

U Network : 글로벌 최초 탈중양화 콘텐츠 평가 및 공유 플랫폼

백서

version 0.3.3

커뮤니티 번역 버전이므로

공식 버전은 <http://www.u.network> 에서 보실 수 있습니다.

개요

U Network¹는 글로벌 최초 분산화 콘텐츠 평가 및 공유 플랫폼으로, 공정성 및 가치 평가를 통해 온라인 콘텐츠의 질적 성장을 이뤄가기 위해 만들어진 플랫폼입니다. 또한 U커뮤니티는 U Network 기반으로 구축된 최초 디지털 자산 콘텐츠 플랫폼입니다.

U Network 프로젝트의 취지는 사용자의 콘텐츠 가치의 예측 시장을 구축함으로써 합리적인 콘텐츠 가격 책정 메커니즘을 구축하고 사용자로 하여금 가치가 있는 콘텐츠와 정보를 발견하고 동시에 우수한 콘텐츠를 발굴하고 육성하고자 하기 위함입니다. U커뮤니티는 U Network를 기반으로 구축된 콘텐츠 제작자, 콘텐츠 탐색자, 커뮤니티 증인 및 일반 사용자들로 구성된 디지털 자산 콘텐츠 커뮤니티입니다. 콘텐츠 가치를 기반으로 한 예측 시장 도입을 통해 사용자의 수익에 반영되는 우수한 콘텐츠가 끊임없이 U커뮤니티에서 창출되도록 추진하며 투자 의사 결정에 도움을 주고 Sugar를 통한 동기 부여로 해서 콘텐츠 제작자, 탐색자 및 증인이 다방면에서 함께 이익을 얻으며 커뮤니티의 발전을 도모하는 것입니다.

U커뮤니티는 장래에 높은 사용성, 고성능 및 저지연율의 U Network 공식 체인 배치를 보유하게 되고 U Network는 공정성 및 가치 평가의 분산화 UGC 생태계를 구축하게 될 것입니다.

¹ U Network: <http://www.u.network>

목록

제 1장 소개	1
1.1 머리말	1
1.2 가치있는 콘텐츠가 두각을 드러내게 하자	1
1.3 콘텐츠 가치의 예측시장 구축	1
1.4 발전 방향	2
1.4.1 콘텐츠 구동의 블록체인 가치 커뮤니티의 조성	2
1.4.2 공정 및 가치 구동의 분산화 UGC 생태계 구축	2
제 2장 설계 사상	1
2.1 설계 원칙	1
2.2 콘텐츠 가치 예측 시장의 구현	2
2.2.1 제작자 장려	2
2.2.2 콘텐츠 탐색자 인센티브	2
2.2.3 적립 포인트	3
2.2.4 정산 지연	3
2.2.5 반대표	4
2.2.6 조작 반대	4
제 3장 기능 설계	1
3.1 우수한 정보 선별	1
3.2 콘텐츠 에너지 부여	1
3.3 팬 금융	1
제 4장 U커뮤니티 시스템 방안	3
4.1 제품 설계	3
4.1.1 화제 메커니즘	3
4.1.2 관심 메커니즘	3
4.1.3 콘텐츠 랭킹	3
4.2 커뮤니티 캐릭터	5
4.2.1 일반 사용자	5
4.2.2 콘텐츠 제작자	5
4.2.3 콘텐츠 탐색자	5
4.2.4 커뮤니티 증인	5
4.3 Sugar의 기능	6

4.3.1 콘텐츠 생산자, 발굴자 및 증인에 대한 인센티브	6
4.3.2 사고화 투자, 추종적 투자자 및 로보어드바이저	7
4.3.3 설문조사, 투표 및 예측 시장.....	7
4.3.4 광고	7
4.3.5 팁 및 선물	7
4.3.6 유료 구독, 유료 답장, 유료 개인 메신지.....	8
4.3.7 탈중앙화 콘텐츠 스토리지	8
제 5장 U Network 공유 체인	9
5.1 시스템 아키텍처.....	9
5.2 컨센서스 메커니즘	10
5.3 거래 협의	10
5.4 응용장면	10
5.4.1 인터넷 문학 등 유료 구독 플랫폼.....	11
5.4.2 블록체인 콘텐츠 플랫폼	11
5.4.3 문답 유형 콘텐츠 플랫폼	11
5.4.4 블로그 유형, 포럼 유형 UGC 콘텐츠 플랫폼	11
5.4.5 콘텐츠 취합 유형 플랫폼	11
5.4.6 사고 매체 플랫폼	11
5.4.7 음악, 음성, 단편 동영상, 대형 동영상, 생방송	11
제 6장 상업 전망	12
6.1 글로벌 디지털 자산 사용자의 UGC 커뮤니티.....	12
6.2 UGC 연혁의 길	12
6.3 U Network의 미래	12
제 7장 발행 계획	13
7.1 Sugar 발행	13
7.2 자금용도 분배.....	13
제 8장 발전노선과 개발 계획	14

제 1장 소개

1.1 머리말

정보의 방대함 속에 콘텐츠의 과부하로 사람들은 정보의 진위를 판단할 겨를이 없고 진정한 가치를 가진 정보는 오히려 묻히게 됩니다.

사용자들이 걱정하는 것은 더 이상 정보가 적은 게 아니라 정보가 너무 많다는 것입니다. 어떻게 하면 대량의 정보 속에서 가장 중요한 콘텐츠를 신속하고도 효율적으로 찾아내는가 하는 것이 인터넷의 핵심적인 문제가 되었습니다. U Network의 사명은 콘텐츠로 구동되는 블록체인의 커뮤니티를 구축하고 진정한 가치를 가진 콘텐츠가 부각되고 합리적인 보상을 받게 하는 것입니다.

1.2 가치있는 콘텐츠가 두각을 드러내게 하자

어떻게 진정한 가치있는 콘텐츠의 두각을 나타나게 할 것인가?

우리는 가장 좋은 방식은 경제적 원리로 가치 있는 콘텐츠를 발굴하는 것이라고 보고 가격은 콘텐츠 품질에 대한 가장 좋은 예측 요소이기 때문에 우리는 콘텐츠 가격을 책정하는 시장 구축에 최선을 다 할 것입니다. 또는 콘텐츠 가치의 예측 시장이라고 이해할 수 있습니다.

이런 방식은 <유효 시장 가설>을 기반으로 했고 <유효 시장 가설>에 대한 연구는 루이 바슐리에 (1900년)로부터 기원되었습니다. 그는 정보 방면에서의 시장의 효율성은 과거와 현재 사건, 심지어 장래 사건의 할인 가격이 시장 가격에 반영된다는 것을 인식하였습니다. 우리는 시장에서 수많은 <투자자>들이 이성적이고 최대 이윤을 추구하며 각자가 콘텐츠에 대한 분석은 상대적으로 독립적으로 이루어진다고 봅니다. 집단의 지혜를 이용하여 콘텐츠의 가격을 책정한다면 가격의 높고 낮음은 콘텐츠의 가치에 대해 아주 잘 예측할 수 있을 것입니다.

1.3 콘텐츠 가치의 예측시장 구축

콘텐츠 가치의 예측시장에 대해 어떻게 구축할 것인가?

예측 시장³은 사람들이 명확한 결과가 있게 되는 미래의 사건에 대해 예측하는 플랫폼을 말하고 사람들은 자신이 선택한 결과에 대해 예측하고 그 결과로부터 인센티브를 얻을 수 있습니다. 인센티브 배정은 다방면에서 참여한 최종적으로 이루어지는 사건의 결과에 따라 결정되며 인센티브 배정은 간단하고 유력한 룰에 따릅니다. 즉 인센티브가 숙련되지 않거나 정확하지 않은 참가자들에게서 숙련되고 정확한 참여자로 옮겨지는 것입니다. 가능한 이기기 위해 사람들은 정보를 수집하는 등의 다양한 방법을 통해 가능한 정확한 결과를 예측하려고 합니다.

우리가 예측 시장을 구축하는 방식은 매우 간단하며 사용자는 투표 방식으로 가격을 정할 수 있습니다. 간단하게 말하면 독자가 현재 어떤 콘텐츠의 가격이 실제 가치보다 훨씬 낮다고 여겨지면 <찬성>(Upvote)에 투표하는 방식으로 콘텐츠의 가격을 올리고 증가된 가격은 바로 투표에 필요한 비용이며 최종 콘텐츠 가격이 사용자가 예상하는 가격보다 높으면 이용자는 경제적으로 보답을 받을 수 있다는 것입니다.

$$\text{새로운 가격} = \text{현재 가격} + \text{투표 비용}$$

²유효 시장 가설 : https://en.wikipedia.org/wiki/Efficient-market_hypothesis

³예측 시장 : https://en.wikipedia.org/wiki/Prediction_market

과거에 콘텐츠를 위해 예측 시장을 구축한다는 것은 아주 희소한 사건이었지만 블록체인 기술의 출현으로 아주 편리하게 충분히 경쟁하고 공정성으로 보답하는 메커니즘을 구축해서 개체를 격려하고 우수한 콘텐츠를 발굴할 수 있기에 우리는 U Network, 콘텐츠로 구동하는 블록체인 가치 플랫폼을 출시하였으며 콘텐츠 가치 예측시장을 구축해서 진정한 가치 있는 콘텐츠가 두각을 드러내게 하는 것이 바로 그중의 핵심적인 혁신입니다.

커뮤니티 동기 부여 기초 부분은 Sugar⁴이고 이더리움의 “Gas”와 유사하며 담은 의미는 꿀벌이 화분을 채집하고 꿀을 생성하는 것처럼 가치가 있는 콘텐츠를 발견한다는 것입니다.

1.4 발전 방향

1.4.1 콘텐츠 구동의 블록체인 가치 커뮤니티의 조성

블록체인 기술과 대중적 인도가 향상됨에 따라 디지털 자산은 더 이상 소수 사람들의 투자품이 아니라 점점 더 많은 사람들이 받아들이고 있으며 디지털 자산 사용자 수량은 기하학 수준으로 성장하고 있습니다.⁵

우리는 블록체인이 차세대의 전복적인 핵심 기술만큼 전반적인 인류의 사회적 가치 전달 방식을 바꾸고 대부분의 사람들이 디지털 자산의 투자자가 될 것이라고 굳게 믿습니다.

현재는 여전히 디지털 자산 투자자, 특히 초보자에게 우호적인 콘텐츠 커뮤니티가 부족해서 우수한 블록체인의 콘텐츠를 얻을 수 없는 것이 안타까운 점입니다. 수천 수백만에 달하는 디지털 자산이 사람들의 눈을 현혹시켜 손쓸 길이 없습니다. 디지털 자산은 글로벌화된 특성때문에 초보자들이 다른 나라의 프로젝트에 대한 효율적인 정보를 얻는데 어려움을 더해주고 있습니다.

이 또한 우리가 U커뮤니티를 설계한 최초의 소망이기도 합니다. 사용자들로 하여 가치가 있는 디지털 자산 정보를 발견하고 그들의 투자를 지도하여 더욱 좋은 보답을 받게 하며 수익을 얻은 후 사용자들도 더욱 달갑게 훌륭한 콘텐츠를 위해 비용을 지불하는 것이 우리가 콘텐츠 구동의 블록체인 가치 커뮤니티를 구축하는 첫 걸음이 될 것입니다.

U커뮤니티는 콘텐츠에 에너지를 부여해서 콘텐츠를 생산하는 사용자들이 수익권을 충분히 얻게 할 것입니다. U커뮤니티는 콘텐츠 유전자를 보유한 팀으로 구축되어 초기 운영을 하며 블록체인 기술을 활용해 블록 체인과 관련된 콘텐츠의 생산, 배포, 전파에 충분히 경쟁하고 공정하게 보답하는 일련의 경제 메커니즘을 수립해서 개체에게 동기 부여하고 콘텐츠에 에너지를 부여하게 될 것입니다.

동시에 전문 투자자들을 따라 작업하고 블록체인에 대해 더 잘 아는 전문가들의 지도를 받는 것 역시 사용자의 핵심 포인트입니다. 우리는 콘텐츠에 대한 합리적 평가를 통해 신뢰할 수 있는 블록체인 커뮤니티를 구축해서 참으로 신뢰할 수 있는 전문가와 기관들이 두각을 드러내게 할 것이다.

1.4.2 공정 및 가치 구동의 분산화 UGC 생태계 구축

2017년 Alexa에서 수백만의 인터넷 이용자에 대해 추적 조사를 실시한 결과, 10대 글로벌 최고 인기 사이트 중에서 네개가 UGC(User Generated Content, 즉 사용자 제작 콘텐츠) 유형의 제품으로, 각각 페이스북, 유튜브, 위키백과, 트위터이고 사용자의 거대한 규모는 시장 수치가 아니더라도 시장 규모를 짐작할 수 있습니다.

하지만 이 모든 신속한 발전의 배후에서는 많은 문제점들도 노출되고 있습니다. 예를 들면 페이스북은 수익성이 엄청나게 크지만 허위 사실이 끈임없이 올라와서 고민하고 위키백과는 콘텐츠는 우수하지만 <영수

⁴양봉 농가에서 꿀벌에게 먹이는 것은 Honey가 아닌, Sugar입니다.

⁵Coinbase Coinbase 일일 증가 사용자 10만 : <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-11-02/bitcoin-exchange-added-100-000-Esers-in-a-day-as-price-exploded>

제 1장 소개

중> 딜레마에 빠졌다는 것입니다. UGC 플랫폼은 합리적인 인센티브 제도 결핍의 딜레마에 빠졌고 콘텐츠 평가와 권익 배분이 미흡했습니다.

UGC 플랫폼의 콘텐츠 평가와 권익 배분 문제점을 해결하기 위해 우리는 U커뮤니티와 같은 콘텐츠 플랫폼을 실험용 전담으로 구축하고 동시에 분산적인 콘텐츠 생산자 기여 평가와 배분 권익의 공유 블록체인 U Network를 구축해서 UGC플랫폼의 기존 문제를 해결하는데 주력할 것입니다.

우리가 구축한 U Network는 3대 문제점을 해결할 것입니다.

1. 우수한 콘텐츠 발견과 가격 책정 문제점의 해결 : 콘텐츠에 일정한 규모 수준에 도달하였을 경우, UGC 플랫폼 측은 흔히 중심 기구를 대표하는 <평가자>가 되고 플랫폼의 작업인원들은 사용자의 콘텐츠에 대한 권한을 갖게 됩니다. 하지만 주관적인 의식 <실수>를 어떻게 피하는가 하는 것이 콘텐츠 기여자에 대한 일종의 존중이고 우리는 콘텐츠 가치 예측 시장을 통해 콘텐츠에 대해 합리적으로 평가하고 콘텐츠 가치에 대해 훌륭하게 예측하며 진정한 가치가 있는 콘텐츠를 발견하게 될 것입니다.
2. 수익 분배 타당성 문제점 해결 : 일부 UGC 제품이나 플랫폼은 이용자의 콘텐츠를 이용해 수익을 올리지만 콘텐츠를 제작한 자에게 대응하는 보수를 주지 않거나 소득 분배에 큰 무리가 있습니다. 콘텐츠의 가격 책정 문제점을 해결하면 우리는 플랫폼 사용자에게 합리적으로 수익을 분배할 수 있습니다.
3. 더욱 분산화된 콘텐츠 저장 : 우리 U Network의 취지는 유사 IPFS(행성 간 파일 시스템, Interplanetary File Syle System)를 더욱 훌륭하게 지원하며 영속적 분산화 스토리지와 공유 파일의 네트워크 전송 프로토콜, Genaro Network 등 탈중앙화 파일 스토리지 프로토콜과 응용을 창설해서 제품으로 하여금 진정한 탈중앙화의 형태에 접근하게 하는 것입니다,

우리는 U Network를 기반으로 조성된 콘텐츠 가치 예측 플랫폼을 공정 및 가치 구동의 탈중앙화 UGC 생태계를 구축할 것입니다.

제 2장 설계 사상

2.1 설계 원칙

U Network의 네트워크 설계는 다음과 같은 몇가지 중요한 원칙에 따라 효율적인 콘텐츠 가치 예측 시장을 조성합니다.

원칙1 세상에 무상 급식은 없다

정상적이고 효율적인 시장에는 무상 급식이 없습니다.¹⁶ 보상을 받는 동시에 반드시 대가를 지불해서 시장 질서를 보장해야 합니다. U커뮤니티에서 사용자의 동기 부여를 위해 콘텐츠의 품질을 제대로 하며 커뮤니티의 우수한 콘텐츠 발굴에 도움을 주고 초기에 공감하는 자는 Sugar를 보상으로 받을 수 있습니다.

이것은 보상이 투입보다 많을 수 있는 일종의 게임이고 이런 게임의 티켓으로 기회비용을 지불하는 것입니다. 이에 따라 이용자들이 Sugar 인센티브를 추구하기 위해 닥치는 대로 공감하는 것을 피하기 위해 투표는 반드시 대가로 Sugar를 지불해서 자동화 로봇의 브러쉬 티켓(Brush a ticket)부정 행위를 막아야 합니다.

원칙 2 공정성원칙

스팀²⁷의 힌트를 얻어 자유롭고 질서 있는 시장을 구축하기 위해 우리는 반드시 모든 사람들이 공정한 대우를 받을 수 있게 해야 합니다. 커뮤니티의 기여자마다 커뮤니티에서 비율에 어울리는 소유권, 보수, 또는 채권을 받아야 합니다. 초창기 회사가 설립 초기와 후속 출자 과정에서 회사 지분을 기여한 직원들에게 배당하는 것과 마찬가지로 원칙을 지키는 것입니다.

모든 형태의 <노동>은 모두 동등하게 가치를 지니고 있습니다. 다시 말하자면 시간과 주의력을 기여해서 타인을 위해 콘텐츠를 생산, 발견, 전파하는 것은 현금을 기여하는 것과 동등한 가치를 가지고 있다는 것입니다.

공정성 원칙을 기반으로 우리의 메커니즘은 우수한 콘텐츠를 제공할 수 있는 제작자에게 인센티브를 제공할 필요가 있습니다. 우수한 콘텐츠는 항상 더 많은 우수한 콘텐츠를 계발하고 커뮤니티의 선순환을 촉진시키게 됩니다. 따라서 사용자가 Sugar를 지불해서 공감 투표를 하는 경우, 일부의 Sugar를 콘텐츠 제작자에게 배당해서 그들의 기여에 동기 부여를 해야 합니다.

마찬가지로 우수한 콘텐츠의 탐색자(공감을 선택한 사용자)가 이런 콘텐츠의 가치를 잘 예측했기에 우리의 메커니즘은 당연히 추후 탐색자의 Sugar를 초기 탐색자에게 배당해 주게 됩니다.

이렇게 되면 우리는 사용자가 자발적으로 우수한 콘텐츠를 발굴할 수 있도록 동기 부여할 수 있게 됩니다.

공정성 원칙을 바탕으로 우리의 커뮤니티는 누구나 우수한 콘텐츠를 발견에 참여할 수 있는 커뮤니티이어야 합니다. 그렇다면, 공감 투표의 대가가 유휴 Sugar가 없는 사용자의 우수한 콘텐츠 발견의 참여에 장애가 되지 않을까?

우리의 메커니즘은 유휴 Sugar가 없을 경우 시간과 주의력을 기여할 수 있게 합니다. 원칙 1을 바탕으로 우리는 매일 시간과 주의력을 기여해서 커뮤니티에 이로운 미션을 완성해서 적립 포인트를 얻게 합니다. 예를 들어 다른 사람을 위해 콘텐츠를 생산, 발견, 전파하거나 사용자 가입을 추천하며 적립 포인트도 마찬가지로 투표에 사용할 수 있습니다.

¹⁶세상에 무상 급식은 없다 : <https://www.investopedia.com/terms/t/tanstaaf1.asp>

제 1장 소개

우리는 좋은 콘텐츠를 발견하는 과정을 채굴하는 과정으로 볼 수 있고 채굴하는데 필요한 전기 요금은 두 가지 방식으로 지불할 수 있습니다. 그 한가지는 Sugar이고 다른 한가지는 커뮤니티에 유익한 노동으로 포인트를 바꾸는 것입니다.

U Network의 콘텐츠 평가와 예측 메커니즘은 <예지력 증명 메커니즘>(Proof of Foresight)이라 할 수 있고 그 기본 원칙은 콘텐츠에 대한 사용자의 판단으로 가격을 책정하며 제작자에게 수익 Sugar를 배정하고 콘텐츠 발굴자의 예지력에 따라 인센티브를 배정하는 것입니다.

2.2 콘텐츠 가치 예측 시장의 구현

위의 장절에서 상술한 바와 같이, 우리의 목적은 효율적인 콘텐츠 가치 예측 시장을 조성하는 것입니다. 만약 탐색자가 발견한 콘텐츠의 현재 공감수(가격)가 탐색자 예상 가격보다 낮을 경우, 탐색자는 <찬성>을 통해 테마 콘텐츠 가격에 대한 <상승>을 제시합니다. 매 한표의 <찬성>마다 사용자의 소량의 Sugar(혹은 등가의 포인트)를 소모하게 됩니다.

이와 동시에 이 예측시장에 투자한 참여자(콘텐츠 탐색자)는 수익을 얻을 수 있는 기회가 있게 되고 이런 수익은 우수한 콘텐츠 테마 발견에 대한 인센티브입니다.

2.2.1 제작자 장려

사용자가 찬성을 클릭한 선후로 소모된 Sugar는 비율에 따라 테마에 기여한 제작자 및 그에 찬성한 탐색자에게 배정됩니다. Yours⁸과 유사하며 테마 생산자의 수익 계산 공식은 조화급수와 유사합니다.

$$R = C * \sum_{k=1}^n (P - 1) / (k + P)$$

n : 특정 기간 내에 투표한 총 인수. C : 찬성에 사용된 매 한표의 Sugar. k : 투표자의 시간 순서.

그중 P는 조절할 수 있는 매개 변수로 제작자의 가중치를 표시하며 P가 클수록 제작자에게 분배되는 인센티브가 더 많아집니다.

만약 P=0이면 최초의 찬성자가 투표에 필요한 전부 Sugar를 테마 제작자에게 기여하고 두 번째 찬성자가 1/2의 Sugar를 제작자에게 기여하며 이러한 방식으로 유추됩니다.

만약 P=0.5이면 최초의 찬성자가 투표에 필요한 전부 Sugar를 테마 제작자에게 기여하고 두 번째 찬성자가 3/5의 Sugar를 제작자에게 기여하며 이러한 방식으로 유추됩니다.

2.2.2 콘텐츠 탐색자 인센티브

매 한명의 콘텐츠 탐색자(찬성에 투표한 사용자)의 인센티브 공식은 다음과 같습니다.

$$R_s = C * \sum_{k=s+1}^n 1 / (k + P)$$

s : 찬성자 순서. s이후에 찬성한 사용자는 모두 비율대로 s번 찬성 사용자에게 Sugar를 기여하게 됩니다. 이런 메커니즘은 탐색자가 우수한 콘텐츠의 초기 찬성자가 될 수 있도록 동기 부여를 합니다.

⁸ Yours: <https://www.yours.org/>

앞에서 언급했듯이 만약 $P=0$ 이면 두 번째 찬성자는 1/2의 찬성에 필요한 Sugar를 테마 탐색자에게 기여하며 나머지 1/2은 최초의 찬성자에게 기여하게 됩니다.

세 번째 찬성자는 Sugar를 세 몫으로 나누어 제작자, 최초 찬성자, 두 번째 찬성자에게 기여하게 됩니다. 이런 메커니즘으로 앞 35%의 탐색은 영구적으로 수익이 플러스가 될 수 있습니다.

$$R_i = C * \sum_{k=1}^n 1/k >= C$$

출처: [unclear]

$$x >= 0.35 * n$$

다

시 말하자면, $P=0$ 일 경우, 만약 우리가 한 콘텐츠의 가격(찬성 수)이 현재 가격보다 최소 3배 높을 것이라고 예측한다면 찬성을 선택하였을 경우 반드시 플러스 수익을 얻게 됩니다.

작자는 콘텐츠의 가장 큰 가중자이고 이와 동시에 우수한 콘텐츠를 발견한 초기 찬성자, 즉 이 예측 시장에 투자한 참여자는 수익을 얻을 수 있는 기회가 있게 되고 이런 수익은 우수한 콘텐츠 발견에 대한 인센티브입니다.

2.2.3 적립 포인트

공정성 원칙을 바탕으로 우리의 커뮤니티는 누구나 우수한 콘텐츠를 발견에 참여할 수 있는 커뮤니티여야 합니다. 유틸 Sugar가 없더라도 사용자는 우수한 콘텐츠 발견에 참여할 수 있습니다.

완벽한 해결 방안은 사용자들이 시간과 주의력을 기여해서 포인트를 얻는 것입니다. 예를 들어, 매일 출석 체크, 커뮤니티의 콘텐츠를 외부에 공유, 친구 추천 가입, 커뮤니티 중재에 참여하는 등 방식으로 포인트를 획득하는 것입니다. 악성 가입, 기계 브러쉬 데이터 등을 차단하기 위해 적립 포인트는 직접 Sugar로 전환해서 현금 인출을 하지 못하도록 제한하며 일부 특정된 포인트의 적립은 조건을 엄격히 해서 부정 행위 원가를 올리고 매일 허용되는 최고 한도액도 커뮤니티의 경제 상황과 사용자의 동적 상태에 따라 조정하게 됩니다.

등가 적립 포인트는 투표에 사용할 수 있으며 우리는 적립 포인트를 사용자의 노동 소득으로 이해할 수 있습니다. 단, 적립 포인트를 시장에 투자하고 그뒤를 사람들이 따라서 투자했을 경우에만 <현금 전환>으로 Sugar를 바꿀 수 있습니다. 즉 좋은 콘텐츠를 발견해야 합니다. 이런 상황에서 적립 포인트도 간접적으로 우수한 콘텐츠 제작자들에게 인센티브로 적용됩니다.

2.2.4 정산 지연

콘텐츠가 발표된 후 일정한 정산 지연 주기가 있게 되고 매일 새롭게 추가되는 인센티브는 정산되며 정산 지연 주기를 기다려 지급됩니다.

게시물이 발표된 뒤 정산 지연 주기 내에 테마 콘텐츠는 커뮤니티 사용자의 검열, 선별, 찬성 또는 반대, 심지어 신고를 받아야 합니다. 이 기간 내에 콘텐츠가 규정을 어겼거나 커뮤니티 규범에 맞지 않을 경우, 인센티브는 취소되거나 플랫폼 측에 배정됩니다.

정산 지연 기간은 커뮤니티 운영 후, 상황에 따라 조정되며 초기에는 잠정적으로 7일로 정합니다.

2.2.5 반대표

모든 콘텐츠에 대해 반대>(Downvote) 기능이 있는 것이 아니고 만약 콘텐츠 플랫폼에 <반대> 기능이 있을 경우, 우리는 찬성 처리와 유사한 사고 방식으로 설정해서 처리할 수 있습니다.

<반대>도 여전히 Sugar를 필요로 하고 이는 찬성 표마다에 소모되는 Sugar입니다. 가능한 설계로는, 첫 번째 <반대>자의 Sugar는 플랫폼에 회류하고 두 번째 반대자는 1/2의 반대에 필요한 Sugar 소모만 플랫폼에 회류되며 나머지 1/2의 Sugar는 최초의 반대자에게 기여됩니다. 세 번째 반대자는 Sugar를 세뿔으로 나누어 각각 플랫폼, 최초의 반대자, 두 번째 반대자에게 기여하게 됩니다.

$$P_i = G * \sum_{k=1}^n 1/k$$

2.2.6 조작 반대

부정 행위에 대한 완전한 근절 가능성은 매우 낮으므로 우리의 사고 방식은 될수 있는 한 부정 행위 비용을 높이는 것입니다.

현재의 설정으로는 모든 투표에 Sugar와 적립 포인트 비용이 필요하고 이것만으로도 부정 행위를 엄청나게 줄일 수 있습니다.

악성 가입, 기계 브러쉬 데이터 등을 차단하기 위해서 우리는 적립포인트를 바로 Sugar로 전환해서 현금화 할 수 없도록 제한합니다.했다. 만약 포인트 적립을 통해 Sugar를 얻으려면 반드시 고공감 콘텐츠를 발굴해서 인센티브를 얻어야 하고 이는 이미 부정 행위 비용이 상당히 높아지게 했습니다.

이외에 우리는 적립 포인트를 얻는 조건을 엄격하게 정해서 부정 행위 비용을 높이고 커뮤니티의 경제적 여건과 사용자 행위의 동적 상태에 따라 매일 얻을 수 있는 최대 한도액도 조정됩니다.

우리는 포인트 적립을 위해 일정한 소모 메커니즘 또는 기간 만료 메커니즘을 설정하고 시간의 흐름과 함께 점차적으로 적립 포인트가 평가 절하되거나 기간이 만료되게 합니다.

제 3장 기능 설계

3.1 우수한 정보 선별

정보의 정의에 따르면 정보의 의미는 불확실성 해소에 있습니다. 또는 정보는 불확실한 부분을 해소하는 것입니다. 단, 이와 동시에 정보를 얻는 사람마다 비용이 달라집니다.

복잡한 블록 기술과 현란한 블록 체인 자산 앞에서 일반 투자자들은 흔히 프로젝트에 대해 이해하고 판단할 수 있는 충분한 시간과 경력, 판단력을 갖추지 못했고 블록 체인 자산 거래의 많은 의사 결정은 신뢰할 수 있는 정확한 정보에 의존해야 합니다.

U커뮤니티는 콘텐츠 평가 문제를 예측 시장에서 바로 해결하고 가치 있는 정보가 두각을 드러내게 해서 우수한 정보 선별을 완벽하게 해결할 것입니다.

U커뮤니티는 블록체인으로 생성된 커뮤니티로서 블록체인의 특성을 충분히 활용하게 될 것입니다. 정보 획득면에서 블록체인 지불의 편리함을 충분히 활용하고 유료 질문, 유료 구독, 유료 쪽지, 유료 설문 조사, 팁 등 지불 메커니즘을 지원해서 가치와 정보 전달에 동기 부여하고 유료 데이터 거래를 지원합니다.

3.2 콘텐츠 에너지 부여

U커뮤니티는 콘텐츠에 에너지를 부여해서 콘텐츠 제작자가 수익권을 충분히 얻게 할 것입니다. U커뮤니티는 콘텐츠 유전자를 보유한 팀으로 구축되어 초기 운영을 하며 블록체인 기술을 활용해 블록체인과 관련된 콘텐츠의 생산, 배포, 전파에 충분히 경쟁하고 공정하게 보답하는 일련의 경제 메커니즘을 수립해서 개체에게 동기 부여하고 콘텐츠에 에너지를 부여하게 될 것입니다.

우수한 콘텐츠 제작자는 U커뮤니티에서 팬 사용자가 우수한 콘텐츠를 위해 지불한 Sugar 보상을 직접 얻을 수 있고 우수한 콘텐츠 제작으로 찬성을 얻거나 우수한 콘텐츠를 탐색해서 시스템에서 제공하는 Sugar 인센티브 획득을 통해서 좋은 콘텐츠가 합리적인 보상을 받는 목적에 바로 달성할 수 있습니다.

3.3 팬 금융

전통적인 인터넷 시대에 팬 경제가 한동안 유행되었습니다. 팬 경제는 팬들과 피추종자 관계 사이의 경제적 수익 창출 행위를 총괄적으로 말하며 사용자의 점성을 인상시키고 입소문 마케팅 방식으로 경제적 이익과 사회적 이익을 얻는 상업 운영 모델이며 수혜자는 흔히 피추종자입니다.

하지만 U커뮤니티가 조성하려는 것은 팬 금융이고 팬과 피추종자가 함께 가치 투자의 수익을 누리는 것입니다.

U커뮤니티는 투자자들이 거래 행위를 할 때 거래 전략과 거래 기록을 보관할 수 있으며 복기와 성과 관리에 더욱 편리하고 더욱 훌륭한 투자 계획을 세울 수 있도록 합니다.

우수한 투자자들은 자신의 전략 조합이나 거래 방식을 커뮤니티에 공유하고 관련 분석을 제공해서 사람들이 참조하게 할 수 있으며 개인적인 의사에 따라 검색 조건을 설정할 수 있으며 팬들은 유료 검색해서 따라서 투자할 수도 있습니다. 동시에 우수한 투자자들은 자신이 예측한 투자 전략을 발표할 수 있고 사용자가 Sugar를 지불해야만 검색할 수 있게 할 수 있으며 다른 사용자는 발표자의 이전의 성과에 따라 자신의 뜻대로 검색 여부를 선택할 수 있습니다.

스마트 계약이 나타나면서 사용자는 자기 자산을 완전히 스스로 통제함과 동시에 거래 전략의 클론을 구현해서 우수한 투자자들의 집행 방식을 완벽하게 클론하고 스마트 계약에서 이에 대해 자동으로 일정한 비율의 수익을 투자 전략 발표자에게 배정할 수 있도록 합니다.

제 1장 소개

결론적으로 말하자면 우리가 구축한 U 블록체인 콘텐츠 커뮤니티는 블록체인을 기반으로 하는 전문 커뮤니티이고 진정한 가치 커뮤니티이며 사용자는 여기에서 가치, 정보 및 신뢰 거래를 진행하고 사람들은 가치가 있는 정보에 대해 거래하기를 원하고 진정한 가치가 있는 정보가 전파될 수 있게 합니다.

제 4장 U커뮤니티 시스템 방안

4.1 제품 설계

4.1.1 화제 메커니즘

U커뮤니티의 콘텐츠 조직은 화제 메커니즘을 기반으로 하고 설구 커뮤니티와 유사합니다.⁹ 디지털 자산마다 하나의 화제가 될 수 있고 사용자가 제작한 콘텐츠 및 플랫폼에서 생성된 콘텐츠를 화제에 취합시킵니다. 사용자는 단일한 디지털 자산을 검색할 때 시세, 뉴스, 공지 사항을 볼 수 있을뿐만 아니라 어떤 사용자가 이런 디지털 자산에 대해 같이 관심을 가지고 거래 내역이 있었으며 해당 디지털 자산 중에서 가장 영향력이 있는 사용자를 볼 수 있습니다.

4.1.2 관심 메커니즘

U커뮤니티의 콘텐츠 배포는 관심 메커니즘을 기반으로 하였으며 사용자는 단일한 디지털 자산에 관심을 가질 수 있고 디지털 자산마다 대응하는 화제에는 모두 가장 영향력이 있는 사용자가 있으며 우리는 사용자를 디지털 통화 페이지에 대한 관심에서부터 다른 사용자에 대한 관심으로 유도합니다.

4.1.3 콘텐츠 랭킹

콘텐츠 가치 예측 시장을 구축하여 진정한 가치가 있는 콘텐츠가 두각을 드러내게 하였으나 우리는 여전히 정보 흐름에서 콘텐츠에 대해 순서를 배열해야 하고 여전히 통합적으로 포스팅 시간을 고려해야 하며 콘텐츠 랭킹 공식은 $f(ts,y,z)$ 로 표시할 수 있습니다.

$$f(ts,y,z) = k_1 \cdot z + \frac{1}{ts}$$

그중 ts 는 게시물이 오래된 정도를 말합니다.

Ts = 포스팅 타임 - 웹 사이트 타임 스탬프

그중 $y \in \{-1,0,1\}$

$$y = \begin{cases} 1 & \text{if } x > 0 \\ 0 & \text{if } x = 0 \\ -1 & \text{if } x < 0 \end{cases}$$

⁹설구 : <https://xueqiu.com>

x : 사용자 가중 후의 찬성표와 반대표 차이 x

그 중 U : 모든 찬성표의 가중 합산치; D : 모든 반대표의

가중합산치

$$U = \sum \text{찬성 사용자의 투표 가중치}$$

$$D = \sum \text{반대 사용자의 투표 가중치}$$

사용자 투표 가중치는 사용자가 화제에서 얻은 공감 총 수 r 의 대수를 취하고 사용자가 커뮤니티에서 최종 확정된 Sugar 총량 t 를 합친 것이다.

Sugar 소유자가 만약 구매하고 그것을 최종 확정했다면 더 많은 권익을 얻을 수 있습니다. 최종 확정된 Sugar만이 추가로 투표 가중치를 획득할 수 있고 Sugar의 유동성을 동결시킴으로써 최종 확정 기간 내에 Sugar 소유자의 이익과 플랫폼이 긴밀하게 바인딩되게 합니다. 만약 사용자가 게시물에 임의로 투표해서 플랫폼에 발전에 손해를 끼치면 최종적으로 사용자 자신의 이익도 피해를 입게 되기 때문에 Sugar 소유자는 더욱 합리적인 평가를 하게 되고 우리는 콘텐츠 순서 배열 메커니즘에서 최종 확정자에게 더 많은 가중치를 제공하며 우리가 대수를 취하는 것 역시 이런 최종 확정자의 너무 많은 특권을 피하기 위해서입니다.

사용자들이 화제에서 얻은 총 공감 수와 결합하면 사용자의 전문성이 더욱 잘 반영됩니다.

$$\text{사용자 투표 가중치} = \max(0, \log Mr) + \max(0, \log Nt)$$

M 과 N 은 두개의 상수이고 커뮤니티 발전에 따라 동적으로 조정됩니다.

최종 z 는 x 의 절대치와 1중 더 큰 숫자를 취급합니다.

$$z = \begin{cases} |x| & |x| \geq 1 \\ 1 & |x| < 1 \end{cases}$$

그중 C 는 냉각 계수를 표시하고 여기에서 $\log Cz$ 가 사용한 것은 C 를 바탕으로 한 대수임을 유의해야 합니다. 예를 들어, $C = 10$ 은 $z = 10$ 이 1포인트를 얻을 수 있음을 의미하고, $z = 100$ 은 2포인트를 얻을 수 있습니다. 다시 말하자면, 처음 10 명의 투표자와 나중의 90명의 투표자(심지어 그 뒤로의 900명의 투표자)의 가중치는 비슷하다는 것입니다. 즉, 만약 한 게시물이 특히 인기가있는 경우, 뒤로 갈수록 찬성에 투표 했을 때 포인트에 영향을 미치지 못하게 됩니다. C 의 값이 클수록 후기의 공감 영향력이 작아 집니다.

분모의 45000초는 12.5시간에 해당됩니다. 다시 말하자면, 다음 날의 게시물이 전날보다 2점을 더 얻게 됩니다. 앞의 부분과 결합해서 결론적으로 만약 전날의 게시물이 두 번째 날에서 원래의 순서를 유지하려면 이 하루 내에 그의 z 값은 반드시 100배 증가되어야 합니다(순 찬성표가 100배 정도 증가).

4.2 커뮤니티 캐릭터

U커뮤니티는 일반 사용자, 콘텐츠 제작자, 콘텐츠 탐색자 및 커뮤니티 증인 등 여러 유형의 사용자 단체로 구성되었습니다. 콘텐츠 제작자는 바로 커뮤니티를 위해 가치 있는 콘텐츠를 창출하는 콘텐츠 생산자입니다.

4.2.1 일반 사용자

일반 사용자는 매일 일정한 미션을 완성을 통해 일정한 포인트를 획득할 수 있으며, 일반 사용자는 콘텐츠를 제작함으로써 콘텐츠 제작자가 될 수도 있고, 찬성을 통해 콘텐츠 탐색자가 될 수도 있으며, 일정한 확률로 커뮤니티 증인으로 당선될 수도 있습니다.

4.2.2 콘텐츠 제작자

콘텐츠 제작자는 커뮤니티 발전의 핵심으로, 제작된 콘텐츠의 품질에 따라 상응하는 Sugar를 보상으로 받게 됩니다.

Sugar 回报。

4.2.3 콘텐츠 탐색자

콘텐츠 탐색자는 보통 말하는 검색 사용자입니다. 발굴자는 찬성 테마를 통해 커뮤니티를 위해 고품질 콘텐츠를 발견할 수 있으며 발굴된 콘텐츠가 더 많은 사람들에게 인정되는 경우 Sugar 보상을 받을 수 있습니다.

4.2.4 커뮤니티 증인

커뮤니티 증인은 일반 사용자 중에서 차례로 당선됩니다. 일반 사용자의 당첨 확률은 그가 최종 확정된 Sugar 수로 결정되며, 당첨자에게는 일정 액수의 Sugar가 인센티브로 지급됩니다. 소유한 Sugar가 많을수록 당첨될 가능성이 많아집니다.

커뮤니티 증인은 커뮤니티의 안정적인 운영을 유지하고, 커뮤니티의 발전 동향을 결정하는 투표에 참여할 수 있으며, 법률법규를 위반하는 행위의 주제에 대해 게시물을 삭제할 수 있습니다. 삭제된 주제의 제작자는 게시물 삭제 결정에 불복할 경우 중재 신청을 제출할 수 있습니다. 중재 신청을 받기하려면 일정한 수량의 Sugar를 소모해야 합니다. 웹 내의 모든 사용자는 해당 사건에 투표할 수 있고 투표는 소량의 Sugar를 소모하게 됩니다. 중재 기간 종료 후 통계하고 과반수가 게시물 삭제에 동의하였을 경우, 동의에 투표한 사용자는 투표에 소모된 Sugar 총량을 평균적으로 나누고 게시물 삭제에 반대 투표를 한 사용자는 투표에 지불한 Sugar를 잃게 되며 반대로도 마찬가지입니다.

$$p = (N * c - F) / N_w$$

그 중 p : 중재에서 이긴 측 사용자의 인센티브, N : 총 투표 수. c : 매 한장의 투표에 필요한 Sugar의 양. F : 플랫폼 수수료 인센티브. Nw : 과반수 투표의 총 사용자 수. 이런 메커니즘은 사용자가 커뮤니티 규정

제 4장 U커뮤니티 시스템 방안

에 따라 투표하고 따라서 인센티브를 얻는 것을 보장해줍니다. 중재 종료 후 한동안의 냉각 기간이 있게 되고 중재 인센티브는 냉각 기간 이후에 정산합니다. 냉각 기간 동안 게시물이 삭제된 작성자와 게시물 삭제 발기자가 중재 결과에 불복하면 새로운 중재 라운드를 발기할 수 있습니다. 새로운 중재 라운드 발기는 더 높은 수준의 Sugar를 보증금으로 지불해야 합니다. 새로운 중재 판정 결과가 그 전의 판정과 다른 경우, 그전 중재 판정은 무효화되며 최신 중재 판정 결과가 인센티브 정산에 적용됩니다. 새로운 중재 결과가 발표된 후, 냉각 기간 도안 만약 게시물이 삭제된 작성자 또는 커뮤니티 증인이 중재에 이의가 있을 경우, 더욱 높은 수준의 수수료를 지불해서 새로운 라운드의 중재를 발기할 수 있으며 한 당사자가 중재 Sugar를 지불하기를 원하지 않을 때까지 계속될 수 있습니다.

커뮤니티 증인이 자발적으로 한도 Sugar 인센티브의 일부로 투표에 참여하여 자신의 게시물 삭제를 지원하였고 만약 중재 결과가 게시물 삭제 처리를 뒤엎었을 경우, 이런 Sugar 인센티브는 다른 사용자들이 이겨서 가져가게 됩니다.

커뮤니티 증인은 같은 방식으로 광고 심의에 참여하고 한정된 시간 내에 사용자는 무료 Sugar 증여로 투표에 참여하게 됩니다. 사용자는 찬성이나 반대를 선택해서 콘텐츠가 커뮤니티에서 집행이 적합한지를 결정할 수 있습니다. 심의 기간 내에 우리는 찬성이나 반대 표 수를 표시하지 않고 한정된 시간이나 한정된 표수에 도달하면 그때에 투표 결과를 고지할 수도 있습니다. 예측시장과 유사하게 정확한 선택을 한 커뮤니티 증인은 이 예측 인센티브 풀 중의 Sugar를 얻을 수 있습니다.

4.3 Sugar의 기능

Sugar는 U커뮤니티와 그 주변 생태계의 기능을 사용할 권리를 대표하며, 모든 U 사용자의 가치 연결 고리이고 따라서 인심의 연결 고리이기도 합니다.

U 커뮤니티의 가치 메신저로서, 플랫폼 사용자 수는 점점 커지고 매일 생산되는 우수한 콘텐츠도 갈수록 많아지며 Sugar는 총량이 제한된 블록체인 자산으로 그 시장규모가 커질수록 모든 Sugar 소유자가 혜택을 받게 됩니다.

U 커뮤니티 사용자의 캐릭터는 더 이상 플랫폼의 사용자만이 아니고 플랫폼의 이익 공동체이기도 하며 자연스럽게 플랫폼이 잘 발전되기를 바라고 근본적으로 사용자의 행동 패턴을 개선시키게 됩니다.

4.3.1 콘텐츠 생산자, 발굴자 및 증인에 대한 인센티브

<콘텐츠 기여>와 <수익 획득>의 매칭을 촉진하고 동기 부여의 호환성을 구현합니다. U의 콘텐츠 예측 시장에서 우수한 콘텐츠 제작자와 우수한 콘텐츠 탐색자는 모두 인센티브로 Sugar를 받습니다.

사용자의 투표는 "찬성"뿐이 아니라 "반대" 기능도 가지게 되며 반대를 받는 콘텐츠에 영향을 미치게 되어 스팸 콘텐츠를 처벌하려는 목적을 달성하게 됩니다.

전체적으로 U커뮤니티가 콘텐츠의 생산자와 발굴자에 대한 인센티브 출처는 두가지 유형이 있는데 한 가지는 사용자가 구매한 Sugar이고 다른 한가지는 시스템에 시간과 정력을 기여해서 미션을 완성한 후에 발급하는 적립 포인트입니다. 이런 적립 포인트는 사용의 우수한 콘텐츠 찬성을 통해 Sugar로 전환하게 됩니다.

이런 적립 포인트는 시스템이 '콘텐츠 동기 부여 풀'에서 소정 규칙에 따라 점차적으로 방출되고 매일 방출되는 수량은 한정되었기에 모두 우수한 콘텐츠는 한정된 인센티브에 대해 경쟁해야 합니다. 초기일수록 플랫폼이 Sugar 인센티브에 의존해서 신속히 고품질 사용자를 확보하고 될수 있는 한 빨리 네트워크 효과를 형성하기에 '콘텐츠 동기 부여 풀'의 방출은 해마다 점차 줄어들게 됩니다.

플랫폼은 모든 콘텐츠 제작자와 콘텐츠 탐색자에게 배정되는 Sugar 인센티브에서 5%를 커미션으로 받아서 커뮤니티 내부의 경제 모델의 안정을 보장하며 Sugar 인센티브는 일정한 잠금 해제 기간이 있습니다.

4.3.2 사고화 투자, 추종적 투자자 및 로보어드바이저

U커뮤니티에서 투자자는 거래 행위를 진행할 때 거래 전략, 거래 기록을 보관해서 복기와 성과 관리로 더 좋은 투자 계획을 세울 수 있습니다. 우수한 투자자는 자신의 전략 조합이나 거래 방식을 커뮤니티에 공유하고 관련 분석을 제공해서 사람들이 참조하게 할 수 있으며 개인적인 의사에 따라 검색 조건을 설정할 수 있고 팬들은 유료 검색해서 추종적 투자를 형성할 수도 있습니다. 동시에 우수한 투자자들은 자신이 예측한 투자 전략을 발표할 수 있고 사용자가 Sugar를 지불해서 구독하기를 요구할 수 있으며 다른 사용자는 발표자의 이전의 성과에 따라 자발적으로 구독 여부를 선택할 수 있습니다. 스마트 계약의 등장으로 사용자는 자신의 디지털 자산을 완벽하게 통제하는 동시에 거래 전략을 클론해서 우수 투자자를 완벽하게 클론하고 스마트 계약에서 자동으로 일정한 비율의 수익금을 투자 전략 발표자에게 배정하도록 합니다.

미래에 적법의 전제 하에서 사용자는 Sugar를 이용해서 U커뮤니티 플랫폼의 데이터를 기반으로 개발되었거나 제 3자가 개발한 로보어드바이저를 구매할 수 있습니다.

4.3.3 설문조사, 투표 및 예측 시장

U 커뮤니티는 유료 설문 조사, 투표를 통해 더 많은 블록 체인 자산에 대한 정보를 얻는 것을 지원합니다. 제품이 세대 교체에 따라 U커뮤니티 역시 제품 방면에서 예측 시장 등 블록체인 특유의 정보 수집 방식을 지원하게 될 것입니다.

예측 시장은 블록체인 시장을 위해 보다 미세하고 자세한 표현을 가져오고 중개 수수료를 낮춰 개척과 발전이 용이하고 정확도와 효율성을 높일 수 있으며 U커뮤니티에서 원시적인 지원을 얻을 수 있습니다.

4.3.4 광고

좋은 콘텐츠는 확산될 가치가 있으며, 사용자는 Sugar를 사용하여 커뮤니티에서 자신의 우수한 콘텐츠를 어울리는 독자에게 홍보할 수 있습니다. 물론 스팸 콘텐츠는 반대될 수 있고 따라서 확산이 제한될 수도 있습니다.

외부 파트너도 Sugar를 사용하여 커뮤니티에 광고를 투입할 수도 있지만 사용자 또는 증인의 심사를 받아야 합니다. 모든 광고 수익은 콘텐츠 인센티브 풀에 할당됩니다.

4.3.5 팁 및 선물

Sugar를 사용해서 팁을 주는 것은 큰 손과 팬, 팬과 팬들 사이의 효과적인 상호 작용 방식입니다. 우수 게시물 및 우수한 답변에 대한 팁은 플랫폼이 훌륭한 문화적 분위기를 형성하는데 도움이 됩니다. 반드시 짚고 넘어가야 할 것은 이 부분의 팁은 콘텐츠 생산자에게만 적용되고 찬성자와 공유되지 않습니다. 팁 액수가 높은 게시물은 커뮤니티에서도 더 많은 노출을 받게 됩니다. 사용자는 U 플랫폼에서 Sugar를 지불하거나 최종 확정함으로써 피부, 훈장과 같은 일부 권한을 얻을 수 있습니다.

팁 및 선물 수입의 5%는 콘텐츠 인센티브 풀에 배포되며, 팁 및 선물 수입의 95 %는 콘텐츠 생산자에게 배포되며, 배정 비율은 후속으로 동적 조정이 가능합니다.

4.3.6 유료 구독, 유료 답장, 유료 개인 메시지

사용자가 커뮤니티에서 제공하는 공개 콘텐츠에 만족하지 못하면 Sugar를 지불하여 플랫폼에서 영향력이 있는 업계 전문가와 개인적인 인터랙티브로 자신에게 알맞는 콘텐츠를 얻을 수 있습니다. 인터랙티브는 주로 구독, 답변 및 개인 서신으로 구분됩니다.

유료 구독은 오피니언 리더들이 지식과 영향력을 현금화하는 일종의 구현 방식입니다. 콘텐츠 생산자는 커뮤니티에서 일정한 공감 수를 얻은 후에는 유료화된 프라이빗 단체를 구성하거나 유료 구독 채널을 통해 Sugar를 지불하려는 사용자에게 더욱 독보적인 견해 와 장기간으로 누적된 경험을 제공할 수 있습니다.

수동적으로 정보를 받을뿐만 아니라 사용자들도 자발적으로 개인적인 유료 질문을 발기할 수 있고 질문 활동 비용은 Sugar를 통해 구현됩니다. 질문 콘텐츠는 공개하거나 도청/도간 메커니즘을 설정할 수 있고 도청/도간자는 고정 비용만 지불하며, 발기자는 비율에 따라 도청자가 비불한 비용을 배정받을 수 있습니다.

현대 사회에서 사람들의 시간과 주의력은 갈수록 희소해지고 Earn의¹⁰ 패턴을 참조해서 사용자는 개인 서신 조건 설정으로 광고 방해와 무효 소통을 피할 수 있습니다. 특히 광범위한 영향력을 지닌 오피니언 리더들은 사람들의 관심 사항만큼 유료 메시지는 그들에게 정보를 가려낼 수 있는 방식을 제공해주며 유료 메시저는 Sugar를 통해 구현됩니다.

유료 구독, 유료 메시저, 유료 질문 수입의 5%는 콘텐츠 인센티브 풀에 배포되며, 수입의 95%는 콘텐츠 생산자에게 배포되고, 배정 비율은 후속으로 동적 조정이 가능합니다.

4.3.7 탈중앙화 콘텐츠 스토리지

우리의 탈중앙화 콘텐츠 스토리지 방식에 의해 결정되고 사용자는 탈중앙화 콘텐츠 스토리지 공간과 폭으로 Sugar 인센티브를 얻게 됩니다.

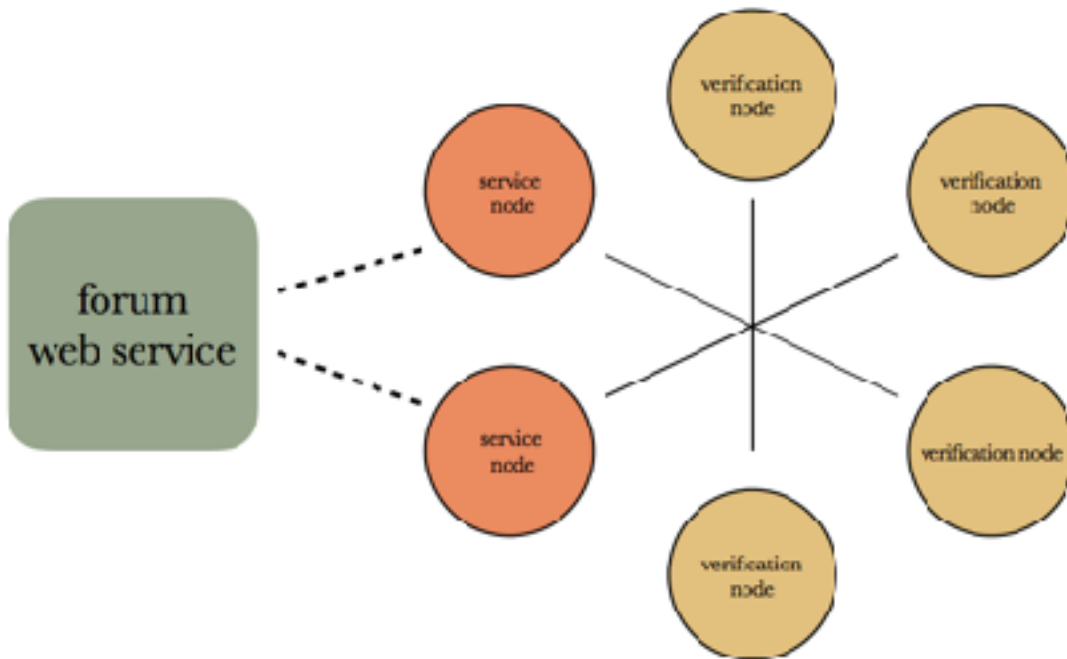
¹⁰ Earn: www.earn.com

제 5장 U Network 공유 체인

콘텐츠 제품과 같은 빈도 높은 응용을 지원하기 위해 우리가 구축한 U Network 기반 레이어는 고사용성, 고성능 및 저지연의 블록체인 아키텍처로 평균 6초정도의 거래 확인 속도와 초당 3000펜 이상의 거래 능력을 제공합니다. 우리는 U Network 기반 레이어 공유 체인 기술의 구현과 디테일을 보여 주는 기술 백서를 발표할 것입니다.

U Network 공유 체인에서 우리는 고빈도 소액 결제의 콘텐츠 제품에 더욱 잘 적용되어 투자, 추종적 투자 등 자산 관련 집행과 관련된 업무를 지원하고 스마트 계약 배치와 사용도 지원하게 될 것입니다.

5.1 시스템 아키텍처



우리 제품의 네트워크 구조는 위의 도면에 제시한 바와 같이 3개 부분이 포함되었습니다.

- a) 블록체인의 네트워크 확인 노드
- b) 블록체인의 네트워크 서비스 노드
- c) 웹 서비스 노드 제공

블록체인 확인 노드와 서비스 노드는 공동으로 커뮤니티 기반 레이어의 블록체인 네트워크를 구성하였고 그 중 확인 노드는 거래 정보 확인과 구역 생성에 사용됩니다. 서비스 노드 주요 사용자는 상부 레이어에 서비스를 제공하고, 커뮤니티 시스템에서 서비스 노드는 주로 커뮤니티 웹 서비스 노드를 위해 서비스를 제공하며 필요한 인터페이스를 제공하여 커뮤니티와 블록체인 시스템의 결합을 구현합니다. 커뮤니티 웹 서비스 노드는 주로 사용자 웹 서비스를 상대로 해서 커뮤니티 사용자 가입, 포스팅 등 기능을 제공합니다.

블록체인 시스템은 자체 정의 방식 시스템의 통화 제조, 분배, 동기 부여, 자체 설정 블록체인 시스템, P2P 네트워크, 분산식 스토리지, 컨센서스 컴퓨팅, 스마트 계약 등을 지원하며 완벽한 블록체인 시스템 아키텍처를 갖추었고 서로 다른 노드 유형을 제공합니다.

- a) 확인 노드 : P2P 네트워크 중 일종의 노드 유형, 거래 확인과 다음 블록 생성에 사용

b) 서비스 노드 : P2P 네트워크 중 일종의 노드 유형, 블록체인 기본 서비스, 지역 정보 검색, 거래 정보 검색, 시스템 정보 검색에 사용

5.2 컨센서스 메커니즘

컨센서스 계산 방법은 일종의 개선된 PBFT 계산방법을 채용하였는데 일종의 투표 메커니즘의 비잔티움 컨센서스 계산 방법으로 투표 권익 메커니즘과 비잔티움 이론의 결합을 구현하였습니다. 이 계산방법은 시스템 노드 1/3의 오차율을 구현했습니다. 확인 노드는 투표 메커니즘을 통해 발생되고 시스템 Sugar를 많이 소유한 사용자는 투표 선거 확인 노드 권익을 갖게 됩니다. 해당 컨센서스 계산방법의 장점은 다음과 같습니다.

- a) 갈라지지 않고 한번의 확인으로 거래의 최종적인 확인을 실현하며 훌륭한 스토리지 특성을 가지고 있습니다.
- b) 채굴로 시스템의 안정을 유지할 필요가 없어 시스템의 자원을 절약합니다.
- c) 구역 방출 시간을 배치할 수 있고 거래량이 다른 다양한 장면을 적용할 수 있으며 6초 정도로 안정적인 구역 방출 시간이 예상됩니다.
- d) 전통적인 블록체인 네트워크보다는 거래 처리 속도가 현저하게 우세가 있습니다.

5.3 거래 협의

블록체인 네트워크에서 거래는 블록 데이터에 대해 변경하는 과정을 말합니다. 거래 유형을 확장하는 방식을 통해 블록체인 네트워크를 확대해 소프트웨어의 전위 호환성을 구현할 수 있습니다.

UGC 콘텐츠 제품 형태의 다양성때문에 미래의 가능한 탈중앙화 UGC 제품의 업무 장면을 예지할 수 없기 때문에 블록체인 시스템의 안전성과 안정성 보장을 바탕으로 우리는 특히 시스템의 확장 가능성을 선택하였습니다. 이에 따라 구조 디자인 방면에서 우리는 확장 거래 유형의 방식을 통해 전반 블록체인 시스템이 지원하는 업무 모델을 구현하였고 핵심적인 인터넷 프로토콜, 컨센서스 알고리즘, 스토리지 구조 등은 변경하지 않아도 됩니다.

따라서 우리는 특정 탈중앙화 UGC 비즈니스 모델에 대해 새로운 트랜잭션 유형을 추가하는 방식을 통하여 블록체인 기술을 기반으로 하는 특정 비즈니스 장면을 구현할 수 있습니다. 시스템에서 지원할 트랜잭션 유형은 다음과 같습니다.

- a.) 자산 등록 : 통화 제작에 사용
- b.) 자산 발행 : 사용자 시스템 디지털 자산 배분
- c.) 자산 이전 : 기본적으로 UTXO 모델을 기반으로 자산 이전
- d.) 스마트 계약 배치 : 편집된 계약 코드를 거래 방식으로 블록체인으로 구현된 스마트 코드 배치에 저장
- e.) 스마트 계약 사용 : 지정 사용 계약의 ID 및 매개 변수를 통해 계약 사용을 구현

- f.) 자산 잠금 : 자산 소유자는 해당 트랜잭션을 통해 블록 높이를 기반으로 한 최종 확정을 구현합니다.

5.4 응용장면

콘텐츠 업계와 문화 산업 배후는 막대한 시장이고 독자, 확산자와 콘텐츠 생산자가 이익 공동체로 되게 하며 블록체인의 동기 부여 제도를 통해 콘텐츠 생산자를 활성화시키는 엄청난 기회입니다.

5.4.1 인터넷 문학 등 유료 구독 플랫폼

연재가 필요한 온라인 문학 플랫폼에서 기존 콘텐츠에 대해 평가하고 후속 콘텐츠에 대해 동기 부여하는 것은 모두 어려운 문제입니다. U Network의 평가 및 팁 동기 부여 메커니즘을 도입함으로써 훌륭한 저자가 합리적인 보상을 받고 장기적인 동기 부여를 할 수 있습니다. .

5.4.2 블록체인 콘텐츠 플랫폼

기존 블록체인 커뮤니티의 콘텐츠는 번잡하고, 각종 정보는 좋고 그른 것이 뒤섞여졌기에 U net work의 콘텐츠 가격 책정 메커니즘을 활용해서 좋은 콘텐츠가 두각을 드러낼 수 있습니다.

또한 U Network의 블록체인 투자 관련 기능을 활용해 커뮤니티에 상업 모델을 도입할 수 있습니다.

5.4.3 문답 유형 콘텐츠 플랫폼

지후와 Quora와 유사한 질문 유형 커뮤니티의 콘텐츠 현금화는 계속 문제로 남겨져 왔고 U Network의 평가와 팁 동기 부여 메커니즘은 우수한 응답자가 합리적인 보상을 받을 수 있게 합니다.

U Network는 이런 가치 기반의 평가 메커니즘으로 허위 공감, 잔재부 부리는 콘텐츠의 기승을 완화시켜 진정한 가치가 있는 콘텐츠가 이런 저가치의 콘텐츠에 묻히지 않게 합니다.

5.4.4 블로그 유형, 포럼 유형 UGC 콘텐츠 플랫폼

블로그 유형, 포럼 유형은 여전히 광범위한 인터넷 데이터를 차지하고 있으며, 일반 사용자가 콘텐츠를 발표하는 주요한 경로입니다.

U Network에 제공하는 평가 메커니즘을 통해 U Network 네트워크의 콘텐츠 동기 부여와 팁 메커니즘을 그대로 이런 플랫폼에 도입할 수 있으며 콘텐츠를 발표한 사용자 및 플랫폼 건설자들에게 더 많은 수익을 가져다 줄 수 있습니다. U Network를 기반으로 발행된 디지털 자산은 커뮤니티 전체를 활성화할 수 있습니다.

5.4.5 콘텐츠 취합 유형 플랫폼

플랫폼은 U Network에 내장된 콘텐츠의 배열 기능을 활용해 고품질의 콘텐츠를 선별해 Reddit같은 콘텐츠 취합 기능을 제공합니다.

5.4.6 사교 매체 플랫폼

U Network의 콘텐츠 동기부여 메커니즘을 활용해 플랫폼을Steemit와 같은 텍스트 콘텐츠를 테마로 하는 소셜 미디어 플랫폼 또는 전문 영역의 Steemit을 구축할 수 있습니다.

5.4.7 음악, 음성, 단편 동영상, 대형 동영상, 생방송

거의 모든 콘텐츠 평가와 팬 인터랙티브와 관련된 콘텐츠 제품은 모두 U Network 네트워크의 콘텐츠 평가와 동기 부여 메커니즘을 이런 콘텐츠에 결합시켜 콘텐츠 생산자와 플랫폼에서 더 많은 수익을 얻을 수 있게 합니다.

제 6장 상업 전망

6.1 글로벌 디지털 자산 사용자의 UGC 커뮤니티

글로벌 경제 포럼은 2025년에는 전 세계에 10%의 GDP가 블록체인 또는 블록체인과 관련된 기술에 저장될 것으로 예측했습니다. 외신은 글로벌 디지털 자산 사용자가 2024년에 2억을 넘어설 것으로 예측했습니다. 현재 중국에서 디지털 자산 사용자가 400만명 정도로 아주 미소한 규모입니다. 하지만 우리는 글로벌 블록체인 제품의 폭발적인 성장으로 이 수자도 기하학 수준으로 성장할 것으로 보고 있습니다. 따라서 우리는 디지털 자산 사용자에게 초점을 맞추어 디지털 자산 사용자에게 최고 품질의 콘텐츠를 제공하는 동시에 콘텐츠 관련 측에게도 가장 가치가 있는 보상을 얻게 할 것입니다.

6.2 UGC 연혁의 길

우리는 블록체인 기술을 이용한 대량의 UGC플랫폼의 부적합성은 모두 U Network로 잘못을 바로잡고 최적화 할수 있다고 봅니다. UGC 커뮤니티에 합리적인 경제모형을 제공하고 콘텐츠 생산자를 도와 경제 동기 부여를 얻게 하는 외에 우리는 콘텐츠 소비자와 증인에 대해서도 마찬가지로 관심을 가집니다. 따라서 U Network는 더 콘텐츠 가치가 있는 "예측시장"을 구축해서 콘텐츠 소비자 각도에서 경제 모델로 콘텐츠 소비자가 우수한 콘텐츠에 대한 발견을 이끌고 우수한 콘텐츠가 더 공정한 추천을 받게 합니다. 이는 창조적으로 UGC 커뮤니티 내에서 진정한 가치 있는 콘텐츠 발견과 콘텐츠 기여자, 콘텐츠 소비자, 콘텐츠 증인의 경제적 보상을 모두 배려할 수 있게 하였습니다.

6.3 U Network의 미래

U Network는 콘텐츠 구동의 블록 체인 가치 공유 체인으로,초기에는 글로벌 디지털 자산을 콘텐츠로 해서 개입하고 고품질의 콘텐츠 가치의 UGC 커뮤니티를 구축하고 콘텐츠 저장 면에서도 탈중앙화 스토리지 프로토콜의 우세를 발휘해서 콘텐츠가 더욱 탈중앙화하게 했습니다. 이어서 우리는 다 많은 UGC 커뮤니티를 도와 우리의 공유 체인 서비스를 사용하게 해서 글로벌 고품질의 탈중앙화 UGC생태계를 구축하려고 합니다.

제 7장 발행 계획

7.1 Sugar 발행

Sugar(UUU) 총 수량은 100억 개이고, 구체적인 배분 비율은 표 7-1을 참조하십시오. Sugar(UUU)가 발행된 후 사용자는 Airdrop 벤처와 거래소를 통해 UUU를 획득할 수 있습니다. 그 중 32%는 벤처, 콘텐츠 인센티브 등의 커뮤니티 건설에 사용됩니다.

재단은 팀이 UUU 발행이 완료된 후 지속적으로 노선도를 개발하게 하기 위해 팀이 보유한 토큰에 대해 3년내에 점차적으로 방출하는 방안을 실시합니다. 팀 방출 방안은 다음과 같습니다.

- 발행 후 30%의 UUU는 1년후에 잠금이 해제됩니다.
- 만 1년 후 30%UUU는 다음 해에 달마다 점차적으로 잠금이 해제 됩니다.
- 나머지 40%는 세 번째 해에 달마다 점차적으로 잠금이 해제 됩니다.

백분율	용도
40%	투자자
8%	초기 투자자와 고문
20%	창설 팀
32%	커뮤니티 발전, 그 중 20%는 콘텐츠 인센티브.

표 7-1 UUU분배

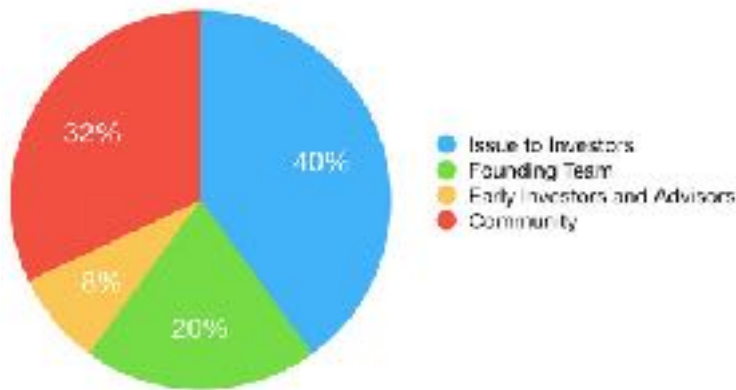


표 7-1 UUU분배

7.2 자금용도 분배

만약 재단에서 UUU를 매출할 경우 얻는 자금의 구체적인 분배 비율은 표 7-2를 참조합니다.

- 1) 개발 비용 : U Network의 공유 체인과 U커뮤니티의 개발에는 수많은 모듈이 포함되었고 플랫폼의 개발은 기술 연구 개발, 인재 모집, 팀 건설, 충분한 개발 비용으로 프로젝트가 계획대로 추진되게 할 수 있습니다.

제 7장 발행 계획

2) 마케팅과 운영비용 : 콘텐츠의 플랫폼 경쟁이 치열하기 때문에 충분한 운영 홍보 및 브랜드 건설은 아주 중요합니다. 이는 전통적인 콘텐츠 업계와 블록체인 애호자를 포함해서 지속적으로 U Network을 홍보하고 보급하며, 마케팅에 자금을 지원하고 U Network와 U커뮤니티 플랫폼의 신속한 사용자 증가를 확보해야 합니다.

3) 커뮤니티 및 생태 건설 : 우리는 자금을 투자하여 콘텐츠 생산자를 지원하고, 자금으로 전통적인 콘텐츠 커뮤니티에 투자하고 개조시키며 탈중앙화의 콘텐츠 생태계를 구축하게 됩니다.

4) 법률 상담 및 리스크 관리 : 블록체인 산업은 법에 의해 엄격히 규제되는 영역이므로 규제 요구 사항을 준수하기 위해 수많은 법률 작업은 자금 지원이 필요합니다. 동시에 미래에 발생할 수 있는 돌발적인 법적 사건에 대비하여 일부 비상 자금을 보유해야 합니다. 우리는 특별히 싱가포르 Tzedek Law를 초빙했습니다.

LLC의 전문 고문은 UUU 발행에 대해 조언을 제공합니다.

5) 기타 : 상기 이외의 기타 비용.

백분율	용도
30%	연구 개발 비용
30%	마케팅 및 운영 비용
20%	커뮤니티 및 생태 건설
10%	법률 상담 및 리스크 관리
10%	기타

표 7.2 자금용도

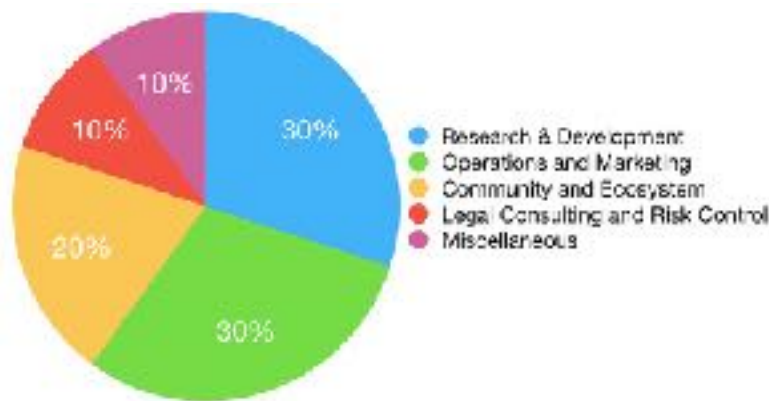


표 7.2 자금용도

제 8장 발전노선과 개발 계획

- i. 2015 년 6 부터 팀은 과학기술 콘텐츠의 생산과 운영에 중점을 두고 위챗 공개 계정 등 플랫폼에서 4 백만 명이 넘는 팬을 확보
- ii. 2017 년 5 월, 실리콘 밸리의 블록 체인 콘텐츠 전문 커뮤니티 시작
- iii. 2017 년 8 월, Huo Bi와 공동으로 "0에서 1로 전면적으로 블록 체인을 습득하자" 과정을 출시
지금까지 이미 10,000명 유료 회원을 보유 (10,000 余名付费学员。)

- iv. 2017년 9월 블록체인 스마트 계약 개발 과정을 시작하고 이미 180여명의 블록체인 개발자를 육성
- v. 2018년 1월, Blockchain Connect 중미 블록체인 정상회담 개최
- vi. 2018년 8월, Network 체인 온라인 테스트
- vii. 2018년 11월, Network 공유 체인의 온라인 출시
- viii. 2018년 12월, U 커뮤니티의 초판 기능이 온라인으로 연결되고 시범 운영
- ix. 2019년 2월, U 네트워크 공유체인 최적화 버전 온라인으로 연결
- x. 2019년 5월, U 커뮤니티의 최신 버전 기능 온라인 연결, 투자 기능 지원
- xi. 2019년 8월, U 네트워크 공유체인 및 개발 공구 개선
- xii. 2019년 12월, UGC의 콘텐츠 생태 셋팅 및 여러 UGC플랫폼과 접목