



WeToken

[블록체인 기반 쇼트 비디오 엔터테인먼트 플랫폼]

www.we.show

목 차

1. 배경소개	4
1.1. 인터넷 가치의 이전	4
1.2. 블록체인 생태 가치의 업그레이드	4
1.3. 블록체인 기반 소셜미디어 어플의 엔터테인먼트화	5
1.4. 전통 중앙화 쇼트비디오 & 생방송 커뮤니티의 단점	5
2. 프로젝트 소개	7
2.1 WE Platform 이란?	7
2.2 인센티브 커뮤니티	7
3. We Platform Product 소개	8
3.1. WE Account 활성화	8
3.2. 쇼트비디오 엔터테인먼트 진행	8
3.3. 동영상 시스템과 커뮤니케이션 기능.....	8
3.4. 쇼트비디오 기능 & 생방송 경제시스템 모델	9
3.5. 커뮤니티 추천을 통한 새로운 콘텐츠 발굴.....	10
3.6. 애플리케이션 생태계 및 자체 콘텐츠 공간 오픈 기능	10
4. 인센티브	11
4.1. 커뮤니티의 인센티브 기금	11
4.2. 보상풀 (Reward Pool)	11
4.3. 효율적인 기여도 증명 POA 리워드 분배 방식.....	12
4.4. 유효한 기여도 증명 POC 보상 배당방식	13
5. 커뮤니티 생태계 구성	15
5.1. WEteam R&D 관리팀	15

WeToken

5.2. 커뮤니티 콘텐츠 제공자	15
5.3. 커뮤니티 사용자.....	16
5.4. 커뮤니티 개발자.....	16
5.5. 커뮤니티 광고주.....	16
6. 비즈니스 비전.....	17
6.1. 선물 및 생방송 인센티브	17
6.2. 유료 콘텐츠 거래.....	17
6.3. 게임 및 애플리케이션 수익	17
6.4. 광고 및 배포 수입.....	17
7. Technical 비전	18
7.1. 프레임 설계	18
7.2. 클라이언트 (DAPP)	19
7.3. 플랫폼 레이어	20
7.4. 기층구조.....	21
8. WEtoken 배당 계획.....	23
8.1. 가치와 설명	23
8.2. WEtoken의 Application 시나리오.....	24
8.3. WEtoken 배당 계획	24
9. ROADMAP.....	25
10. WEteam 핵심 멤버.....	26
11. Advisor	30
12. Partner	33

1. 배경소개

1.1. 인터넷 가치의 이전

지속적으로 성장하던 암호화폐 시장은 2017년 폭발적인 성장을 달성하였다. 2017년은 “블록체인 도약의 해” 라고 할 수 있다. 우리는 많은 블록체인 기술이 금융기술, 물류 전자상거래, 인공지능, 문화오락 등 영역에 활용되는 것을 지켜봤다. 그러나 많은 사람들이 암호화폐를 금융도구로, 기존 블록체인 기술을 결제시스템으로만 인식하고 있다. 이는 상당히 편협적인 사고에 불과하다.

블록체인 기술의 탄생은 대형기, PC, 인터넷, 모바일/SNS의 뒤를 이을 제5차의 획기적인 혁신이다. 인류의 신용발전사상 혈연신용, 귀금속 신용, 국가 지폐신용을 잇는 4번째 역사적인 이정표이며 정보화 인터넷시대에서 가치화 인터넷 시대로의 변화를 보여준다.

최근 몇 년간 블록체인 기술의 비약적인 발전으로 실생활에 밀접하게 적용되면서 대형업체들은 블록체인을 더욱 더 연구하고 있다. 이로 인해 블록체인의 상업적 가치와 활용 가치가 점점 명확해지고 있다. 블록체인 기술이 발전을 거듭할수록 다양한 산업에 보급될 것이며, 이에 따라 보다 많은 기업들이 블록체인 기술로 원가를 절감하고 업무 효율성을 향상시킬 수 있을 것으로 전망된다.

1.2. 블록체인 생태 가치의 업그레이드

지난 몇 년 동안 모바일 인터넷의 비약적인 발전 및 스마트폰의 보급으로 거의 모든 사람들이 APP(Application) 이 무엇인지 알게 되었다.

그러나 어느새 눈깜짝 할 사이에 우리는 새로운 블록체인 시대에 진입 하였으며 새로운 용어인 DAPP(Decentralized Application)가 등장했다.

스마트 계약의 발전과 더불어 DAPP는 분산 네트워크 서버에서 실행할 수 있게 되었으며 참여자의 프라이버시가 더욱 안전하게 보호받게 되었다. 또한 앱 내에서 공통적인 프로세스의 무단 변경이 불가능하다는 점 등의 장점을 갖고 있으며 이는 전통적인 어플리케이션을 완전히 대체할 것으로 예상된다.

CryptoKitties, Etheria 등 게임의 폭발적인 인기는 엔터테인먼트적 요소에 대한 이용자들의 수요가 아주 많다는 것을 보여준다. 멀지 않은 미래에 DAPP는 곧 전통적인 APP을 뛰어넘어 사람들의 일상속에서 점점 더 중요한 역할을 할 것이다.

1.3. 블록체인을 기반으로한 소셜미디어 어플의 엔터테인먼트화

인터넷의 본질은 컴퓨터 사이의 상호 연결에 있다. 원격 우편물의 전송을 해결한 초창기 이메일은 소셜 네트워크의 출발점이기도 하다. BBS는 소셜 네트워크를 Node to Surface식으로 발전시켜 커뮤니케이션 비용을 절감했다. 그 이후의 Instant Message(IM)와 블로그는 앞서 기술된 두 가지 소셜 네트워크를 업그레이드 시켰다. 모바일 인터넷의 초고속발전, Facebook, Twitter, Wechat, Instagram 등 소셜 어플리케이션의 눈부신 성장으로 인터넷 사용자의 활약과 그로 인해 창출되는 수익은 급격한 속도로 성장하였다.

소셜 네트워크는 인터넷을 새로운 레벨에 올려놓았다. 소셜네트워크는 현재 사람들이 단순한 관계를 맺는 것에서 벗어나 하나의 소통 생태계로, 단순한 수요에서 벗어나 수요자이자 공급자로 진화하는 과정에 있다.

전통적인 소셜 어플리케이션은 급격한 성장 후 변화가 정체된 반면, 수많은 젊은 사용자들의 수요가 지속적으로 늘어나 깊은 사회적 관계에서 넓고 얇은 사회적 관계로 바뀌었다.

모바일 단말기의 보급 및 네트워크 속도가 향상 됨에 따라 쇼트비디오 분야의 발전은 소셜 엔터테인먼트의 중요한 원동력이 되었다. 쇼트비디오는 생산 프로세스가 간단하고 제작 기준이 낮으며 참여도가 강해 전파 가치가 있다. 또한 투자가 적고 회전과 수익이 빠른 콘텐츠를 생산 하므로, 이는 젊은 층에서 뜨거운 호응을 불러일으키고 있다. 이와 동시에 커뮤니티 생방송 등을 결합한 플레이 방식으로 팬들과의 커뮤니케이션을 강화하고 수익 창출 가능성을 높였다. 블록체인을 기반으로 한 커뮤니티 플랫폼 1.0의 출현은 사용자가 더욱 평등하고 프라이버시가 보호되는 소셜 에코시스템의 성장 가능성을 보여준다. 따라서 사용자의 수요적 측면에서도 블록체인을 기반으로 한 쇼트비디오 엔터테인먼트 커뮤니티 플랫폼은 젊은 층의 소셜 네트워크 패턴에 더욱 적합하다.

1.4. 전통 중앙화 쇼트비디오 & 생방송 커뮤니티의 단점

쇼트비디오 커뮤니티의 가장 좋은 수익 창출 방식은 생방송이다. 사용자가 직접 투명하고 공개적인 방식으로 콘텐츠 생산자에게 비용과 보너스를 지급할 수 있도록 디자인되어야 한다. 콘텐츠 생산자는 더 세밀하고 공개적인 등급 평가 및 인센티브 산정방식을 내놓아야 하며 “중앙화”로 인한 독단적인 권한이 발생하지 않아야 한다. 현재

weToken

“중양화”로 된 대부분의 플랫폼은 많은 사용자들에게 높은 중개수수료를 가져간다. 또한 콘텐츠 생산자들에게 불투명한 등급 평가를 통해 불공평하게 리워드를 분배한다.

“중양화” 플랫폼 운영자는 자신의 권리를 이용해 협력파트너의 계정 권한 등급을 무단 수정하여 사적인 목적을 이룰 수도 있다. 이러한 행위는 불필요한 감시 비용을 발생시키며, 여전히 근본적으로 예방할 수 없다.

“중양화” 플랫폼은 시청자수와 조회수를 임의적으로 수정할 수 있으며 특별 추천도 가능하다. 이는 플랫폼의 공정성과 공정성을 저하시키며 사용자의 대규모 이탈을 불러온다.

“중양화” 플랫폼은 높은 중개수수료를 전제로 한 수익모델을 가지고 있다. 회사 입장에서 사용자가 클릭하는 콘텐츠 추천 기능은 중양화된 플랫폼에서 높은 마진을 남기기 위한 방법이다. 따라서 추천된 콘텐츠는 사용자가 원하는 콘텐츠가 아닐 확률이 높다. 또한 콘텐츠 생산자들은 플랫폼 시스템에 적응하고 수익을 창출하기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 팬들을 확보함으로써 플랫폼에 생존해야 하는 절박함을 가지고 있다.

“중양화” 플랫폼은 가격 책정과 관련 하여 핵심적인 권한을 갖고 있다. 불투명한 구조를 통해 임의적으로 콘텐츠 생산자의 수익률과 직결된 상품가격 등을 수정할 수 있다. 자신들의 지시에 따르지 않는 콘텐츠 생산자 및 단체는 계정 차단 등 조치를 취하기도 한다. 이러한 중양화 플랫폼의 폐쇄적이고 불공정한 수익분배 방식에 콘텐츠 생산자는 무기력하다. 이를 벗어나기 위해 다른 플랫폼으로 이전하는 것은 시간과 비용이 너무 많이 소요된다. 또한 더 밝고 투명한 플랫폼으로 이전할 수 있다는 보장이 없으므로 결과적으로 저품질 콘텐츠가 고품질 콘텐츠를 몰아내는 상황이 발생하게 될 확률이 높다.

효율적인 수익목표 관리를 위해 “중양화” 플랫폼은 보다 많은 전문적인 매니지먼트회사를 투입한다. 이런 매니지먼트 회사들은 자신들의 수익을 위해 콘텐츠 생산자의 수입을 제한시킨다. 양질의 콘텐츠 생산은 점점 더 어려워지고 있으며, 거대 중개자들의 횡포는 날로 심해지고 있다. 좋은 프로그램과 콘텐츠를 소비자들에게 공급하는데 큰 걸림돌이 되고 있는 것이다. “중양화”를 기반으로 한 쇼트비디오 커뮤니티는 공정성, 공정성, 투명성을 상실하였으며 콘텐츠 생산자와 사용자의 원가를 상승시켰다.

2. 프로젝트 소개

2.1. WE 란?

WEtoken은 블록체인과 스마트 계약으로 이루어진 쇼트비디오 엔터테인먼트 커뮤니티 플랫폼(WE)의 디지털 화폐이다. 전체 커뮤니티 생태계가 WeToken 인센티브를 통해 민주적이고 투명하게 운영되도록 해준다. 누구나 “탈중앙화”의 에코시스템에 참여할 수 있다. 모든 사람이 자체적으로 블록체인 기반의 인터넷 쇼트비디오 커뮤니티를 개발할 수 없는 점에 주목하여 WeTeam은 원스톱 솔루션을 제공한다. 이를 통해 누구나 아무런 전제조건 없이 계좌를 만드는 동시에 모든 절차를 통과하도록 해주어 혜택을 누릴 수 있도록 해준다. 이와 함께 WEtoken 인센티브시스템을 사용하면서 사용자는 원가를 효율적으로 절감할 수 있다. 또한 효율적인 관리를 통하여 데이터 현금화와 생태계 내에서 소비를 유도해 이윤을 창출할 수가 있다.

2.2. 인센티브 커뮤니티의 개념

WEtoken을 통해 사용자가 커뮤니티에 참여하도록 유도하며 형식에 제한 없이 WE 플랫폼 내에서 발생하는 모든 행동, 콘텐츠 생산 및 댓글과 생방송 등에 대하여 사용자가 WEtoken을 받도록 해준다. DAPP인 WE 에코시스템 내에서 블록체인 네트워크를 통한 스마트 계약으로 제품 거래 문제를 해결하도록 해줌으로써 커뮤니티 생태계가 공정하고 투명하도록 보장한다. 애플리케이션 레이어에서는 효율적인 중앙개발 프레임으로 읽기, 쓰기, 실행 조작의 효율성을 충분히 보장함으로써 현재 블록체인 노드위에 트랜잭션을 올리면 발생하는 시간과 비용의 문제를 효율적으로 해결한다. 이를 통해 커뮤니티 제품에 대하여 안정적인 상호작용 체험을 가질 수 있도록 최대한 보장한다.

WeTeam R&D 지원팀은 Miaopai , guagua 동영상커뮤니티, 웨이보 동영상 커뮤니티, douyin 쇼트비디오, 쇼카시우, 메이파이 등에서 근무했던 핵심 멤버들로 구성되어 있다. 인터넷 제품 운영 및 개발에 풍부한 경험이 있으며 여러 차례 역대 사용자가 넘는 엔터테인먼트 커뮤니티를 만든 이력이 있다. 특히 엔터테인먼트 쇼트비디오 커뮤니티에 대해 독특한 시각과 풍부한 운영경험을 갖고 있다.

3. We Platform Product 소개

3.1 WE 계좌 활성화

WE 엔터테인먼트 쇼트비디오 커뮤니티는 완전한 사용자 계좌 시스템을 제공한다. 사용자는 자신의 환경에 따라 IOS/Android에 맞는 DAPP을 선택하여 다운받는다.

WE 시스템은 사용자의 계정을 무작위로 암호화된 신분증과 WE암호 지갑과 연동한다. 이로 인하여 해당 데이터는 WE 블록체인 네트워크 노드에 입력된다. 사용자는 단 하나의 암호화 신분증으로 WE 커뮤니티 생태계에서 자유로이 활동할 수 있으며 WE에서 제공하는 블록체인 기반의 커뮤니티 기능과 서비스를 원활하게 사용할 수 있다.

3.2. 나만의 쇼트클립 공간 만들기

WE는 블록체인을 기반으로 한 인센티브를 제공하는 쇼트비디오 엔터테인먼트에 관련된 상호 연동 커뮤니티 플랫폼이다. 사용자는 특별한 절차 없이 간편하게 나만의 커뮤니티 공간을 만들 수 있다. 사용자는 나만의 공간을 통해 콘텐츠에 기여할 수 있으며 공간 등 콘텐츠 정보의 소유권은 블록체인 장부에 기록되어 공정성과 투명성이 보장된다. 다음으로 시스템은 동영상의 좋아요 클릭 수, 조회 수, 댓글 수 등을 조건으로 일정한 비중의 인센티브를 지급하게 되며 참여자들이 자신의 콘텐츠를 커뮤니티에 신속하게 업로드 할 수 있도록 돕는다. WE내부에서 이러한 활동들을 통해 WE 보상풀로부터 WEtoken을 지급 받을 수 있다.

3.3. 동영상 시스템과 커뮤니케이션 기능

WE 커뮤니티 채널은 동영상 형식의 콘텐츠를 지원하며 WeCut 기능으로 동영상을 편집할 수 있는 기능을 제공한다. 사용자는 시스템을 통해 고화질 동영상의 자동압축 및 트랜스 코딩을 실행하여 클라우드 서비스에 저장할 수 있다. 사용자는 자신의 취향에 따라 각자 다른 커뮤니티 채널을 선택하여 콘텐츠를 제공할 수 있다.

그 외 커뮤니티의 상호작용 기능에는 생방송, 좋아요 클릭, 댓글, 보너스, 공유 등이 있다.

3.3.1 생방송 기능:

사용자는 WE 커뮤니티에서 언제 어디서나 생방송기능을 실행할 수 있으며 더 많은 팬들과 현장을 공유하고 감정을 교류할 수 있다.

3.3.2 좋아요 클릭 기능

사용자는 WE 커뮤니티에서 콘텐츠를 소비할 때 취향에 따라 자신이 좋아하는 콘텐츠 및 발표자를 좋아요로 지지한다.

3.3.3 댓글 기능:

사용자는 서로 다른 콘텐츠에 대해 주관적이거나 객관적으로 자신의 느낌을 표출하며 댓글을 통해 스트리머 혹은 기타 사용자들과 더 많은 상호작용을 펼친다.

3.3.4 보너스 기능:

사용자는 양질의 콘텐츠에 대해서 자신의 WEtoken으로 스트리머에게 보너스를 지급할 수 있으며, 보너스는 블록체인 네트워크를 위해 소모되는 소액의 수수료를 제외하곤 별도의 큰 수수료를 부과하지 않는다. 보너스 지급 기능이 활성화 되도록 하기 위해 WEtoken 지급이 각 계정마다 내재되어 신속한 입금이 이뤄지도록 한다.

3.3.5 공유기능:

WE 커뮤니티는 다양한 소셜 플랫폼의 공유 기능을 지원하며 Facebook, Twitter, Line, Wechat, QQ, Instagram 에 콘텐츠를 신속하게 업로드 함으로써 더 많은 사용자들이 WE 네트워크에 참여하며 WeToken을 소비할 수 있도록 한다.

3.4. 쇼트비디오 기능 & 생방송 경제시스템 모델

3.4.1 사용자는 커뮤니티와 콘텐츠 생산 참여로 매일매일 WEtoken을 받을 수 있다. 커뮤니티에 참여하는 사용자의 규모가 커질수록 커뮤니티 가치도 지속적으로 향상된다. 소비력이 있는 사용자는 콘텐츠 생산자에게 “선물”을 전달함으로써 콘텐츠 소비에 대한 또 다른 대가를 지불 할 수 있다. 이러한 선물은 콘텐츠 생산자에게 수익을 창출 시킴과 동시에 생방송 품질에 대한 “투표”역할을 한다. WE는 다양한 계산방법을 통해 투표로 만들어진 인지도가 시간 경과에 따라 점차 떨어지게 하며, 스트리머의 수입을 줄이지 않는 동시에 사용자의 부정투표를 최대한 방지한다.

3.4.2 전파 영향력을 갖춘 사용자 또는 팬은 콘텐츠 생산자에 대한 홍보 및 공유를 통해 더 많은 사용자들을 자극하여 이들의 소비를 높여준다.

3.4.3 이러한 유효소비는 사용자, 팬 및 콘텐츠 생산자에게 보상하는 역할을 하는 동시에 콘텐츠에 대한 “투표”의 역할도 한다. 콘텐츠 생산자 본인은 전문적인 데이터 팀과 홍보에 기여한 사용자의 수익 비율을 책정하므로 이들 간에 일정한 라이벌관계를 형성함으로써 탈중앙화를 구현한다.

3.4.4 탈중앙화 제품으로서 WE는 시종일관 작업량을 증명하는 방식을 따르며, WE는 탈중앙화 플랫폼을 제공해 절대로 다양한 수수료와 인센티브로 콘텐츠 제공자와 사용자에게서 과도한 수수료를 착취하지 않는다. 장기적인 에코시스템을 구축하기 위해 동영상 커뮤니티는 이를 위한 자원을 구입해야 한다. 사용자가 생방송 기능을 오픈하기 전 생방송 데이터를 구매하여 자신의 계좌로 입금해야 생방송을 정상적으로 진행할 수 있도록 한다. 생

방송을 오픈 한 후 보다 많은 사람들을 초대해 자신의 인기를 높이게 된다면, 더욱 뚜렷하고 투명한 가중 순위를 얻을 수 있다. 상기 기록은 모두 분산 장부에 저장되며 누구나 열람이 가능하다. 또한 모든 거래 기록은 블록체인의 분산 장부를 통해 모든 참여자에게 발표해 투명성과 공정성을 보장한다. 시스템은 평판(Humanize) 조회기능으로 사용자가 조회하고 분석할 수 있도록 한다.

3.5 커뮤니티 추천을 통한 새로운 콘텐츠 발굴

커뮤니티가 완벽해질수록 대규모의 사용자들이 참여하게 된다. WeTeam 인공지능팀은 AI 및 빅 데이터 등 기술에 대한 심층 연구개발로 추천계산법을 최적화하며 사람과 사람 사이의 이를 통해 스마트 추천에 많은 자체적인 학습과 개선작업을 시행하였다. 또한, 사용자가 자신이 좋아하는 콘텐츠를 검색하는 동시에 시스템은 관련 행동을 통해 자동으로 학습하며 더 많은 관심사를 제공하도록 설계되었다. 따라서 사용자에게 보다 많고 재미 있는 커뮤니티 콘텐츠를 제공할 수 있도록 사용자의 체험과 효율을 극대화한다

3.6 애플리케이션 생태계 및 자체 콘텐츠 공간 오픈 기능

WE 생태 시스템의 애플리케이션은 공식적인 기능 애플리케이션과 제3의 개발자의 기능 애플리케이션으로 나뉜다. 사용자는 자체적으로 필요한 애플리케이션을 오픈할 수 있으며 플레이 방법을 보다 다양하게 하고 운영 비용을 절감할 수 있으며 자신의 활동성을 향상시킬 수 있다.

3.6.1 WE 공식 애플리케이션센터

공식적인 기능 애플리케이션은 주로 사용자의 각 데이터 및 운영 형식의 톨을 중심으로 하여 사용자의 팬 확충 및 유치를 돕는다. 그 외 더 많은 재미있는 보조적인 콘텐츠를 제공한다.

3.6.2 제3의 개발자 애플리케이션

WE 생태는 “탈중앙화” 개념을 준수하며, 생태기초기술을 보완하는 동시에 제3의 개발자도 시스템에서 공개한 응용프로그램 코딩 인터페이스 (API)를 통해 능력을 갖춘 개발자는 누구나 풍부하고 다채로운 게임, 엔터테인먼트, 톨 등 제 3의 애플리케이션을 제작할 수 있다.

4. 인센티브

4.1. 커뮤니티의 인센티브 기금

WEteam은 커뮤니티를 위해 인센티브 기금을 설립하여 전문적으로 커뮤니티 구축에 도움을 준 참여자에게 WeToken을 보상한다. 커뮤니티 고유의 WEToken을 유일한 보상방식으로 채택하며 플랫폼은 POA(Proof of Activity)+POC(Proof of Contribution)증명 방식으로 이중보상시스템을 구축하여 커뮤니티의 생산성을 꾸준히 자극한다. 보상풀은 시스템에서 설정한 자동 집행 방안에 따라 24 시간마다 한차례씩 인센티브 지급비율을 계산하며 그 결과에 따라 WEToken을 참여자의 개인 지갑으로 자동적으로 배당한다.

4.2. 보상풀(Reward Pool)

보상풀은 에코시스템 기여자에 대한 보상 전용의 WEToken 풀이다. 생태 인센티브 기금은 매일 보상 탄력계수에 따라 자동으로 확충된다.

4.3. 효율적인 활약도 증명 POA 보상 분배방식

모든 액티브 사용자는 WE를 이용하여 그 어떤 행동을 취하든 보상을 받을 수 있다. 보상풀은 효율적인 활약도 POA 보상배당방식 계산법으로 첫번째 보상을 지급한다. 즉 WEToken을 액티브 사용자의 활약도에 따라 각각 배당하는 것이다. 보상풀은 24시간 단위로 커뮤니티의 각 지표와 데이터를 분석한다.

세분적인 배당 지표에는 유효한 DAU (1일 액티브 사용자 수량)와 유효한 발표량, 유효한 발표인수, 유효한 방송량, 유효한 방송인수, 유효한 좋아요 클릭수, 유효한 좋아요 클릭인 수, 유효한 댓글 수, 유효한 댓글인 수, 평균 방송량, 평균 온라인 접속시간, 동시 접속자수 등 데이터를 포함하여 계산한다.

보상풀은 팀 성과에 따른 인센티브 형태로 첫번째 보상을 지급한다. 보상풀 중 WEToken은 기여도에 따라 각 액티브 사용자에게 배당하며 계산방법은 다음과 같다.

보상풀 중의 WEToken 총 수는 V 이고 N 명의 사용자가 있다고 가정하는 경우 사용자의 기여도는 e_i 이다.

WeToken

$$V = \sum_{i=1}^N \sqrt{e_i}$$

사용자가 획득하는 보상은 동일하며 $\sum_{i=1}^N W_i = V$ 효용함수 $U_i = W_i - e_i$.

가령 사용자가 전부 기타 사용자의 공헌정도를 관찰할 수 있을 경우 각 사용자 사이에서 협력하여 효용 수준이 최대화 될 경우 최고의 공헌정도 e^* 와 최고의 보상 분배는

$$W^* = V/N$$

$$\max(W-e) = \frac{V}{N} - e = \frac{N\sqrt{e}}{N} - e$$

$$E^* = 1/4$$

사용자 최고의 공헌정도는 $e^* = 1/4$

$$\text{사용자 최고의 보상 분배는 } \frac{V^*}{N} = \frac{\frac{\sqrt{1}}{4}N}{N} = 1/2$$

실제로 사용자 사이에서는 공모가 이루어지기 힘들다. 만일 사용자가 얻은 보상이 여

전히 $\frac{V}{N}$ 일 경우 사용자는 이 공헌정도를 선정하게 된다:

$$\max_{e_i} V_i = \frac{\sum_{j=1}^n j \neq i \sqrt{e_j} + \sqrt{e_i}}{N} - e_i \Rightarrow e^n = e^i = \frac{1}{4N^2}$$

나시균형 상태의 공헌정도 e^n 를 V 에 대입시킨다 : $V^n = N \sqrt{\frac{1}{4N^2}} = 1/2$

그러므로 나시 균형 상태의 최고 산출상태의 차이는:

$$V^* - V^n = N \cdot \sqrt{\frac{1}{4}} - \frac{1}{2} = \frac{N-1}{2}$$

$$V_i = \frac{V^n}{N} - e^n = \frac{1}{2N} - \frac{1}{4N^2}$$

$$\frac{\partial V_i}{\partial N} = -\frac{1}{2N^2} + \frac{1}{2N^3}$$

오직 N=1일 경우 최고의 공헌정도에 도달하며 사용자 수량이 1개를 초과 할 경우 사용자의 공헌정도는 최고 공헌정도보다 낮으며 사용자 수량이 많을 수록 히치하이킹 현상이 많아지며 히치하이킹 현상을 극복하기 위해 설계한 체계는 다음과 같다.

$$w_i = \begin{cases} V^* / N & \sum_{i=1}^N \sqrt{e_i} = V^* \\ 0 & \sum_{i=1}^N \sqrt{e_i} \neq V^* \end{cases}$$

사용자가 매일 보상품의 POA 배당을 받은 후에는, 얻은 WEtoken 비율에 따라 콘텐츠 제공자와 기여자에게 배당한다. 콘텐츠 제공자는 기여자와의 배당비율을 조정할 권리가 있으며 활약도 POA에 따라 참여자에게 배당한다.

4.4. 유효한 기여도 증명 POC 보상 배당방식

액티브 사용자 중 콘텐츠 생산자 (쇼트클립&생방송 내용 기여자)에 대해 유효한 기여도에 따라 인센티브를 제공하며 보상품 두번째에서 액티브 사용자 콘텐츠 생산자(쇼트클립&생방송 내용 기여자)는 WEtoken을 받는다. 보상은 POC(Proof of Contribution, 유효한 기여도증명) 계산법으로 계산된 기여도에 따라 커뮤니티 콘텐츠 기여자(쇼트비디오 & 생방송 콘텐츠 기여자)에게 지급한다.

WeToken

콘텐츠 기여자 (쇼트비디오&생방송 콘텐츠 기여자)의 보상은 차별화된 인센티브 방식을 사용하여 배당하며 만약 커뮤니티에 2명의 사용자만 있을 경우 사용자수를 계산하여 콘텐츠를 제작 및 업로드 하고, 시스템은 제작차원, 수직적 강도 차원, 방송차원, 상호작용차원, 팬차원 등에 따라 기초계수를 얻는다. 그 다음으로 방문, 좋아요 클릭, 댓글, 보너스, 전달 등을 설정하여 커뮤니티 기여도를 참고하고 판단하여 그 기여도가 비교적 높으면 더 높은 레벨을 얻게 된다.

$$q_i = \left\{ \begin{array}{l} 0 \\ H \\ 0 \end{array} \right\} \left\{ \begin{array}{l} e_i=0 \\ p=\frac{1}{2} \\ p=\frac{1}{2} \end{array} \right\} e_i=e$$

레벨이 높아진 사용자가 배당 받는 보너스를 W_m 로 설정하는 경우에는, 사용자가 배당 받은 보너스는 W_w 이고 $W_m > W_w$

2명의 사용자의 기여도가 동일할 경우 레벨이 상승할 확률은 각각 1/2이 된다. 사용자의 레벨 상승 확률 분포는 다음과 같음.

$$p = \left\{ \begin{array}{l} \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \\ \frac{3}{4} \\ \frac{1}{4} \end{array} \right\} \left\{ \begin{array}{l} e_1=e_2=e \\ e_1=e_2=0 \\ e_1=e, e_2=0 \\ e_1=0, e_2=e \end{array} \right.$$

다른 사용자의 기여도가 주어지면 스트리머 $i(i=1, 2)$ 는 자신의 기여도를 결정하게 되며 기대 효용을 최대화한다. 즉 선택 e_i 은 i 를 최대화시킨다.

상기의 내용에 따라 얻은 결론은 다음과 같다:

만약 커뮤니티 액티브 사용자와 콘텐츠 제공자 (쇼트비디오 & 생방송 콘텐츠 기여)가 받은 보상이 동일할 때

WeToken

인공선택 e_i 은 $EV_i(e_1, e_2) = E_{w_i} - e_i$ 최대

2. 만약 콘텐츠 제공자 (쇼트비디오 & 생방송 내용 공헌자)가 얻은 보상이 액티브 사용자에게 비해 충분히 많을 경우 두 종류의 사용자는 모두 커뮤니티에 최고의 공헌을 하게 된다. 이때

증명 :

$$EV_1(0, e) = 0.5w^M + 0.5w^w - e > 0.25w^M + 0.75w^w = EV_1(0, e) \\ (e, 0) \geq EV_1(0, 0)$$

$$EV_1(0, 0) = 0.5w^M + 0.5w^w < 0.75w^M + 0.25w^w - e = EV_1(e, 0)$$

일 경우에는 어떤 설정을 하든지 최고의 기여도로

$EV(e, e) = E - e \neq 2w_i$ 이 선택된다. 고로 $e = e = e$ 은 유일한 내쉬균형이다.

5. 커뮤니티 생태계 구성

5.1. WEteam R&D 관리팀

좋은 팀은 블록 체인 프로젝트의 가치가 크게 높일 수 있도록 해주는 중요한 요소이다. WEteam은 프로젝트의 설립자로서 명확한 책임과 의무를 가진다. 또한 WEteam은 가장 전문적인 능력으로 블록체인 프로젝트의 구상, 연구개발, 응용프로그램 런칭 및 거래소 상장 업무를 담당한다.

WEteam에는 풍부한 블록체인 개발 경험을 자랑하는 전문인력이 있으며 경제 화폐와 관련된 전문가들도 참여해있다. 이와 대조적으로 일부 팀에서는 이름만 내걸고 현실적인 감각이 없는 개발자들로 구성된 팀들도 많다.

5.2. 커뮤니티 콘텐츠 생산자

콘텐츠 생산자는 자신의 콘텐츠 창출 공간에 대한 모든 권한을 갖고 있으나 국가의 관련 법률법규를 위반해서는 안 된다. 모든 개인 혹은 단체는 휴대폰 인증을 통하여 WE 회원가입 절차를 거친다.

커뮤니티 콘텐츠 생산자는 자신의 콘텐츠 창출 공간에 있는 콘텐츠에 대해 책임을 지는 동시에 팬을 확보해야 한다. WEteam은 에코시스템속 모든 사용자의 후원자로서 POA(Proof of Activity)시스템에 따라 사용자에게 상응하는 WEtoken 인센티브를 제공해야 한다.

5.3 커뮤니티 사용자

사용자의 가치는 아주 중요하며, WE생태계의 중요한 구성원이다. 사용자는 WE에서 다양한 콘텐츠 제작에 참여할 수 있으며 다른 팬 및 사용자들과 상호작용도 할 수 있다. 커뮤니티 사용자도 이와 마찬가지로 생태계 소비과정에서 중요하며, 보너스, 유료 콘텐츠, 응용프로그램 및 서비스 구매, 게임 참여 등에 참여한다. 그 외 사용자가 WE에서 진행하는 모든 행위는 WEtoken 인센티브 보상을 받는다.

5.4. 커뮤니티 개발자

개발자는 WE 생태계 다양화의 결정적인 위치에 있으며 “성장”의 결정적인 요소이기도 하다. WE는 계속해서 더 많은 개발자와 함께 전반적으로 온전한 생태를 구축한다. R&D 능력을 갖춘 개인 또는 단체는 모두 생태계 구축에 참여할 수 있다.

5.5. 커뮤니티 광고주

광고주는 WE 상업화에서 중요한 구성 요소이다. 사용자가 대폭 증가함에 따라 WE는 점차적으로 커뮤니티 생태계에 우호적인 광고주와 소통을 하도록 하며 광고주를 위해 더 좋은 마케팅 서비스를 제공한다. 그 중 광고 수입의 일부는 WE의 비즈니스 수익창출로 사용하며 기타 일부는 WEtoken을 구매하여 보상을 확충한다.

6. 비즈니스 비전

오늘날 쇼트비디오의 열기는 여전히 달아오르고 있으며 글로벌 MCN 3.0 시대가 막을 열었다. 쇼트비디오는 제작 규제가 약하고 소셜, 상호작용이 강한 속성등으로 인하여 젊은세대로부터 사랑을 받으며 자신을 표현하는 소셜 방식으로 자리매겼다. 쇼트비디오가 광범위하게 전파될 수 있는 장점은 그 길이가 짧다는 것이고 그렇기에 짧은 시간 내에 사용자에게 눈을 사로잡는 내용을 보여주어야 한다. 이러한 특징들을 바탕으로 소비자들은 간식과 같이 심심풀이로서 시간 또는 장소에 구애 받지 않고 콘텐츠를 소비할 수 있다.

WE의 비전은 블록체인 디지털 세계에서 가장 큰 쇼트비디오 엔터테인먼트 커뮤니티로 성장하는 것이며 콘텐츠 생산자들의 수익 창출 모델은 다음과 같다.

6.1 선물 및 생방송 인센티브

쇼트비디오 엔터테인먼트 커뮤니티에서 제일 좋은 수익 창출 모델은 생방송과 가상 선물의 보너스(도네이션)이다. 사용자는 채널을 만들어 생방송과 팬들과 커뮤니케이션을 할 수 있으며 쇼트비디오에도 선물 보너스 기능이 있다. WE는 일정한 거래 비용을 받고, 보다 많은 팬들이 참여하여 수익을 창출하도록 도와준다.

가상 선물에서 가장 중요한 것은 개성을 갖추는 것이다. WEteam은 지속적으로 다양한 가상 선물과 Tool(아이템)을 설계할 계획이며 “키스”, “생화”, “레이싱 카”, “비행기” 등 다양한 선물들을 선보일 예정이다. 사용자는 자신의 필요에 따라 WEtoken으로 이미지, 문자 등을 사용하여 자신이 필요한 가상 선물을 제작할 수 있다.

6.2 유료 콘텐츠 거래

유료 콘텐츠는 최근 점차 유행되고 있으며 커뮤니티의 발전으로 유명인사들과 각 분야의 전문가들도 가입하여 고품질 콘텐츠를 제작하고 있으며, 사용자는 이를 유료로 시청할 수 있다.

6.3 게임 및 애플리케이션 수익

제3의 개발자는 자신의 게임을 개발할 수 있으며 플랫폼에서 수수료 중 일정 비율을 받는다.

6.4 광고 및 배포 수입

WE는 광고주에게 더 강력한 광고 송출 관리플랫폼을 제공하기 위해 광고와 커뮤니티 인센티브를 서로 결합하여 광고주와 참여자를 연동함으로써 이윤 창출을 최대화시킨다.

7. Technical 비전

7.1 프레임 설계

WEteam은 시스템의 전반적인 특징에 따라 시스템의 모듈을 분할하며 모듈간에 어떤 상호작용을 일어나게 할 것인지를 설계한다. 확장성, 신뢰성, 유연성, 및 일체성에 따라 3단계 레이어로 나뉜다.

7.2 클라이언트(DAPP)

DAPP은 사용자를 나타내는 층이며 많은 사용자들이 각자 다른 단말기, 다른 지역 및 사용 특성이 다른 점을 감안해 설계된다. WE는 iOS, Android, H5 등을 제공한다. 업무 연관성, 독립적인 디커플링성에 따라 클라이언트의 업무는 4대 모듈로 설계됐다: 바로 계좌 모듈, We지갑, 동영상 모듈 및 실시간 통신IM모듈이다

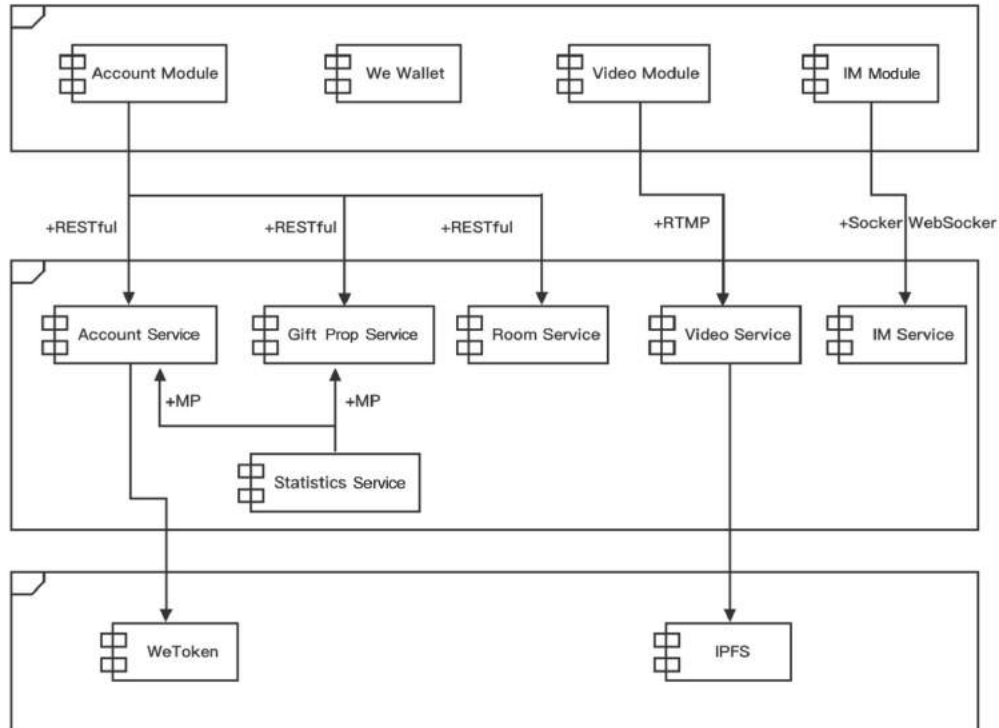
계좌 모듈은 핵심적 기초 모듈로 이 모듈은 RESTful API를 통해 서버와 통신을 이룬다. 이 모델의 주요 업무에는 사용자의 통합 등록 인증서비스가 포함된다; 사용자 개인 센터, 계좌의 기본 정보 편집 및 열람; 선물물 쇼핑물, 톨의 구매, 사용 및 시연이 포함됐

WeToken

다. 사용자 가상 자산의 열람 및 사용, 내가 사용한 생방송 스튜디오실 정보 및 출입 등 서비스가 여기에 포함되어 있다.

We지갑으로 사용자는 이를 이용하여 자신의 Wetoken을 관리하고 송금 및 자금흐름을 확인한다.

동영상 모듈에는 아래 부분이 포함된다:



7.2.1 동영상 콘텐츠 수집

7.2.2 동영상 자동 포토샵 (안면 인식, 미백, 피부개선, 얼굴 윤곽 축소, 동영상 특수 효과 및 필터기능을 추가했다)

7.2.3 동영상 코딩 및 디코딩:H264를 채택해 동영상 코딩 및 디코딩을 진행하며 AAC로 오디오를 코딩한다.

7.2.4 동영상 송출:RTMP계약으로 동영상 실시간 전송 구현

7.2.5 해당 동영상은 플레이어 기능이 내재되어 생방송 및 방송 신청서비스를 제공하며 RTMP, HLS, FLV계약서를 지원한다. 해당 모듈은 동영상의

다발적인 배포 원칙에 따라 알고리즘의 최적화 계산법에 의해 사용자와 가장 근접한 프린지 노드를 채택함으로써 시간을 단축시켜 사용자들이 실시간으로 동영상을 열람할 수 있는 여건을 마련했다.

IM은 사용자의 실시간 상호작용을 제공하는 모듈로 사용자와 서버의 실시간 정보통신 및 사용자와 사용자의 실시간 정보 교환 기능이 포함되어 있다.

7.3 플랫폼 레이어

플랫폼층은 동영상 서비스 플랫폼의 핵심적 서비스이다. 동영상서비스는 분산식 고다발성, 대형 사용자, 고가용성, 실시간성으로 이뤄진 복잡한 시스템이다. 시스템의 가용성, 확장성 등의 설계원칙을 바탕으로 마이크로 서비스 프레임으로 복잡한 시스템에 디커플링한다. WEteam은 동영상 서비스를 아래와 같이 분할했다 : 계좌 서비스, 선물물 서비스, 콘텐츠 공간 제공 서비스, 동영상 서비스, IM통신등. 시스템과 시스템은 모두 독립적인 서비스이며 내부에서 rpc계약으로 시스템과 시스템의 호출을 구현한다.

7.3.1 계좌 서비스

계좌서비스는 WE 생태에서 제공되는 기초적인 서비스다. Wetoken 기초 서비스는 WE 계좌를 최적화된 방식으로 이더리움 계좌와 연결하여 사용자의 자금에 대한 보안이 확실하게 이뤄진 상황에서 WE의 각 기능을 편리하게 사용하게 한다. 통일된 WE 계좌를 이용하여 사용자들은 DAAP 내에서 동영상을 시청 또는 올릴 수도 있으며 해당 커뮤니티 사용자들과 실시간으로 문자, 오디오, 동영상 등으로 소통할 수 있다. 블록 체인의 변조 불가 특성으로 사용자의 기본정보를 관리하며 등록 인증을 통합시킨다. 해당 서비스는 RESTful API로 사용자에게 제공된다.

7.3.2 선물물 서비스

선물물 서비스는 기본적인 물품 정보를 제공한다. 사용자는 톨로 스트리머에게 보너스를 지급하여 서로간의 상호작용을 확대하며 사용자가 동영상 콘텐츠에 대한 호감도를 나타낼 수 있게한다. 해당 서비스는 RESTful API를 통해 사용자에게 제공된다.

7.3.3 콘텐츠 공간 제공 서비스

콘텐츠 공간 제공 서비스는 사용자들이 상호작용하는 장소이며 스트리머 1명당 1개의 공간이 주어져 생방송을 진행하며 다른 사용자와 소통한다. 콘텐츠 공간에서 발생하는 생방송 콘텐츠, 보너스는 스트리머에 귀속된다.

7.3.4 동영상서비스

WeToken

동영상서비스는 기초적인 구현 서비스이며 해당 기초서비스는 RTMP , Flv , HLS 송출계약, 오디오 및 동영상의 트랜스 코딩, 동영상압축과 촬영 및 저장 등 기능이 포함된다.

7.3.5 IM서비스

IM서비스는 Socket과 WebSocket의 동시 인터페이스를 제공하여 사용자와 사용자, 사용자와 서비스를 매칭하여 통신서비스를 이용할 수 있도록 하는 시스템이다.

7.3.6통계분석서비스

MapReduce기술을 통해 시스템에 대한 실시간 통계가 이뤄지며 이는 WE시스템 내 핵심적인 실행을 기록 및 보존하여 모든 데이터에 대해 분석하도록 한다. 데이터 분석에는 사용자의 취미 분석과 추천, 동영상 인기 분석, 사용자 커뮤니티 활약도 계산, 사용자 기여도 계산, 개발자 수익 인센티브 계산 등이 포함된다.

7.3.7 마이크로서비스 프레임

각 마이크로서비스 시스템 내부는 다발성, 분산식과 확장가능성을 바탕으로 설계됐다. 트래픽 분산기술과 단계적인 캐시기술, 분산식 정보배열서비스, 분산식 문서시스템으로 다발성 방문과 확장성을 향상시킨다.

7.3.8 WE의 오픈 확장

WE는 제3 개발자 플랫폼을 개설하여 모든 개발자들이 WE가 제공하는 SDK를 기반으로 WE 생태에 부합하는 제3자 Application을 제작할 수 있도록 할 것이다. 개발자 플랫폼이 출시되면 WE는 완벽한 기술 문서와 시연 프로그램을 제공하여 개발자가 신속히 학습할 수 있도록 할 예정이다.

7.4 레이어 구조

WE 동영상 커뮤니티의 업무 모델을 기반으로 하여 WE는 블록체인+ IPFS의 기층 기술프레임을 선택할 것이다.

현재 WE의 블록체인 부분은 이더리움 공용 체인 통합개발을 기반으로 하며 향후에 소셜 시나리오에 보다 적합한 자체블록체인을 개발할 예정이다.

1. 계좌

사용자의 유일한 암호화 신분 (Digital identity)표시;

2. 토큰(Token)

WE 토큰(WEToken)은 ERC20을 기반으로한다. 사용자는 WE의 DAPP 혹은 ERC20을 지원하는 모든 표준 어플로 자신의 WEToken을 확인할 수 있다. WEToken 자체 메인 블록체인이 출시되기 전까지 WEToken은 이더리움을 기반으로 고유 토큰(Token)을 발행할 예정이다. 이후 메인 블록체인으로 이전할 것이며 이러한 이전은 사용자의 이용과 암호화 자산에 아무런 영향을 미치지 않는다.

7.4.1 IPFS기술

파일공유 문서시스템(InterPlanetary File System , 약칭 IPFS)은 전세계적으로 저장과 공유 문서를 구축하는 인터넷 전송 계약이다. 이는 내용의 주소를 추적할 수 있는 미디어 배포 계약서이며 IPFS인터넷상 노드는 분산식 문서시스템을 이룰 것이다.

IPFS는 근본적으로 네트워크 데이터의 배부시스템을 바꿀 수 있다. 아래 IPFS의 원리에 대해 알아보도록 한다:

모든 파일 및 그 안에 있는 블록은 암호화 해시로 불리는 단 하나뿐인 지문이 부여된다.

IPFS는 네트워크를 통해 해시 값이 같은 문서를 삭제하며 계산을 통해 어떠한 문서들은 불필요하고 중복된 것인지 판단하며 모든 파일 버전의 역사 기록을 추적한다.

각 네트워크 노드는 자신이 관심 갖는 내용과 검색 정보를 저장함으로써 누가 무엇을 저장하고 있는지를 파악할 수 있다.

문서를 찾을 때 문서의 해시 값 만으로 네트워크에서 문서를 저장한 노드를 찾을 수 있으며 원하는 문서를 찾을 수 있다.

IPNS(탈 중앙화 파일명 지정시스템) 사용으로 모든 파일은 읽기 편한 이름으로 지정이 가능하며 검색을 통해 아주 손쉽게 원하는 파일을 찾을 수 있다.

IPFS에 대한 소개로 알 수 있듯이 IPFS가 이루고자 한 것은 모든 네트워크 터미널 노드가 단지 브라우저나 클라이언트 역할만 하는 것이 아니라 누구나 해당 네트워크의 운영자가 될 수 있으며 누구나 서버가 될 수 있다.

HTTP와 IPFS를 비교할 때 다음과 같은 특성이 있다:

도메인이 아닌 콘텐츠를 기반으로 주소를 찾는다. 문서(콘텐츠)는 존재의 단일성을 지니는데 한 문서에 IPFS의 네트워크를 추가해 계산을 기반으로 한 내용에 유일하게 암호화된 해시 값을 부여한다. 이는 우리가 도메인을 사용해서 네트워크에 방문하는 습관을 바꿀 것이다.

문서의 역사 버전 컨트롤러(예: git)를 제공하여 많은 노드에서 각자 다른 버전의 문

서를 사용할 수 있도록 한다.

IPFS의 네트워크에는 하나의 블록체인이 운행되고 있는데 바로 네트워크 문서를 저장하는 해시 값이다. 매회 네트워크에 방문이 이뤄지면 체인에서 해당 콘텐츠(문서)의 주소를 확인해야 한다.

토큰(FileCoin)의 인센티브 역할을 사용함으로 각 노드에서 데이터를 저장하는 동력을 부여한다. 토큰(FileCoin)은 암호화폐로 구동하는 저장 네트워크이다. 채굴자는 네트워크에 공개된 하드 공간을 제공함으로 토큰(FileCoin)을 얻고 사용자는 토큰(FileCoin)으로 탈 중앙화 네트워크에서 암호화 파일을 저장하는 비용을 지급한다.

IPFS기술을 사용하여 WE 커뮤니티에서 발생하는 동영상 콘텐츠를 모두 사용자의 컴퓨터에 배포하고 저작권은 WEToken을 발생하게 하는 이용자가 소유하게 된다. 사용자는 서로에게 권한을 부여하여 관련 정보를 열람할 수 있어 동영상 저장, 배포 및 저작권 보호가 간단해지도록 한다.

8. WEToken 배당 계획

8.1 가치와 설명

WE의 장기적인 생태계은 더욱 번성할 것이다. 커뮤니티 창설자와 참여자를 효율적으로 동기부여하며, WE 플랫폼은 고유 토큰인 Wetoken을 발행한다.

8.2 WEToken의 Application 시나리오

커뮤니티 참여자에 대한 동기부여: 기여도가 있는 참여자와 매니저를 동기부여한다.

보너스: 사용자는 고품질 콘텐츠의 기여자에 대해 보너스를 지급할 수 있다.

유료 콘텐츠 구매: 유료로 시청이 가능한 콘텐츠를 구매한다.

제3자 어플 구매: 일부 개발자의 유료 어플 서비스를 구매할 수 있다.

가상 톨과 부가서비스 구매: 가상 선물을 구매 또는 커뮤니티 게임에 참여하거나 톨을 구매한다.

광고 투입: 광고주의 스마트 투입

8.3 WEtoken 분배 계획

WEtoken의 총 발행량은 1250000000 억개이며 사용 계획은 아래와 같다.

WEtoken분배방안		
비율	수량	분배방식
50%	625000000	발행(토큰세일)
30%	375000000	예치금
10%	125000000	생태 인센티브 기금
5%	62500000	창설팀
5%	62500000	SNS커뮤니티

WE는 급속하게 성장하는 쇼트비디오 엔터테인먼트 커뮤니티 플랫폼으로서 WEtoken을 발행하여 주로 커뮤니티 플랫폼의 기술 R&D, 대역폭 및 하드웨어 투입, 제품 운영 및 시장 보급 등에 사용한다.

예치금:

커뮤니티 및 생태의 전반적이고 빠른 구축 및 지속 가능한 발전을 위해 예치금을 WEtoken 기금회의 운영기금으로 조성하여 우수한 인력을 모집하고 더 많은 훌륭한 협력파트너를 유치한다. 또한 지속적으로 기여도가 높은 팀 구성원과 중요한 업무 협력파트너를 참가시켜 공동발전을 도모한다.

창립팀/초기 기여자:

창립팀 핵심 멤버, 개발 과정에 기여한 관련 팀 및 투자자, 자문 단체에게 보상으로 배당한다.

생태 인센티브 기금:

일부 WEtoken은 커뮤니티 생태 인센티브 기금으로서 주로 커뮤니티 시스템 보상에 사용된다. 시스템은 POA 활약 지수에 따라 탄력적인 계수를 확인하며 매일 자동적으로 보상에 상응한 WEtoken을 배당한다.

SNS 커뮤니티:

엔터테인먼트 커뮤니티 제품으로서 초기 사용자는 커뮤니티 발전의 원동력이며 SNS 커뮤니티는 주로 에어드랍과 WEtoken의 이벤트 조직, 홍보, 프로모션 및 기여자에 대한 보상에 사용된다.

9. ROADMAP

2017년 11월 프로젝트 컨셉 구상 및 초기단계

2017년 12월 블록 체인과 인터넷 쇼트비디오 커뮤니티의 □ 수요에 대한 리서치 완료

2018년 1월 팀 멤버 구성

2018년 1월 중순 기술 리서치와 시스템 프레임 확정

2018년 1월 하순 프로젝트 정식 명명 “WE”, 기본적인 제품 형태 완성

2018년 2월 WETOKEN 프리 세일 공모 시작

2018년 3월 레이어구조 개발 완료

2018년 4월 WE 커뮤니티 기초 프로그램 기능 완성

2018년 5월 WE 인센티브 시스템 및 관련 시스템 등 완성

2018년 06월 - 08월 내부 테스트 체험자 모집 및 내부 테스트 진행

2018년 09월 - 12월 참여자의 피드백에 따라 수정 및 BETA 버전 완성 . IOS 및 ANDROID 완성

2019년 01월 - 03월 모든 사용자에게 가입 오픈

10. WESHOW TEAM MEMBER



FOUNDER : SUN ZHENG

KU6, GUAGUA, WECASTING, TENCENT. YOUKU 등 비디오커뮤니티에서 종사한경력이있으며 수많은 수억급의 사용자 쇼트비디오를 만들었으며 커뮤니티 제품과 생방송 플랫폼, 다년간의 제품운영 및 마케팅 경험을 가지고 있다.



CO-FOUNDER : FAN ZUWEI

중국 최대 연예인 양성 IP 센터, 전 대당텔레콤 부총재, 중유럽 EMBA, 런던정치경제학원 LSE 석사. 텐센트 문화산업창조센터, 텐센트 MCN 총대리



CTO : BAO WENKE

천만 사용자급 베테랑 서버 시스템 설계사. 다년간 JAVA&GO 언어 실 전경험과 고다발성 프레임 설계 경험이 있다. ALI , GUAGUA, WECASTING 등 비디오 커뮤니티에서 종사한 경력이 있다.

WeToken



CMO: CHE HONGYAN

다년간 마케팅 운영 및 국제4A 회사에 종사한 경력이 있으며 풍부한 상업자원과 시장확장경로 및 깊은 통찰 능력을 갖추고 있으며 회사 브랜드, 협력, 커뮤니티, 마케팅 기획 총괄을 맡고 있다.



CPO: ZHAO XIN

텐센트 인터랙티브 엔터테인먼트 사업 그룹에 종사한 경력이 있으며, 생중계 제품 기획과 디자인 설계 경력이 풍부하다. 다년간 쇼트비디오 플랫폼에 집중 하였으며 사용자들에 대한 깊은 인지도를 갖추었고 데이터에 민감하고 프로젝트 관리 능력이 뛰어나다.



UED : JI JUNWEN

네트워크 관련 기업에 종사한 경력이 있으며 제품 디자인 설계 및 전략 기획 경력이 풍부하며 제품과 사용자들의 심리에 대한 깊은 인식을 갖추고 있으며 프로젝트 관리 능력이 □뛰어나다



PM: WANG ZHICAI

네트워크 대기업에 종사한 경력이 있으며 다년간 개발 관리 경험을 갖추고 있으며 京东风控 TEAM 전략부서에서 근무한 경력으로 프로젝트 개발 관리 체계를 구축하여 여러 프로젝트를 완성한 경험이 있다.



COO : WANG FEIYUE

인터넷 쇼트비디오 분야 및 메이저 커뮤니티 제품 설계, 중국 이동통신 페이신 IM 프로젝트 총 책임자를 역임하였다. 텐센트(QQ)、알리바바 (TAOBAO)、유쿠(YOUKU)등 일부 프로젝트의 제품 컨설턴트 역임하였으며, 인터넷 쇼트비디오 분야에서 역대 사용자 제품을 출시한 경력이 있다.



CHO : ZHANG XIAN

경력:12년의 HR관리 경험, 대형 회사 HR PLANNING에 참여, 업무 실 시 및 관리 등을 수행하였으며, MERCER HUMAN RESOURCE CONSULTING사에 근무한 이력이 있다.



CFO : TAO TING

경력: 재무관리경력 8년, 다년간 IPO상장재무관리경험, BEARINGPOINT、ATKEARNEY 등 재무자문회사에 근무한 이력이 있다.

10. ADVISOR



쇄만즈

만즈펀드 창립자

PORTFOLIO : PCPOP, 자, 8848, 썬치우파이낸셜, 화이백창, CHINAEDU 외

TRON: [HTTPS://TRON.NETWORK/](https://TRON.NETWORK/)

INKCHAIN: [HTTPS://INKCHAIN.IO](https://INKCHAIN.IO)

QTUM: [HTTPS://WWW.QTUM.ORG](https://WWW.QTUM.ORG)

치차즈자: [HTTPS://WWW.AUTOHOME.COM.CN](https://WWW.AUTOHOME.COM.CN)

POP网网: [HTTP://WWW.PCPOP.COM/](http://WWW.PCPOP.COM/)

화이백창: [HTTPS://XUEQIU.COM/](https://XUEQIU.COM/)

CHINAEDU: [HTTPS://WWW.CHINAEDU.COM/](https://WWW.CHINAEDU.COM/)



우스춘

매화천사창업투자 창시자

인터넷 초기 투자자 PORTFOLIO : 대장문, QUDIAN, 창바, 기조네트워크, MIA, 차허자, 쇼뉴스쿠터 외.

玩蟹科技: [HTTP://WWW.PLAYCRAB.COM/](http://WWW.PLAYCRAB.COM/)

趣店(NYSE:QD): [HTTP://WWW.QUFENQI.COM/](http://WWW.QUFENQI.COM/)

唱吧: [HTTP://CHANGBA.COM/](http://CHANGBA.COM/)

基调网网络: [HTTP://WWW.TINGYUN.COM/](http://WWW.TINGYUN.COM/)

车车和家: [HTTPS://WWW.CHEHEJIA.COM/](https://WWW.CHEHEJIA.COM/)

福佑卡车车: [HTTPS://WWW.FUYOUKACHE.COM/](https://WWW.FUYOUKACHE.COM/)

悦动圈: [HTTP://WWW.51YUND.COM](http://WWW.51YUND.COM)

小牛电动: [HTTP://WWW.NIU.COM/](http://WWW.NIU.COM/)

蜜芽: [HTTPS://WWW.MIA.COM/](https://WWW.MIA.COM/)

MMC: [HTTP://WWW.MMCUAV.COM/](http://WWW.MMCUAV.COM/)

FIIL: [HTTPS://FIIL.COM/](https://FIIL.COM/) □

WeToken



오명화

FAO자본 창시자

팀을 이끌어 성공적으로 300개 넘는 기업들을 도와 자금을 유치하였다. □ PORTFOLIO : WIFI-만능열쇠, 과징통, 대지혜, 51신용카드, 미아오파이, 헬 로바이크, 웨이멍, 고우뚱 등

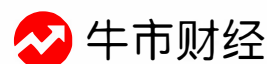


남승민

NPER CEO

지식재산권(IP)관련 블록체인 비즈니스를 진행하고 있는 NPER 프로젝트의 CEO이다. 암호화폐 초기투자자이며 다년간의 블록체인 시장 경험을 바탕으로 NPER 프로젝트를 진행하고 있다.

12. PARTNER



13. CONTACT US

WEBSITE :[HTTPS://WWW.WE.SHOW](https://www.we.show)

E-MAIL:CONTACT@WE.SHOW

TELEGRAM:[HTTPS://T.ME/WETOKEN](https://t.me/wetoken)

KAKAO:[HTTPS://OPEN.KAKAO.COM/O/GNQLKPQ](https://open.kakao.com/o/gnqlkpq)

Twitter: [Twitter:https://twitter.com/WeShowGroup](https://twitter.com/WeShowGroup)