

链上问道（QuestOnChain）商业白皮书

一、项目概述

链上问道（QuestOnChain）是一个面向 Web3 新用户的去中心化入口平台，致力于降低普通用户进入区块链世界的认知门槛与操作门槛。

项目通过 **“知识闯关 + 链上激励”** 的创新模式，将学习行为转化为可量化、可结算的价值贡献，帮助用户在理解 Web3 的同时参与 Web3。

链上问道不仅是一个知识游戏平台，更是一个面向未来的 **Web3 用户增长基础设施**。

二、市场机会

2.1) Web3 用户增长趋势

- 加密用户规模已扩展到庞大体量
- 新周期总会吸引大量新人加入
- 但新人常因不易上手而快速流失

2.2)当前行业断层

环节	问题
入口教育	内容碎片化，无激励机制
项目导航	缺乏可信筛选
新手成长路径	无系统化引导

2.3)链上问道定位为：Web3 世界的“新手增长中枢”

类似于 Web2 时代的“新手教程 + 应用导航 + 任务系统”的结合体，但由区块链激励驱动。

三、产品定位与核心价值

3.1)链上问道从一个知识闯关平台出发，逐步扩展为：

阶段	产品形态	目标
阶段一	知识闯关平台	教育 + 激励
阶段二	Web3 导航系统	项目入口
阶段三	生态任务平台	用户增长
阶段四	DAO 治理网络	去中心化运营

3.2)核心价值

- 对用户：学习即收益，低门槛理解 Web3
- 对项目方：获取高质量新用户
- 对生态：建立去中心化知识与用户增长网络

四、产品机制

知识博弈经济模型



链上问道构建了一个基于知识的对抗与激励模型：

角色	行为	收益来源
出题者	提供优质题目	挑战者答错收益
答题者	闯关答题	知识答对奖励

平台通过“答对奖励 + 答错激励出题者”的博弈机制，形成可持续的内容生产动力。

五、代币经济模型（Tokenomics）

链上问道代币是生态中的核心价值载体。

5.1)代币基本信息

- 部署网络：BSC
- 类型：功能型 + 治理型
- 用途：激励、参与、治理、生态结算

5.2)代币使用场景

场景	作用
答题消耗	参与门票
出题质押	内容质量保障
激励分配	学习收益
邀请奖励	用户增长
DAO 治理	投票权
生态合作	项目方激励池

5.3)经济循环

用户参与 → 消耗代币 → 产生知识行为 → 获得奖励 → 再次参与

形成 学习驱动型经济闭环

六、商业模式

链上问道不仅是教育产品，更是用户增长平台。

6.1)收入来源

模块	变现方式
项目方合作	推广任务、学习任务接入
生态广告	Web3 项目展示入口
导航排名	优质项目推广位
DAO 服务费	生态治理相关费用

链上问道将成为 Web3 项目触达新用户的低成本渠道。

七、增长与护城河

7.1)增长飞轮

知识内容 → 用户学习 → 用户留存 → 社区扩张 → 更多内容 → 更多用户

7.2)护城河

- 链上题库资产沉淀
- 用户行为数据沉淀
- DAO 治理网络
- 用户增长渠道入口地位

八、技术架构

链上问道采用全链上架构：

功能	链上	链下
积分结算	✓	
答题记录	✓	
内容展示	✓	
用户交互	✓	

确保安全与可扩展性并存。

九、发展路线图

时间	目标
2026 Q1	知识闯关平台上线
2026 Q2	积分经济开放流通
2026 Q3	Web3 导航系统上线
2026 Q4	项目合作任务系统
2027	DAO 治理全面启动

十、风险与合规

- 加密市场波动风险
- 技术漏洞风险
- 政策监管风险
- 代币价格波动风险

十一、结语

链上问道的目标不止于问答，它是 Web3 用户的成长起点与流量引擎。****让学习变成财富，让知识成为力量，带领新手真正走进 Web3。****

十二、联系方式

fkid0752@gmail.com

<https://t.me/myask2030>