**万众创评白皮书**（名字后续讨论）

**1.项目简介及愿景**

影视评定作为一个刚需方向已经很好的被中心化应用所证明（豆瓣、IMDP）。一方面作为中心化的应用有着天然的弊端，尤其是对于这种需要更加透明、不可串改的高价值数据，中心化应用具有天然的不可信缺点（尤其在争论巨大的评定出现时，比如这次雄狮少年，许多用户抱怨控评，大众非常需要一个所有数据都公开透明，无法串改的评定应用）。而去中心化的应用能非常好的解决这个问题。另一方面作为区块链的一个项目，它具有中心化项目没有的基于区块链的金融属性特点，可以把评论作为一种能够获得收益的活动，这样能大大激发所有参与者的积极性，并且项目本身就处于流量洪流池中（影视），这对于项目后期的推广及运作都是非常有利的。

作为评创平台，实现评定是第一步，下一步是发展文化创作，主要可以先从小说及漫画方向运作，这两个方向是创作中市场较广的方向，并且具有连载的特点，这能增加社交性。对标的是阅文、快看漫画等（这些都是市值百亿的公司）。这一块可以在运作好评论后再进一步考虑，作为后期战略方向。对于评定部分我们的目标是打造一个全球最大的去中心化的评定平台，让需要评定并且值得评定的万物（包括影视，漫画，小说、歌曲、甚至电子产品等等），都可以放到该平台进行评定。

**2.评定运作机制**

1.1 发起者发起评定活动，支付一定手续费。每一个活动创建后都会提供赞助功能，任何人都可以提供赞助作为奖金池的激励。（具体实现细节后续不断补充）

1.2任何人可以对已经发起的评定活动进行发布影评，并且给出评分。

1.3任何人可以对发起的影评进行投票，并且可以踩别人的影评，但是需要付出一定手续费。

1.4评分计算根据整个影评活动下的所有评分及参与人数计算相应的综合评分，把其作为这个影视的最终评分实时显示。

1.5每场活动必须达到一定数量的人数参与才能作为一个有效 活动．奖励除了资金池中的激励，会有挖矿收益，也就是本项目的token根据一定比例进行分发给参与者。

1.6结算奖励在活动结束时间点进行奖励分配。

**3.参与者资格设计**

从产品的运作机制来看会有每一个活动会有3个身份的人（活动发起者、影评发布者、参与投票的人（这是所有大众）），有的人可以有多种身份。对于活动发起者和影评发布者基本没什么问题，这里要讨论的是投票者。首先需要明确的是这里所有身份的人都必须账户里有一定的token余额才能参与进来，且余额越大在分配收益时就会有更大的占比收益分配到。遗留一个需要讨论的问题是：作为大众的投票者，投票时需不需要支付投票费用（不是公链的手续费）。是否一账户一票，还是可以多票，超过的一票按照二次方递增。

解决方案：投票：同一电影下，一人一票还是可以多投影评？以一人一票实现。

投票者奖励收益方案：所有人都均分收益，还是收入根据参与活动的不同情况有差异？

采用均分的方式。

参与者要不要付费：收取少部分费，前期少收费，后期发展后根据实际情况收取费用。

这就有一个小问题，无法确保投票用户是否看过电影。（当然至少影评者是看过电影的，而且这个问题中心化都有的，相对来讲不是什么大问题）。

（讨论后先不考虑票房因子）

这个问题如果引入票房预测这个因子，应该是可以解决的。这个小问题可以进一步讨。

**4.经济模型。**

经济模型是本项目中非常重要的组成部分，在本项目中经济模型主要包含两个部分：1.是挖矿分配机制；2.对参与者的奖励机制。（其它没这么重要的部分慢慢补充）。由于这个部分很重要，需要不断优化及讨论。

4.1挖矿机制

我们会基于项目发布自己的token，初步定为总量为1亿，全部总量的15%（这个可以进一步讨论）可以先行预挖作为项目运作及核心参与者的奖励，剩下的85%，即85000000作为矿藏进行挖矿奖励。

4.1.1矿藏分发

由于我们打造的是去中心化万物可评的平台，那么并不是所有的评定都值得获得矿币的奖励，只有那些经济效益比较高的活动才值得进行挖矿奖励，而那些更小众的评定就只能通过赞助费来进行参与奖励。这就导致必须确定那些活动是有资格获得挖矿奖励的，电影作为一种经济效益非常高的（关注度高、流量高、价值高）活动是有资格参与挖矿奖励的。这里先讨论电影这个经济效益非常高的活动的挖矿设计（其它的再讨论）。

挖矿奖励：只给电影，还是都有评论活动都有？电影。

电影挖矿方式可以考虑一下方式：  
 1.按照电影评定次数进行减半机制的分配。

挖矿机制采用每次评定挖一次矿，总共10000次挖完，每300次挖矿减半一次。也就是有30次减半。（减半是按次数还是按照token数量进行减半，感觉不用这种，当前挖矿方式就很好，直接按这种方式挖完即可）。

平均每次挖矿奖励为10000。

每次具体发放数额：影响因子（票房P、参与人数N）。为额外奖励的最小票房，取平均值。为奖励最大值，

30次减半后挖完所有token

≈0.000000001

首次减半为50000000，第二次为25000000，三次为12500000，四次为6250000，四次为3125000，五次为1562500 …..

同一减半token总额为。

=50000000 ,i为每次减半的次数 1、2、3、4……

每200次活动token减半一次。

在第一次减半前中平均每次能挖到

在第二次减半前中平均每次能挖到

按照机制来来估算，如果一年能够发起上链的电影如果是100部（估计没有这么多，能有50部就不错了），那么一万部就要将近100年才能挖完我们所有矿币，如果只有50部每年的话将近会有200年才能挖完。

讨论后采用第一种方案。

2.根据时间节点进行矿藏分发（这个需要进一步研究讨论一下）

4.2奖励机制

奖励机制是对参与用户进行合理的奖励，奖金池包括赞助费、手续费（如果有）、矿藏。奖励设计如下：

4.2.1活动发起者奖励

首先这个活动的所属权可以给这个发起者，至于是否有其它直接受益需要进一步讨论，实际上发起者也会是赞助者，更多的是不太关注受益的角色。

4.2.2影评发布者奖励

影评发布者会根据获得的投票获得排名，只有前面一定排名的影评发布者才有奖励受益。受益直接与获得的投票数有关，也与被踩次数有关。

4.2.3投票者奖励。

投票者的奖励基本有两个方向：1.投票人数最更多的人获得更大的收益。

2.所有投票人都获得平等的收益。（注意这是在账户余额都相等的情况下讨论）。

这两种方式都会各引出一点问题，第一种会导致越往后，参与者就会为了获得收益投向人数越多的那组，失去投票的初衷。第二种的问题之前提到过的无法确认这个用户是否看过电影。实际上第二种出现的问题，第一种也会出现，也就是说第一种方案包括了第二种的弊端。

5.影评评分计算。

这个相对比较简单了，基本是根据参与人数及给出的相关评分进行综合计算即可，当然可以用一些数学手段进行处理一下，如果需要把票房因素考虑进来，可以直接参考之前影评机制设计的算法。

**3.创作流程机制(先保留，后续进一步探讨)。**

**项目任务功能模块划分**

1. 产品设计

1.1首先实现网页端产品原型设计,需要包含的内容包括：

1.账户相关显示及流程设计。

2.业务相关界面，大类包括：各种活动评定界面的布局（包括电影、电视剧、动漫、歌曲等），及涉及的转账、活动发起、参与活动的各个流程。

3.历史记录界面，用于显示已经评定过的所有活动及相关详情。

4.评论相关设计（这一部分应该是圈中心化的东西）。

基于上面的初代产品基础功能需要负责产品的伙伴进行进一步的详细设计，完成后便于前端的伙伴进行功能代码实现。

1. 前端开发

前端设计的任务模块基本和产品设计涉及的模块相当，这一部分需要前端的伙伴与产品的伙伴多进行交流。对于涉及到功能代码联通方面需要与后端的伙伴进行沟通，一起进行相关调用接口定义。

这一部分需前端的伙伴进一步完善实现。

1. 后端开发。

3.1区块链常规账户相关功能。Token合约相关。

3.2主业务相关，活动发起，参与活动，评分计算，奖励等。这一部分涉及的是主要区块链业务代码。

3.3中心化服务器端相关功能实现，涉及评论、各个影视或者活动的详细信息存取等。

这一部分后端的伙伴具体进一步细化并实现。

2022.1.8 会议纪要：

1.讨论后白皮书中涉及的问题解决方案：

1.1投票：同一电影下，每个影评一人一票还是可以多投？以一人一票实现。

1.2投票者奖励收益方案：所有人都均分收益，还是收入根据参与活动的不同情况有差异？采用均分的方式。

1.3参与者要不要付费：收取少部分费，前期少收费，后期发展后根据实际情况收取费用。

1.4挖矿奖励：只给电影，还是都有评论活动都有？只给电影（经济效益大）。

1.5如何鉴别是否看过电影。讨论后先不管这个问题（不考虑票房因子）。

2.后续任务安排：

2.1后续产品经理角色由maggie来主要负责，我们配合她进行各自工作的完成。

2.2初步安排上大家在群里每两天发一下自己完成的工作内容，让大家都能看到进度，以便对项目进度有个底。每3天（即周3和周六）我们可以拉个会议碰个头，如果有问题及项目进度相关可以进行相应的讨论。

2.3目前任务认领：

2.3.1微风不燥负责中心话后端的开发。

2.3.2路途、777、Javed Lee负责业务合约开发。

2.3.3前端暂时没有，后面继续找人，后端完成的差不多可以投些人力做做前端。

2.3.4 maggie和anonym\_TE继续优化及完善产品的设计。