



# 版权交易系统需求分析与经济系统设计

## —— 陷阱分析及系统增长逻辑

讲师：高野

1. 了解经济系统设计存在的陷阱
2. 了解经济系统的增长逻辑

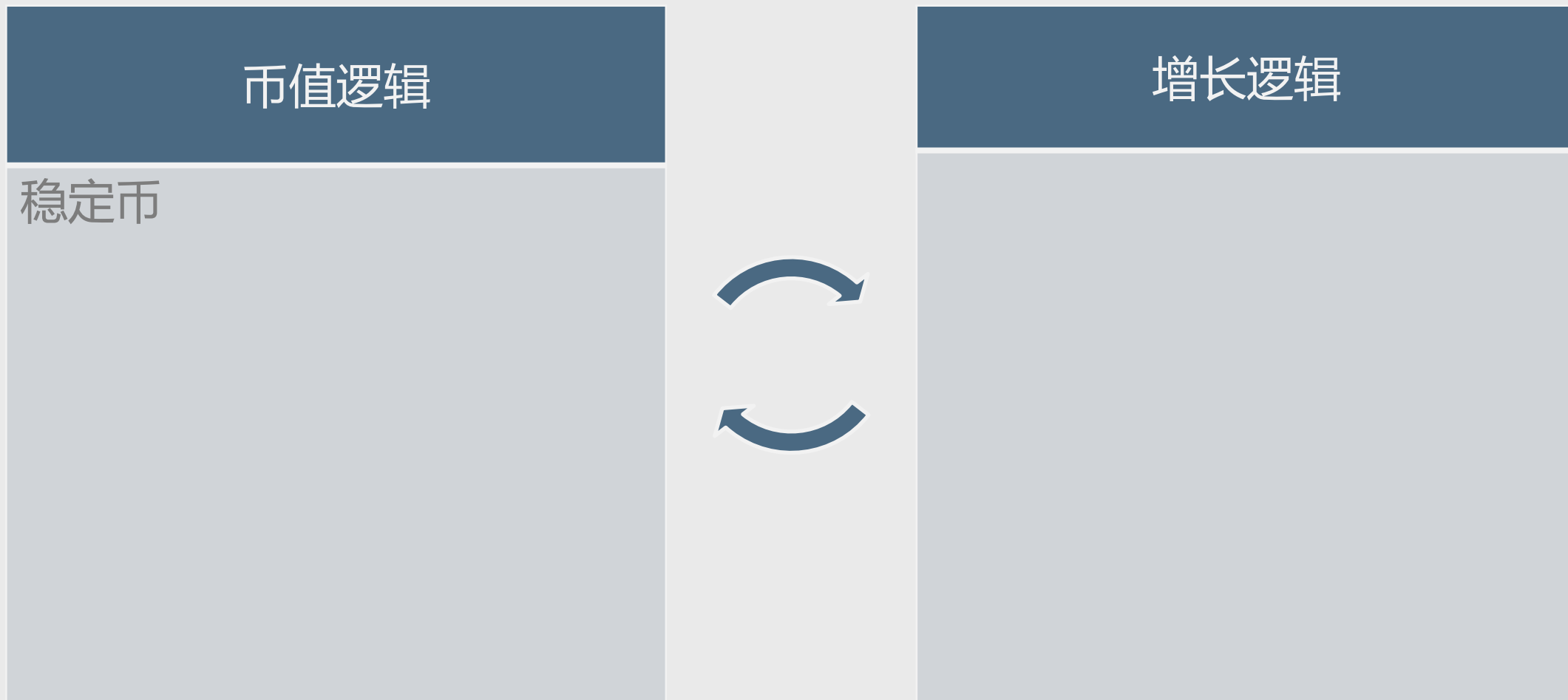
## 四次分配一螺旋

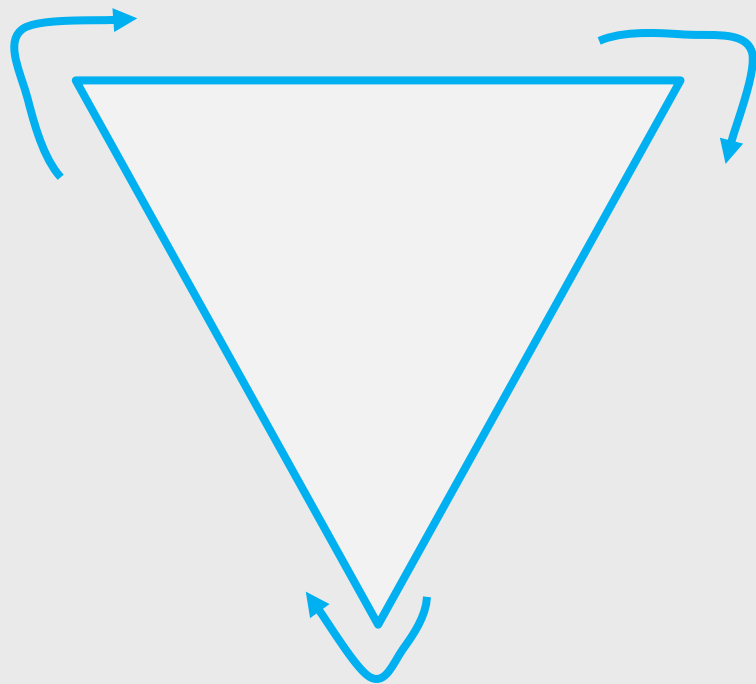
- 零次分配：代币或通证如何创造，创造之后按什么原则分配给最初的持有者
- 一次分配：在代币或通证的使用和交换场景下，按照什么原则分配
- 二次分配：若经济体存在治理机构，该治理机构以何种方式获取和管理多大规模的资产，按照什么原则、以什么方式分配和回购资产，该治理机构如何运作、如何解决争议
- 三次分配：个人按照什么原则、以什么方式进行捐赠、馈赠和打赏

币值逻辑与经济增长逻辑如何相互配合，推动经济体螺旋上升，持续繁荣

角色	零次分配	一次分配	二次分配	三次分配
Photographer	上传图片	卖出图片版权获得PXC	优秀作品的奖励	打赏
Curator	上传图片排名上升	无	优秀作品推荐的奖励	付出
Buyer	无	付出	无	付出
Governor	20%	无	付出	付出
Investor	无	用法币或者其它数字货币购买pxc	若基金会governor在市场上进行公开操作	无

陷阱	分析
代币陷阱	功能上单纯想取代法币，没有任何新的机制设计 是
央行陷阱	没有改进生产率，幻想自己靠发币上位当央行 是
黑箱陷阱	通证分配依靠中心化机构，但又没有监督机制 是
乌托邦陷阱	无治理，无协商，无争议解决机制。中本聪就陷入了这个陷阱，让所有人全部自治，结果是军阀混战 无
赌场陷阱	这是空气币最主要的特点，没有促进生产率提升，依靠赌场对拉游戏制造虚假繁荣。 可能
软顶陷阱	数字本位币的升值直接或间接受限于某个「顶」 无
通缩陷阱	单纯通过人为制造通缩来造成升值预期 无





- 系统本身应有“原点”业务价值
- 币值的变化应有利于外部要素的投入，有利于生产率的提升，有利于降低交易成本
- 经济体的整体发展应进一步推动币值向更有利的方向移动

- 经济系统设计应避开一些陷阱
- 经济系统的增值逻辑应提前考虑清楚



- 版权交易系统分为版权和交易两个部分
- 区块链的不可篡改可以很好解决版权方面的问题
- 区块链的token激励也可以很好的解决角色激励问题
- 在系统设计时要尽量避开常见陷阱

- 必做内容
- 了解经济设计中常见的陷阱

# EDU

CSDN学院 IT实战派

