Gravel One內容激勵機制白皮書

By Gravel One

一、背景

激勵協議層,由一組規定參與者如何創造、更新、發現價值及交易【元素內容】的規則構成。

二、激勵目標

依靠內容激勵機制,形成一個自組織的生態,激勵各類參與者創作優秀內容、發現優秀內容。¹

三、激勵機制設計

(一) 、Token及Token發放結構

Token 命名為C Token 基礎設定為100億,分配如下:項目團隊分配 10%,50%預留為其他數字貨幣購買,30%以行為激勵的挖礦模式發出,10%為生態預留基金。



¹ 這裡的優秀內容的定義與通常的定義略有不同,在激勵協議層,凡是包含了用戶最多有價值參與行為的都是優質內容,而不做價值判斷。因參與的過程可以產生很多描述同一內容不同維度的標籤,那麼通常意義的優秀內容,需要由面向特定用戶群體的上層應用來決定。舉例來說,協議層需要將點讚+點踩的加總(熱度)作為是否優質內容的主要評判標準。

按10年遞減模型發出,每日遞減的荷蘭式發幣,買家支付EOS換取DAPP Token, EOS歸當時全部Token holder。

每年增發1%用於生態建設2。

(二)、可納入激勵機制的行為

【元素內容】既是參與人的勞動產出,也是參與人投資的標的物。可納入 激勵機制的行為有三類

1. 創作及更新:內容創作、參與更新主體內容、評論。

發佈內容時的動作: 須支付一定量 C Token;須自行設定點讚和原創的日後收益比例A³和評論須消耗的C Token⁴;內容創作人可持續更新內容以提升內容質量。⁵

用戶消耗一定量C Token發表評論(由內容創作人決定)。所耗Token回贈 主內容作者或所回覆的評論。

2、價值判斷及使用:點讚、點踩、購買商品或服務。

用戶消耗一定量C Token 點讚(下限为系统设定参数,無上限)。所耗 token回贈主內容創作者(评论创作人如适用)及所有已點讚人。

3、傳播與分享:收藏、分享到站外等可測的行為。

附录:图

² 暫時預留,具體數值由全體Token Holder 投票決定。

³ 如果是大V, A可以相對高些,如果是初進入者可以相對低些以激勵別人點讚

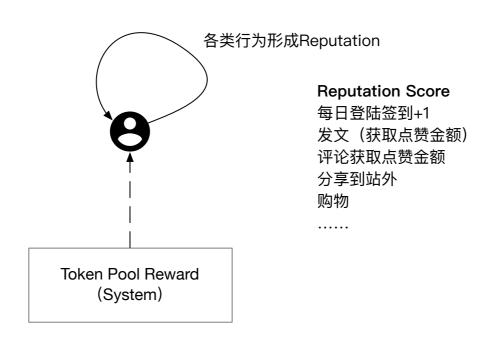
⁴該值由平台建議

⁵後續版本可考慮由創作人設立創作團隊或協作團隊的形式,對A做更細緻劃分(如文章分塊點讚, 高亮等)。

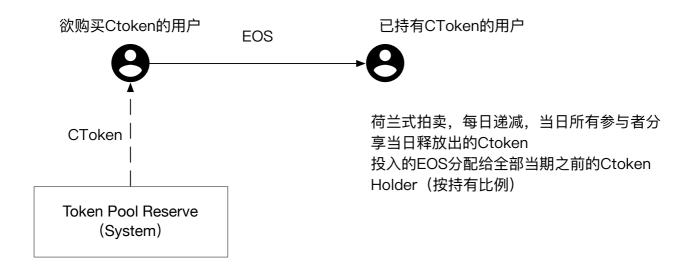
用戶: 創作者、评论者、浏览者



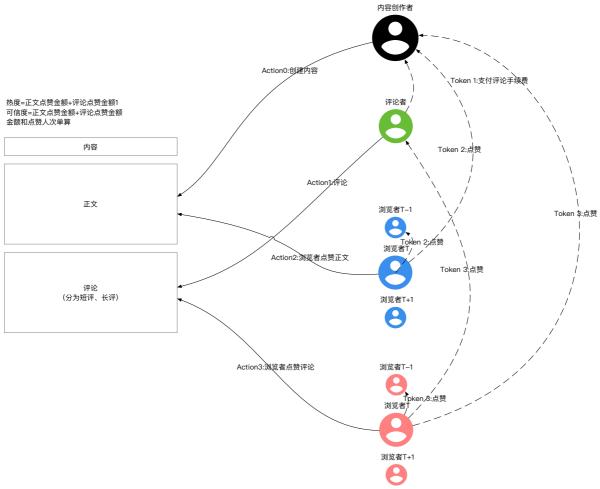
CASE 1 行为激励



CASE 2 购买激励



CASE3 主環流



Action0.1:创建内容 选择投入金额【SPa CToken】(如选择不 投入金额,那么未来收益被固定为 【10%】,且放弃参数设定权利(为默认

Action0.2:参数设定(设定之后不可更改)

- 1 内容创作与正文点赞的收益比例Ua(默认为70%)
- 2 评论手续费B (默认为SPb c token)
- 3 内容创作人对评论点赞收益的抽成Uc(默认为30%)

Action1.1:创建评论内容 选择投入金额【SPa CToken】(如选择不 投入金额, 那么未来收益被固定为 【10%】) ,且放弃参数设定的权利(为默 认值)

Action1.2:参数设定(设定之后不可更改) 1 评论内容与评论点赞的收益比例Ud(默认为70%) Token1: 支付评论手续费 评论者可选择向内容创作者支付评论手续费 (B或默认的SPb ctoken) 或者不支付

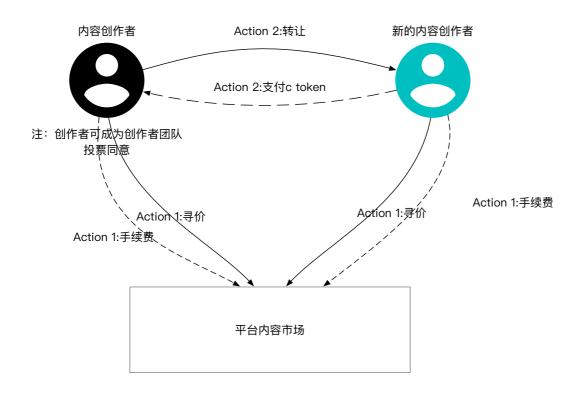
Action2:点赞、踩正文 选择投入的金额【u Ctoken】 点赞可撤销、但不可取回已投入金额 Token2: 点赞正文内容 内容创作者收益: u_t*U。 $u_t * (1 - U_a) * \frac{u_{t-1}}{\sum_{i=0}^{t-1} u_i}$ T-1及之前的点赞者收益: 注: 第一个点赞人的投入完全由内容创作者获得

Action3:点赞、踩评论 选择投入的金额【u Ctoken】 点赞可撤销、但不可取回已投入金额 Token3: 点赞踩评论内容 内容创作者收益: ut*Uc

评论创作者的收益: ut* (1-Uc) *Ud

评论创作者的收益。 $u_t*(1-U_c)*(1-U_d)*\frac{u_{t-1}}{\sum_{i=0}^{t-1}u_i}$

CASE 4 内容转让(未来)



CASE 4.1 点赞收益权转让

CASE 5 商品服务购买



