整治力压群臣，智谋盖世，毁天灭地，一力破万山。

黑桃　Q 方块　Q，杀你与你何干，斩尽杀绝，斩草除根，席卷八荒，大开杀戒，吃干抹净，毁

尸灭迹，片甲不留，诛灭九族，血流成河，排山倒海。

黑桃　Q 梅花　Q，是我的也是我的，不是我的也是我的，所有阻碍全部斩杀，掠夺八荒，号令八方，统治天下，天下我有，强取豪夺，皆为我所有，屠杀奴役。

红桃　Q 方块　Q，大赦天下，赏令四方，滋润万物，福泽万民，恩泽天下，母仪天下，无私奉献，倾仓济世，泽被苍生，全心全意，普照天下。

红桃　Q 梅花　Q，丰硕富足，富甲四方，取之不尽，用之不竭，五谷丰登，堆山积海，余粮满仓，绰绰有余，源源不断，经久不衰，千仓万箱。

（54 人格牌当中，黑桃　Q 相对这个宇宙很多意识体来说是最难修炼的之一）

红桃　K 黑桃　K，一声之令，江河撼动，意志至坚，顶天立地，王霸天下，载山河大地，开天辟地，战天斗志，惊天动地，俯览山河，威震天下。

梅花　K 方块　K，至高之权，决人生死，天地皆归，通天彻地之能，八方来朝，寰宇臣服，天下归心，四海升平，河山万里，震碎寰宇。

红桃　K 方块　K，心之广，砂石皆纳，意之坚，磐石可裂，所向披靡无坚不摧。

红桃　K 梅花　K，虚空可以尺度，海水可以斗量。

黑桃　K 方块　K，不动而镇群雄，一息四海皆平，一目八荒皆安，谈笑间樯橹灰飞烟灭。

黑桃　K 梅花　K，点石成金，指鹿成马，翻手为生覆手为灭，一剑开天辟地。

补充：【800 场域的逆负扑克牌占卜】

前面我们描述的整套牌当中是叫做落差扑克牌占卜，而现在我们要介绍一个 800 场域层级的逆负扑克牌，占卜是结合了逆负意境的一项占卜。当然由于内容的原因，我们这里无法直接将逆负意境给全部展开，无法将逆负意境三层全部详细的罗列出来，以及 800 场域的逆负扑克牌占卜的更多的情况，我们只把简单介绍的内容记录在这里。

800 场域的逆负扑克牌占卜是 600 层级非线性落差扑克牌占卜的迭代版，或者说是更高复杂意识使用的版本，也就是我们将 600 层级的扑克牌升级成了 800 场域层级，对应的霍金斯能量分别是 600 的非线性层级和 800 的场域基底层级，

因此 800 场域层级的逆负扑克牌占卜有着极为的复杂性和拓展性以及深度与程度情况,(复杂度高了约 10 倍到 10000 倍)。

600 场域扑克牌占卜是抽三张牌，而 800 场域的扑克牌占卜在 54 张扑克牌数量不变的情况下，以及象征体系表层的不变的情况下，增加了逆负意境，逆负意境会使得每一张牌所象征的含义可以叠加逆负的版本以及逆负的情况，它不是固定的，逆负是有无尽多种的，取决于语境牌面，导致每张牌再次叠加无尽种可能得象征，随语境与牌面而变化，因此使得该扑克牌可以达到 800 以上的场域。

800 场域扑克牌占卜需要抽四张牌，然后是按照阵列，按照矩阵进行抽牌的。每次抽一张放到一个地方，然后变成 2 乘以 2 的摆法，按照 z 字形的抽法，每次抽牌之间需要重新切牌或者洗牌，也就是抽一张放到左上角，再抽一张放到右上角，再抽一张放到左下角，再抽一张放到右下角，组成一个牌组阵列，总共是四张牌，像一个矩阵一般，然后该牌组需要解 9 套及以上。哪 9 套呢？两两牌组解四套，三张的牌组解四套，以及四张牌结合在一起解一套,总共是要解九组牌。而且这九组牌最后还是要结合起来理解。

然后还可以再把解出来的内容再次进行嵌套

解读，或者进行二次的解读。相当于可以无尽叠加态，再加上还有逆负意境，每组牌还可以再逆负一下其含义，然后再变成另一个牌阵，另一个2×2 的新的逆负后的一个牌组阵列，然后再同样的方式进行解九组。因此加起来至少是 18 组以上，也就是抽一个问题需要解 18 组以上，而且每一组都可以解的比较深。

它的缺点是对于地表意识而言，意识的复杂度和算力可能有点跟不上，头脑有点耗电过多，导致解起来非常的耗脑子和耗能，这套牌更多的是在更高层面使用的。800 场域的 2×2 的新的逆负模式占卜，并且加入了逆负意境。逆负意境是最关键的一个，它使得牌可以嵌套叠加了。而且逆负意境可以代表的含义非常之广，使得牌可以达到无限化的 800 场域，否则他达不到。

以及解牌的难度大幅提升了，因为牌能够以场域的方式存在了，可以包含的数据量，信息量大的要死。解一组牌都可以直接拓展巨大的意识，更别说不断的解很多组牌了。然后问问题的方式根据语境的不同，解的难度也会不同，有的问题解的难度是异常夸张的，是超出宇宙的，一组牌的能量就可以直接炸穿宇宙，(这不是比喻)。

不过也有好处，就是对于一些比较复杂的问题或者比较困难的意境的问题，反而更容易被解

读出来了。因为其阵列变得更复杂，拆解成了各个小的部分，再进行组合起来，与熔炼叠加起来之后，更容易理解其一些意境或者一些问题的复杂的解。

然后由于是 2×2 的结构，因此不使用角落对错的方式，就是我们不进行对角线相连，降低其复杂度。当然在实际情况当中，九组牌解出来之后还可以相互再次交错，二次交错，三次交错，多次交错，多次叠加，再配合逆负意境再次叠加，再次交错，再次再再再再再无尽的套叠下去也是可以的，直接成为有限嵌套也是可以的。

不过由于这些描述太过于复杂，很多时候受限于意识的算力，或者受限于化身大脑的计算能力，不一定会去深入的解读，因为解牌更多的是一个拓展信息，二个锻炼自身的意识，三个可以给我们提供一个非常不错的一个工具。好，那么这一部分我们就简单带到这里了，600 非线性场域扑克牌和 800 场域的扑克牌等着大家探索与学习。

（后记补充：目前书籍版本为初版，1-6 章节升级为了注解版，其他章节由于时间关系，缺乏二次注解版强化，不过后续初版可能会升级更新为完整的注解版）。