

K O K P L A Y  
W H I T E P A P E R



KOK

Keystone of Opportunity & Knowledge

Платформа Цифрового  
Контента

“Прозрачная объединенная  
экосистема цифрового контента,  
использующая блокчейн и AI”

## Резюме

### Основа для развития KOK PLAY

Социальные проблемы

Актуальные технические проблемы блокчейна

Проблемы с сетью

Проблемы управления

Проблемы ПО

### Структура KOK Platform

Протокол Блокчейн (ВааР)

Алгоритм выбора ПБ (DPOSS)

Консенсусный алгоритм ПБ (PPVFT)

Среда разработки и введения в эксплуатацию DApp (AutoXML)

Распределенный искусственный интеллект

Открытое API

Комплект разработки KOK DApp

### Экосистема KOK

Экосистема KOK DApp

Медиа платформа KOK

i . Проблемы существующих платформ

ii . Медиа платформа на блокчейне

iii . Медиа продукция KOK

Игровая платформа KOK

Торговая платформа KOK

- Сделки между физическими лицами (P2P)

- Сделки между частным лицом и бизнесом (B2C)

Методы майнинга KOK

Кошелек KOK

Определение ценности токенов KOK

Механизм определения стоимости KOK

### Эволюция KOK Platform

План действий

Выпуск токенов

- Механизм смены блокчейн-систем KOK токенов

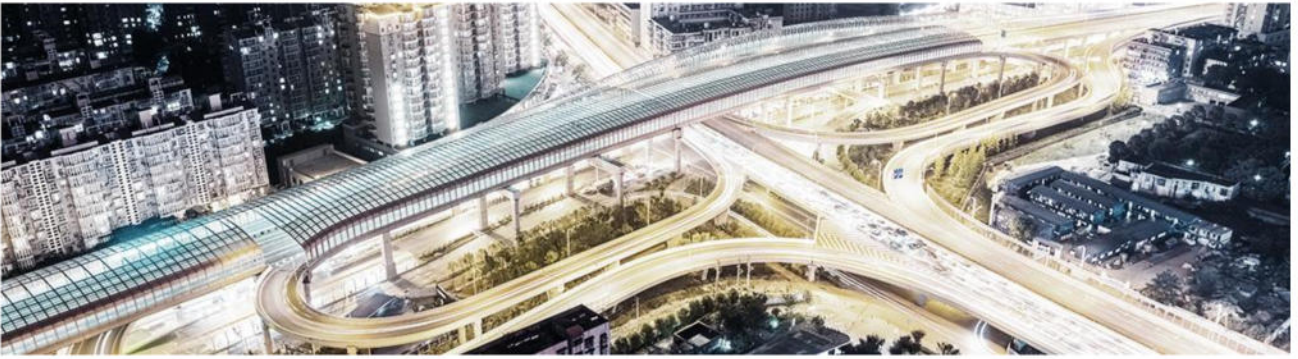
### Команда KOK Platform

Руководящий состав

Перспективы индустрии блокчейн и KOK

Официальное уведомление (Отказ от ответственности)





## Резюме

Ожидается, что мировой рынок культурного контента к 2022 году достигнет около 1000 трлн вон. В частности, ожидается, что доля цифрового контента в 2021 году достигнет 53% по сравнению с 33,5% в 2012 году, и показатель растет более чем на 20% ежегодно.

Чтобы насладиться культурным контентом в прошлом, мы должны были отправиться в театр или концертный зал, но теперь мы можем легко наслаждаться контентом с помощью мобильного телефона.

Рынок цифрового контента значительно вырос с появлением платформ цифрового контента, таких, как Netflix, YouTube и Play Store, которые активно распространяют контент в любой точке мира. Однако по мере ускорения глобализации монополия нескольких крупных платформ усилилась, что привело к увеличению влияния этих платформ на поставщиков контента.

В конце концов, контент-провайдеры испытывают порочный круг прибыльности, предоставляя платформам огромные суммы, но не могут воспользоваться должным образом раскрыть свой контент. Более того, поскольку платформа оказывает огромное влияние на выбор контента, рынок искажается из-за однородности контента в соответствии с направлением платформы, и экосистема контента вырождается.

Недавно появившаяся технология блокчейн продемонстрировала потенциал построения демократической системы через ее основную ценность - децентрализацию. Определенные технологии блокчейна не регулируются группами или центральными силами, и все транзакции и события прозрачны и доступны. Следовательно, нет риска обмана или подделки. KOK Foundation разработал платформу для распространения цифрового контента через блокчейн, отметив ее потенциальные возможности и возможности технологии блокчейн.

KOK PLAY - это децентрализованная платформа для цифрового контента, которая была создана благодаря сочетанию нашего ИИ, больших данных и технологии блокчейна, которая в настоящее время находится в центре внимания. Чтобы решить проблему монополизации существующих глобальных платформ, она была разработана для реализации трех ценностей: «Справедливость, распределение и возможность». KOK PLAY является платформой, которая позволяет всем создателям справедливо использовать активы платформы, делиться ценностями и видением, и обеспечивает свободу созидания.

KOK PLAY вместе с вами воплотит мечту в реальность



# Основа для развития КОК PLAY

## 1.1. Социальные проблемы

### Централизованная система сервиса

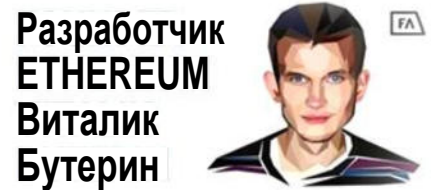
Существующие платформы приносят доход за счет централизованной системы обслуживания. App Store и Google Play Store вместе получают 30 процентов прибыли, получаемой от загруженных приложений. Мало того, что они берут 30 процентов комиссионных от платных загрузок, но они также берут 30 процентов прибыли от покупок в приложении. Сервис централизованной системы платит высокую комиссию посреднику, кроме того, полагаясь на централизованные финансовые учреждения для проведения операций, что неизбежно исключает большие группы населения без банковских счетов.

### Асимметричная модель компенсации

Использование модели централизованного обслуживания равносильно повторению текущей асимметричной модели. Например, Facebook, Twitter и Instagram создают многомиллиардную компанию с несбалансированной прибылью от акционеров и простых работников, а также трудовых ресурсов сообщества. Доходы от продукта предоставляются администраторам, а фактические создатели контента получают только «производительность», «значки» и «честь», тем самым снижая их коллективное стремление улучшать свои продукты.

## 1.2. Актуальные технические проблемы блокчейн

Биткойн, первый блокчейн, был разработан для обеспечения возможности перевода денег, выпущенных не правительством, между двумя анонимными сторонами через Интернет в рамках определенной группы людей. С 2009 года количество сценариев блокчейна заметно выросло. Смарт контракты, DAPP, децентрализованные самоорганизационные-активисты по всему упорно трудились, чтобы претворить в жизнь эти концепции в рамках блокчейна. Естественно, что эти попытки сталкиваются с проблемами. Соучредитель Ethereum Виталик Бутерин резюмировал их в своем последнем Посте 2. По сути, расскажем об этом в некоторых словах: управление, скорость, растрата, удобство использования DApp и принятие. Проблема заключается в следующем: «Как создать блокчейн, который может решить эти четыре основные проблемы децентрализованным и безопасным способом?»



source: chamnews

### 1.2.1. Проблемы сети

#### Эффективность

Виталик Бутерин: Доказательство выполнения работы стоит миллиарды долларов в год, что намного больше, чем сумма всех случаев мошенничества и кражи. Это большая проблема. Современный блокчейн, даже самые продвинутые блокчейн-проекты, страдают от той же проблемы. Другими словами, все транзакции проводятся по одной. Это в равной степени относится как к доказательству доли владения (POS), так и к доказательству работы (POW). Транзакции хранятся одна за другой в блоках, и только один узел может генерировать новый блок за один раз. Все это приносит результаты последовательного выполнения транзакций и смарт контрактов. Это превращает часть сети блокчейн в гигантский суперкомпьютер, отнимая 99,99% вычислительной мощности.

### 1.2.2. Проблемы управления

#### Централизованная инфраструктура

Виталик Бутерин: «В настоящее время Bitmain и Alliance имеет 53% всей хэш-мощности Биткойна. Разве это не большая проблема?» Централизованные сетевые ресурсы создают риск серьезного повреждения всей сети POW, даже при доминировании, проникновении или отключении небольшого количества целей.

## Управление

Виталик Бутерин: «Учитывая то, что управление EOS было катастрофическим, не означает ли это, что есть существенный недостаток во всем управлении блокчейном, включая децентрализованную автономную организацию (DAO)? Какая децентрализованная самоорганизация способна противостоять атакам взяточничества или плутократии?» Управление должно многое перенять у существующих методов, структур и неудач. В управлении есть несколько вещей, которые мы должны исправить с самого начала. Некоторые должны быть изменены позже после оценки реальности. Компьютерные гении ищут идеальное решение для управления блокчейном, которое было бы безопасным и защищенным от бесчисленных вредоносных решений и операций. Как и в Конституции США, мощная система будет основой будущих изменений, которые должны произойти позже. Мы создали большую часть дизайна с учетом этого единственного вопроса: «Что такое криптовалюта со справедливым управлением?»

### 1.2.3. Проблемы ПО

#### Полезность

Бутерин: «Почему еще нет крупных полезных приложений?». Большинство блокчейнов применяют несколько жизнеспособных объектов, таких как смарт контракты и чейнкоды. Использование недавно изобретенных или легких языков программирования может снизить надежность и выразительность кода. Смарт контракты короче и проще. Языки и методы, используемые в блокчейне, не позволяют разрабатывать богатые на функции мощные системы. Лишь немногие смарт контракты превышают 1000 кодов. Однако сложная бизнес-логика, манипуляции с контентом и создание приложения, которое связывает нескольких пользователей, стало возможным в KOK Platform!

#### Безопасность

Бутерин: «Почему у нас пока нет хорошего решения для решения наших проблем безопасности? Когда будет решена проблема взлома и кражи аккаунта?» Большинство блокчейнов поставляется только с компиляторами, которые создают исполняемый код. Нет инструментов для тестирования устройств, непрерывной интеграции и анализа кода. В результате только простота защищает смарт контракты от нарушений безопасности. Сложные смарт контракты имеют присущие им недостатки и уязвимости, и многие отчеты об инцидентах безопасности уже были представлены. Если бы разработчикам были предоставлены лучшие средства разработки, инцидентов с безопасностью, которые стоили значительного ущерба, можно было бы избежать. Таким образом, KOK Platform рассматривается как значимая инновация, позволяющая выполнять сложные функции и создавать эффективную и продуктивную среду для приложений. Мы нашли ответ на большинство проблем с блокчейном.

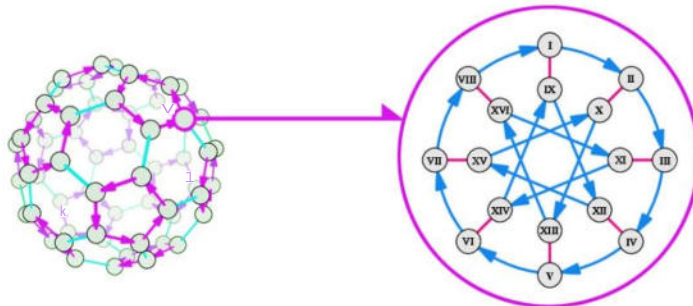


## Структура

## KOK Platform

DApp, который будет работать на платформе KOK, можно рассматривать как сервисную группу, которая образует один "район" или сектор. Один DApp аналогичен тому, как один портал обслуживается в интернет-сервисе.

"BP" выбирается на основе «характеристик симметричной структуры», взятых из теории групп. Участвующие первичные узлы несут ответственность за разработку экосистемы DApp и демонстрацию более удобной и быстрой платформы. В этой симметричной структуре сервисы DApp находят свои сходства посредством «структуризации», сравнивая количество транзакций, распределение узлов и сложность времени, сгенерированную с помощью каждой структуры DApp. Это сходство позволяет сгруппировать их в одну большую группу и преодолевает ограничения существующей системы блокчейна, оптимизируя аналогичные структуры внутри группы. Мы определяем это как GOS-BP (группа генерации симметрии-блокчейн).



Организация KOK BP: Структура KOK GOS-BP

Группа сервисов DApp имеет основной узел, который участвует в платформе KOK в качестве BP (узел генерации блоков) и подключается к этому репрезентативному узлу для формирования собственной экосистемы сервисов DApp. Эта экосистема сервиса DApp напоминает аспекты боковых цепей, но у нее нет своего собственного токена DApp, вместо этого она выполняет свою функцию, связывая и объединяя многие сервисы вне блокчейна и базы данных. Койны, необходимые для токеновой экспликации, включая компенсацию, KOK, распределяются через KOK Foundation и используются по назначению.

## 2.1. Протокол блокчейн (Ваар)

Интернет ценностей и доверия называется Интернетом следующего поколения, а сущность Интернета - WWW (World Wide Web - всемирная сеть). Если это так, КОК ожидает, что суть Интернета следующего поколения, вероятно, будет следующей фазой WWBW, которая является следующей фазой WWW. Такой блокчейн в настоящее время сталкивается с тремя дилеммами. Основатель Ethereum Виталик Бутерин назвал их трилеммой блокчейна. Он также утверждал, что из трех характеристик - безопасности, масштабируемости и децентрализации, все три не могут быть достигнуты одновременно, и не более двух будут решены. Многие блокчейны пытаются решить эту трилемму. То же самое относится и к КОК Platform.

Блокчейн часто рассматривается как технологический товар, обладающий характеристиками государственной собственности, и рассматривается как недавно сформированный экономический уровень в World Wide Web. Доверие и фундаментальная ценность, необходимые для экономического контракта и транзакции, гарантируются экономическим уровнем, протоколом блокчейна. Похоже, что номера DApp легче создавать, рассматривая блокчейн как экономический уровень, и Всемирная паутина движется к следующему уровню Интернета: WWBW-World Wide Blockchain Web. КОК Platform - один из представителей этой технологии, которая позволит многим DApp быть легко создаваемым поверх этой платформы.

Технология, включающая этот процесс, называется AutoXML, которая полностью реализует стандарт данных, определенный Консорциумом World Wide Web как автоматизированный механизм. Технология AutoXML позволяет блокчейну стать другим уровнем протокола и обеспечивает двустороннюю передачу данных, которая немедленно отображается в сети через стандарт данных.

### 2.1.1. Алгоритм выбора ВР (DPOSS)

Узел, который выбран для генерации блока и определения основной политики, называется источником генерации блоков (в дальнейшем ВР), и все DApp имеют право стать ВР. Выбранный провайдер DApp компенсируется своей ролью генератора блоков. Методы и условия установления ВР следующие:

#### ① Метод выбора ВР

- ВР выбирается среди провайдеров DApp, которые предоставляют услуги DApp высокого качества.
- Метод выбора ранжируется в соответствии с голосами владельцев койнов и уровнем использования услуг.
- Выбранные ВР компенсируются для генерации блока.

#### ② Условия для становления ВР

- Чтобы DApp стал ВР, необходимо установить и использовать сервер узлов.
- Развертывание серверов обходится примерно в 500 долларов в месяц за использование облачных сервисов с минимальной спецификацией.
- Даже с инвестиционными затратами, более высокая доходность может быть достигнута с учетом вознаграждений за генерацию блоков.



## 2.1.2. Консунсуальный алгоритм ВР (РРВФТ)

- Первоначально, ВР, который формирует КОК MainNet, начинается с 21 числа ВР, и каждый ВР формирует один Регион по трем ВР.

- Один ВР имеет два логических слоя. Верхний слой - это уровень обслуживания, а нижний уровень - уровень связи, который отвечает за достижение консенсуса. В случае, если DApp не функционирует или не готов к работе, когда запущена MainNet, ВР, представляющий DApp, внедряется в качестве фиктивного ВР, в то время как работает только уровень связи (нижний уровень).

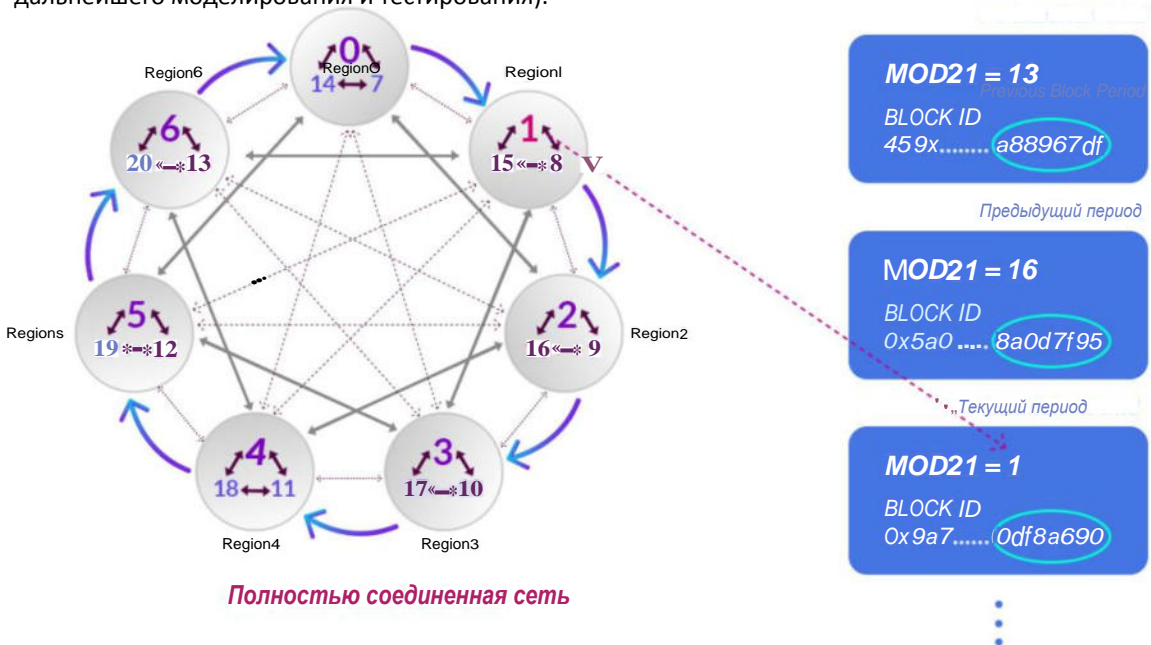
- Семь регионов зафиксированы до начала работы MainNet с учетом распределения глобальных сетей связи и DApp.

- Каждый регион имеет свой собственный индекс для своего первоначального создания MainNet, называемый индексом блочного региона (BRI), с номерами от 0 до 6.

- Каждый ВР имеет свой собственный индекс, который называется Индексом производителей блоков (ВРІ). ВРІ фиксируется на начальном этапе создания MainNet и имеет заданное число от 0 до 20.

Индекс для каждого ВР распространяется на соседний регион и далее увеличивается. Другими словами, у Области 0 есть ВР с ВРІ 0, 7, 14, а у Области 1 есть ВР с ВРІ 1, 8, 15, таким образом, у Области 6 есть ВР с ВРІ 6, 13 и 20.

- Определенный часовой пояс, где генерируются блоки, называется периодом генерации блоков. В течение этого периода один ВР отвечает за генерацию начального блока, и этот узел называется первичным ВР. Двадцать четыре блока создаются в течение одного интервала генерации блока. (Количество блоков, которые будут созданы за один интервал, может быть скорректировано путем дальнейшего моделирования и тестирования).



- Первичный ВР определяется в течение предыдущего периода генерации блока. Метод определяется результатом функции MOD21, который является модулем для последнего четырехбайтового значения хэша21-го блока, сгенерированного в течение предыдущего интервала производства блока. Результатом функцииMOD21 является целое число от 0 до 20, независимо от входного значения. Это значение является экспоненциальным значением ВР, который будет следующим первичным ВР. (Блок, выбранный для определения следующего первичного ВР, в настоящее время зафиксирован на 21-м блоке. Однако алгоритм выбора будет изменен в более поздней версии.)

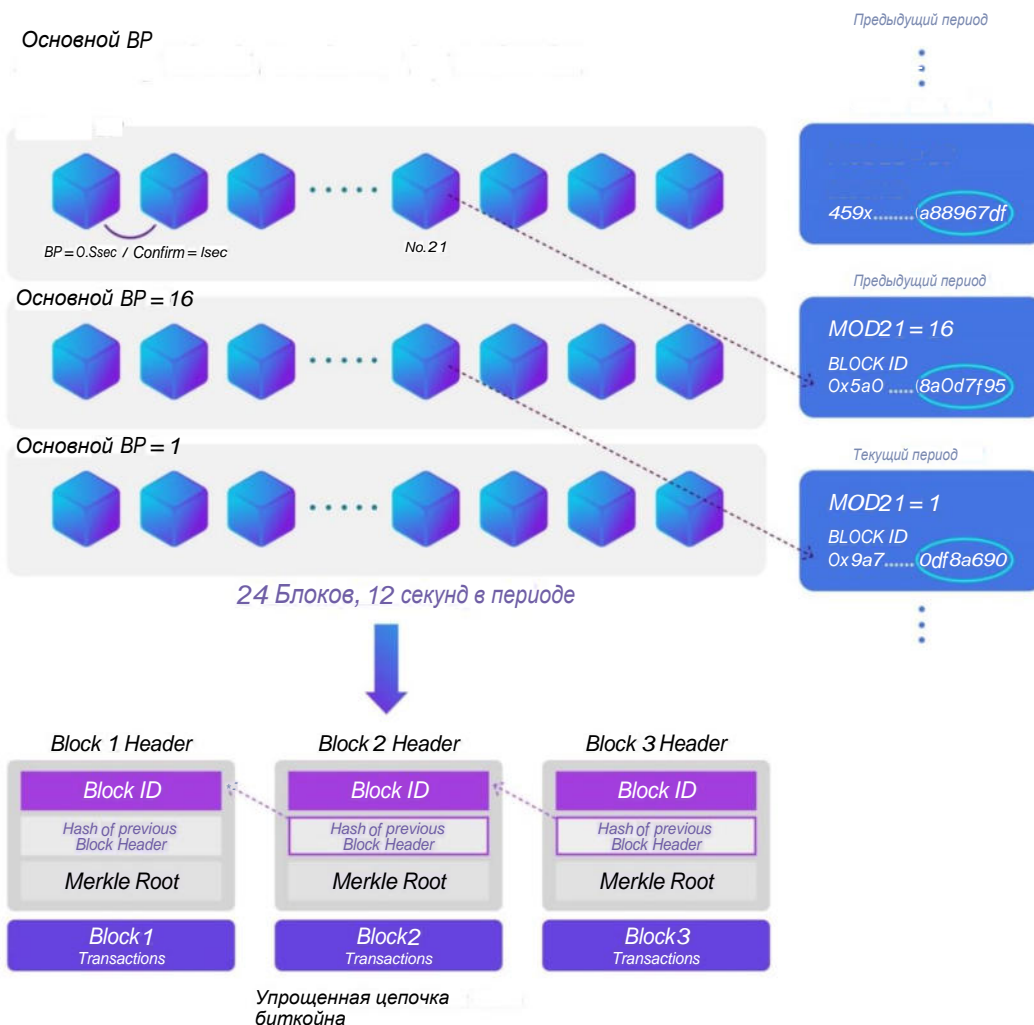
-6 ВР1 получают путем добавления 1, 2, 3, 4, 5, 6 к значению индекса первичного ВР с последующим применением функции MOD21. Эти шесть ВР1 являются «ведущими ВР» каждого региона среди соседних ВР. В период генерации блоков ведущий ВР служит лидером для достижения консенсуса в своем Регионе вместе с Первичным ВР и уведомляет о результате Первичный ВР.

-Первичный ВР распространяет свой начальный блок на ведущие ВР соседних регионов, а ведущий ВР каждого региона распространяет полученный блок на два других ВР своего собственного региона для проверки консенсуса. Используемый консенсусный алгоритм - PBFT (т. н. задача византийских генералов).

-Каждый ведущий ВР направляет согласованный результат своего региона первичному ВР. Алгоритм консенсуса также использует в этот период PBFT. Алгоритм консенсуса, который в полной мере применяется к платформе КОК, - это PPBFT (Параллельный PBFT).

## Выбор генератора блоков с MOD21

Основной ВР



## 2.1.3. Среда разработки и введения в эксплуатацию DApp (AutoXML)

### Стандартизация W3C и Данных

W3C (Worldwide Web Consortium) был стандартизирован для обмена данными через Интернет и передачи данных в 1998 году. Метаязыком, используемым для этой стандартизации, является XML (eXtensibleMarkup Language). Однако XML имеет очень сложные атрибуты для грамматики и тегов для редакторов и людей для программирования. Решение XML, которое автоматизирует и облегчает написание - AutoXML.

### HTML против XML

Сеть очень важна для службы приложений блокчейна, DApp. Потому что при помощи нее можно взаимодействовать с информацией. Существует два способа представления данных в Интернете: HTML и XML. HTML является односторонним путем и предназначен для показа людям, но XML является двусторонним, что позволяет отправлять и получать данные в дополнение к тому, что они показывают. Это свойство позволяет программировать смарт контракты для создания DApp.

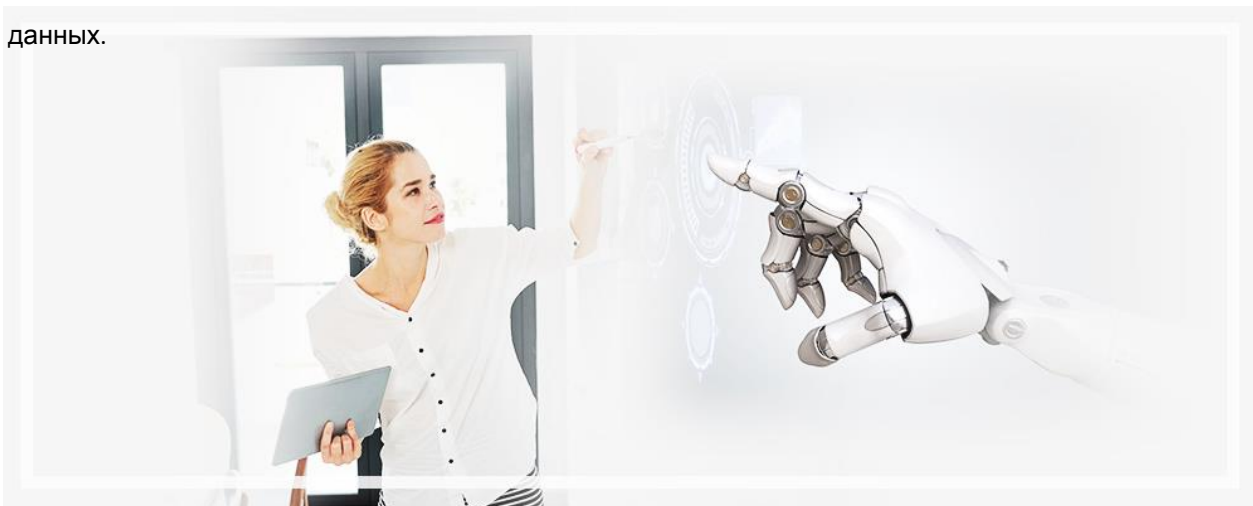
### Составление смарт контрактов

Даже базовые языки, такие как Solidity, не программируются, а переставляются в формате drag-n-drop, чтобы составить умный контракт.



### 2.1.4. Распределенный искусственный интеллект

- Искусственный интеллект широко применяется в KOK Platform.
- Во-первых, каждый DApp обеспечивает курирование медиа, используя ИИ, подходящий для его собственной экосистемы.
- Во-вторых, каждый BP использует распределенные функции ИИ для взаимодействия с соседними BP для обеспечения надежности KOK Platform и балансировки нагрузки.
- В-третьих, кошелек KOK оснащен функцией искусственного интеллекта для обеспечения безопасности личных данных и получения экономических выгод за счет надлежащего анализа данных.



### 2.1.5. Открытый API

DApp, который будет работать на платформе KOK, можно рассматривать как сервисную группу, которая формирует один сектор. Это похоже на то, как одна службы портала формировались в прошлом. Группа сервисов DApp имеет первичный узел, который участвует в качестве BP (узла генерации блоков) в KOK Platform, и создает экосистему служб DApp вокруг этого репрезентативного узла.

### 2.1.6. Комплект разработки KOK DApp

Комплект разработки KOK DApp (KDDK) будет подготовлен для разработки DApp, работающего на платформе KOK. KDDK предоставляет все инструменты и среды, необходимые для разработки, тестирования и эксплуатации DApp, запускаемого на платформе KOK.



## Экосистема KOK

Экосистема KOK спроектирована так, чтобы быть объединенной и созданной с органическим сочетанием трех основных элементов.

- **KOK MainNet:** BP, созданные на основе концепции GOS-BP, соединяются, чтобы сформировать сеть консенсуса. KOK Coin - ключевая криптовалюта KOK MainNet и экосистемы KOK.

- **KOK DApp:** У каждого DApp есть один BP, который представляет его, и этот BP управляет субэкосистемой этого DApp или экосистемой DApp. DApp - это интегрированная контент-экосистема, которая предоставляет разнообразный цифровой контент. Экосистема DApp в основном использует KOK Coin, предоставленную KOK MainNet, но в особых случаях она может создать свой собственный DApp coin, и в этом случае механизм обмена с KOK Coin будет описан позже.

- **KOK Кошелек:** KOK PLAY Wallet - это устройство для распределения справедливой стоимости между BP основной сети и участниками основной сети DApp. Кошелек KOK PLAY также подключен к DApp, что позволяет легко приобретать контент через кошелек.

### 3.1. Экосистема KOK DApp

KOK Platform - это интегрированная контент-платформа, которая предоставляет разнообразный контент. Контент легко доступен в кошельке KOK. Экосистема KOK состоит в основном из трех тем: «KOK медиа-платформа», «KOK игровая платформа» и «KOK торговая платформа».





Каждая платформа решает проблемы существующих сервисов и использует технологию блокчейна, чтобы следовать стандарту будущей платформы в более прозрачной и продвинутой форме.

Платформа КОК, которая создает World Wide Blockchain Web (WWBW) через блокчейн, Экономический слой, разработала Token Economy, которая создает и получает прибыль от многих DApp.

### 3.1.1. КОК медиа-платформа

Платформа КОК решает проблемы, возникающие в связи с существующими медиа, такими как YouTube, Facebook, Netflix и Tungshin Spin (Tencent Video), которые объединяют блокчейн для создания прозрачной формы мультимедийной видеоплатформы на основе блокчейна.

## I . Проблемы текущих платформ

Существующие медиа-платформы имеют такие проблемы, как «измерение платы за рекламу», «распределение доходов» и «защита личной информации».

На YouTube, в среднем, пользователи платформы просматривают контент более 1 миллиарда часов в день, но между рекламодателями и руководителями платформы существует конфликт интересов. В последнее время возникли проблемы, которые трудно решить в централизованных системах, такие как непрозрачное распределение доходов между создателями контента и компаниями, работающими с платформами, а также кража и взлом персональных информационных данных, таких, как утечка информации в Facebook.

Кроме того, поднимаются такие вопросы, как обязательный просмотр рекламных объявлений пользователями платформы и злоупотребления для получения выгоды для создателей, и необходимо решить дополнительные проблемы, чтобы уменьшить экономические потери, которые несет медиаплатформа.



## II. Медиа-платформа на блокчейне

### (1) Устранение проблем между Рекламодателем и Платформой

В отличие от того факта, что рекламодатели хотят эффективно размещать рекламу на определенных каналах, где реклама может быть показана желаемой целевой аудитории, рекламодатели жалуются на «таргетинг» и «эффективность рекламы» и платят меньше из-за неправильного размещения рекламы на платформе. В результате создатели контента жалуются на снижение доходов на централизованной платформе.

#### Устранение view-ботов

Процесс отличия «view-ботов» от обычных пользователей может показаться довольно сложным. В экосистеме КОК пользователи могут свободно потреблять контент на основе токена КОК. Поэтому критерии для проверки реальных пользователей КОК Token определяются путем установления конкретных условий для потребления КОК Token и их отличия от «view-ботов», чтобы упростить задачу отличия их от реальных пользователей.

Платформа отличает «view-ботов» от реальных пользователей, создавая такие процессы, как «размещение» токена КОК с помощью самопроверяемого кошелька КОК, «потребление токена» на определенном уровне и «активность пользователя» в кошельке. В дополнение к мультимедиа, так как наша платформа работает на основе среды потребления пользователей в Интернете, такой как использование токена КОК в играх, музыкальных сервисах, электронной коммерции и т. д., нетрудно отличить реальных пользователей от view-ботов.

### Повысить эффективность рекламы и таргетированной рекламы

В блокчейне невозможно манипулировать рейтингами и репутацией. Прозрачность и отсутствие «ботов» становится мощным преимуществом. Рекламодатели смогут различать высококачественные каналы и рейтинги на контентной платформе КОК и эффективно рекламировать на основе данных, предоставленных зрителями. Рекламодатели приобретают КОК Token на рынке, а приобретенный КОК Token снова используется платформами, пользователями и контент-создателями, поэтому экосистема КОК Token завершена в виде действенного цикла.

## Конкуренция между каналами и видео

Чтобы ограничить конкурентоспособность неподходящих каналов, канал будет оцениваться с использованием KOKToken. Использование криптовалюты для оценки системы очень полезно с точки зрения оживления экосистемы. Однако при рассмотрении случая введения системы рейтинга с использованием криптовалюты, аналогичной той, что используется в уже существующих приложениях, пользователи стремятся повысить свои рейтинги друг для друга, чтобы получить большее вознаграждение, что приводит к проблемам, которые значительно отличаются от их предыдущих намерений.

Чтобы быть признанным обычным пользователем, "бот" должен потратить токен KOK в кошельке KOK и «быть активным» в экосистеме кошелька в течение определенного периода времени. Эти требования эффективно снижают экономическую ценность ботов-нарушителей и ограничивают их действия.

Платформа KOK эффективно блокирует злоупотребляющих пользователей и использует KOK Token для создания системы абонентских и видео-рейтингов канала.

Пользователи, которые используют KOK Token и смотрят контент, могут оценивать видео, и пользователи, которые последовательно проводят соответствующие оценки, получают больше наград, нежели KOK Token, которые они потратили на свои оценки и подписки за предоставление «данных пользователя» платформе.

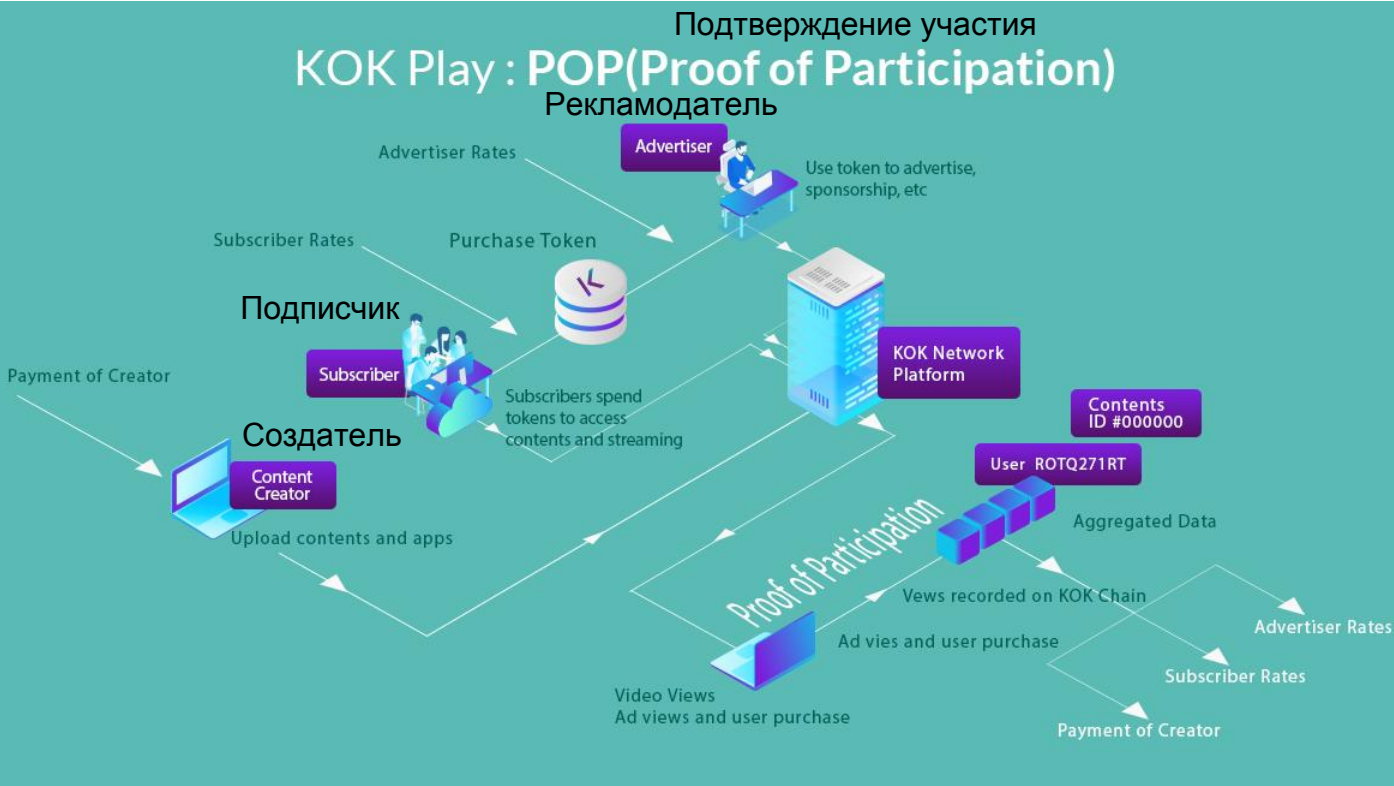
«Подписка» на каналы проходит через системы ставок KOK Token и ограничивает общий объем ставок, что делает канал с большим количеством подписчиков очень влиятельным. Тем самым, предоставляя вознаграждения создателям каналов в соответствии с общим количеством ставок на конкретный канал, эффективно стимулирует создание качественных каналов.





## (2) Проблемы между Создателями контента и Платформами

Процесс «выплаты прибыли», который получают создатели контента, который в настоящее время является наиболее проблемным вопросом для видео платформ, является одним из первых вопросов, которые необходимо решить при использовании блокчейна. На существующих платформах возникает значительный конфликт с платформами из-за таких проблем, как «период оплаты» или «прозрачный платеж» за рекламные сборы, а также «изменение политик алгоритма», за которые платит создатель.



Подтверждение участия (POP) решает проблему в форме метода подтверждения участия следующим образом:

1. Просмотр за определенное кол-во часов.
2. Нажатие на рекламу в видео
3. Количество "лайков" на видео

Алгоритм медиа-платформы KOK рассчитывает все взаимодействия в контенте, сохраняет данные просмотра видео каждого пользователя в блокчейне и прозрачно оплачивает услуги контент-провайдеру. Оплата этих затрат обычно производится пропорционально времени просмотра, поддерживается алгоритмом оценки вспомогательного контента, в общем, измеряется и оплачивается весьма точно.

### (3) Проблемы между Пользователями и Платформами

Такие медиа, как YouTube и NETFLIX, начали появляться, и личные данные также стали важными активами. В последнее время самой большой проблемой Facebook и YouTube стала социальная проблема, связанная с приватизацией данных отдельных лиц, которая не является формой вознаграждения для пользователей. ,

В частности, недавняя утечка персональной информации Facebook стала шокирующим инцидентом во всем мире, и шифрование таких идентификационных данных считается необходимым. На платформе КОК идентификационные данные шифруются и хранятся в блокчейн, а данные, требуемые рекламодателями, такие как тип и возрастное ограничение для просмотра, собираются с согласия и компенсируются с помощью токена КОК.

## III. Медиа продукты КОК

Платформа КОК предоставляет собственные медиа-продукты в дополнение к медиа-платформам, которые позволяют пользователям платформы загружать и обмениваться видео. Медиа-продукты автономно передаются людям по всему миру, предоставляя музыку, драмы, развлечения, фильмы и спектакли, которые уже были выпущены на рынок.

С К-поп (Korean Popular Music), который набирает огромную популярность во всем мире, компания стремится предоставлять музыкальные сервисы вместе с платформой КОК PLAY и флагманской музыкальной платформой Кореи, которая может загружать, передавать и скачивать поп-музыку.

Помимо К-поп, репрезентативные драмы от Hallyuis также предоставляются платформами КОК PLAY, а также услуги репрезентативных развлекательных программ различных каналов, в том числе оригинальных КОК PLAY Entertainment. КОК PLAY также предоставляет фильмы разных жанров.

Проводя выступления представительных артистов для К-поп и выступление зарубежных артистов, прямые трансляции обеспечиваются платформой КОК PLAY наряду с продажей билетов на живые выступления.

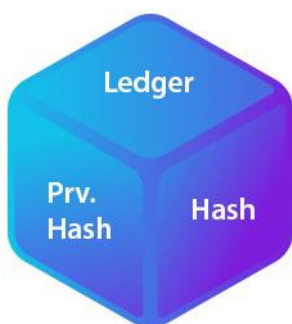
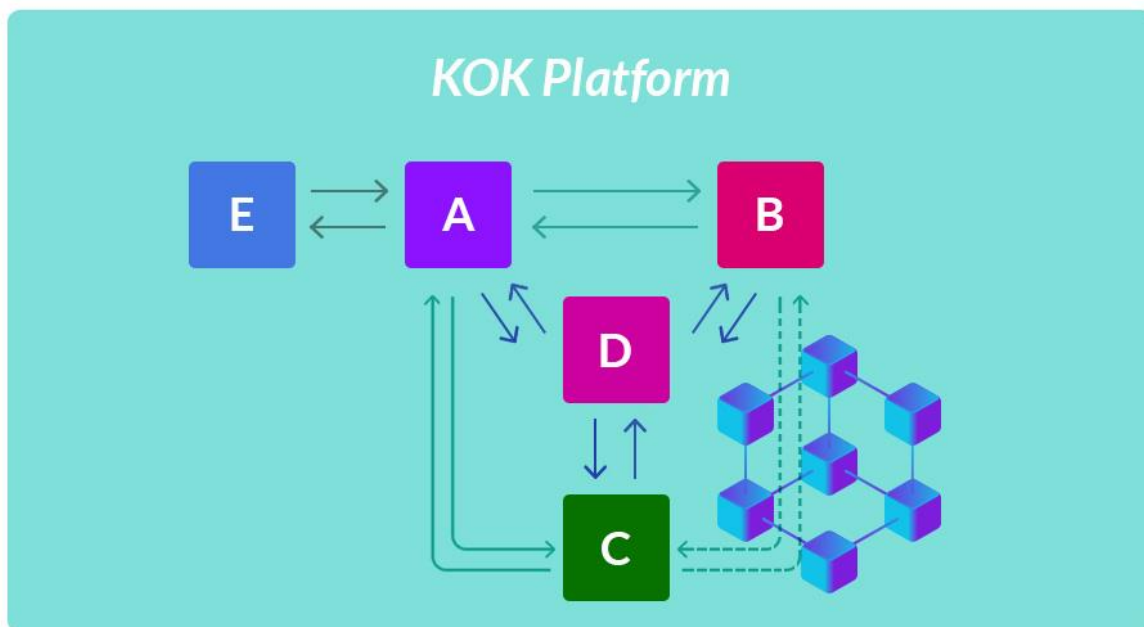


## Система влияния

КОК Platform поддерживает деятельность влиятельных лиц в рамках КОК Media Platform. Влиятельные деятели с большим влиянием и потенциалом в индустрии культуры и на рынке электронной коммерции появляются на различных медиа-материалах на КОК Platform и привлекают внимание пользователей. Влиятельные пользователи предоставляют контент другим пользователям, и они могут выразить свой интерес к ним с помощью КОК Tokens. Рекламодатели также могут запрашивать рекламу у влиятельных лиц через КОК Platform, а плата за рекламу так же производится через КОК Token. Рекламные контракты на этих платформах способствуют росту стоимости КОК Token на рынке и активной сделке при помощи КОК Token.



Транзакции между узлами образуют блок с токенами и производятся внутри платформы. KOK Platform прозрачно раскрывает транзакции, позволяющие анализировать тренды движения токенов среди рекламодателей, влиятельных лиц и клиентов и анализировать данные с помощью тех же токенов.



#### [ Node code ]

**A: KOK**  
**B: influencer** КОК  
 Лицо влияния  
 Рекламодат.  
**C: Advertiser** Участник  
 Производство  
**D: Member**  
**E: Production**

#### Node code

A-B : Contract  
 A-C : Contract  
 A-D : Agreement  
 A-E : Contract  
 C-D : Rewarding  
 C-B : Advertiser

Контракт  
 Контракт  
 Соглашение  
 Контракт  
 Вознаграждение  
 Рекламодатель

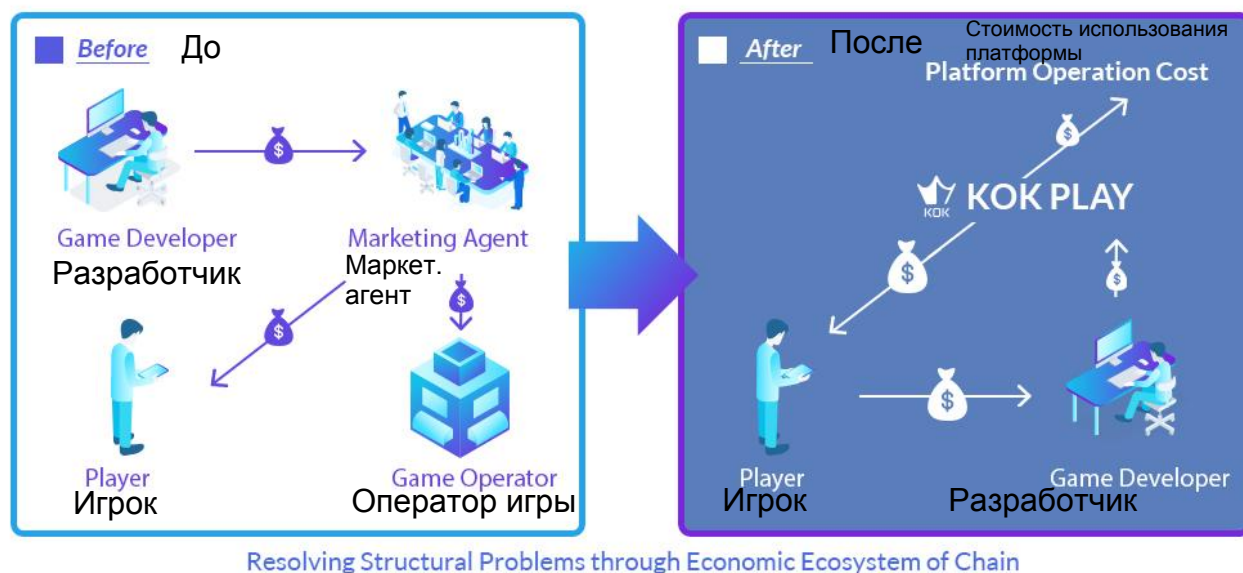


### 3.1.2. Игровая платформа КОК

#### Текущие проблемы игровой индустрии

В дополнение к затратам на разработку, разработчики игр страдают от маркетинговых затрат, сборов, вызванных платформами, такими, как Google Play и App Store. Объем инвестиций, направленных на исследования и поддержание правильных развлечений, уже значителен для малых и средних игровых компаний. Поэтому этим компаниям трудно покрывать дополнительные расходы, возникающие на платформах. Эти внереализационные расходы приводят к снижению качества игры из-за сокращения бюджета на разработку игры.

Равноправный процесс игры заставляет пользователей быть более преданными игре. До сегодняшнего дня у игроков возникали подозрения относительно вероятности случайного выбора при использовании таких предметов, как «цифровые лотереи», для приобретения предметов в игре. Геймеры тратят немало времени и денег на то, чтобы получить хорошие предметы, но этот процесс никогда не был прозрачным. Следовательно, у геймеров всегда возникают некоторые вопросы о его рациональности.



Кроме того, право собственности на игровые предметы часто в одностороннем порядке прекращается из-за сбоев или условий обслуживания, предоставляемых поставщиками игр. Проблема "недостаточного" владения предметами для геймеров, которые посвятили этому значительную часть своего времени, является проблемой, которую необходимо решать на мировом игровом рынке. Таким образом, существующие игры имеют проблему стоимости и надежности в игре. Игровая платформа КОК в KOK Platform решает проблему с помощью технологии блокчейн.

Игровая платформа КОК - это глобальная игровая платформа, которая делает оплату проще и удобнее, используя Kok Token. Вместо того, чтобы платить почти 30 процентов в качестве оплаты за обслуживание таким платформам, как Google Play и App store, гораздо более дешевые политики комиссионных платформ помогают разработчикам игр снизить их нагрузку.

Кроме того, платформа реализует целевую рекламу для соответствующих пользователей, удовлетворяя потребности пользователей платформы с помощью искусственного интеллекта (AI).

КОК platform также предоставляет открытые данные сторонним разработчикам, чтобы они могли создавать качественные игры. Кроме того, API-интерфейсы и прямая техническая поддержка предоставляются для разработки игр на основе блокчейна. Вероятность «лотерей» в игре задается генерацией случайных чисел, которая является результатом участия платформы КОК, игроков и операторов игр. Операции с цифровыми активами осуществляются на основе смарт контрактов и прозрачно раскрываются в блокчейне.



Вовлечение трех групп. Подтверждение целостности.

### 1. Engaged by 3 groups / Validation of integrity

Децентрализованная генерация случайных чисел

### 2. Decentralized random number generation

Процессы записываются смарт контрактами

### 3. All process is recorded by smart contract

## Публичный API

Платформа КОК поддерживает смарт контракты через общедоступные API. Протокол XML-RPC используется для материализации смарт контрактов с токеном в пределах KOK Wallet. В случае обмена предметами в игре предмет регистрируется как смарт контракт реестра, и предмет публично раскрывается всем пользователям. На основе Интернета и мобильных устройств для интеллектуальных контрактов были разработаны API для управления процессами.

## Игровая платформа в KOK Wallet

Игры KOK, основанные на блокчейне, обычно используются в KOK Wallet. Запрашиваемая транзакция между пользовательским кошельком платформы KOK и играми на основе KOK генерируется через API-интерфейсы. Когда происходит транзакция, KOK Token перемещается между кошельками. В то время, когда происходит транзакция, соответствующая информация предоставляется пользователям.

Пользователи могут легко принять или отклонить транзакцию, и это делает транзакцию блокчейна более удобной.

### 3.1.3. Торговая платформа KOK

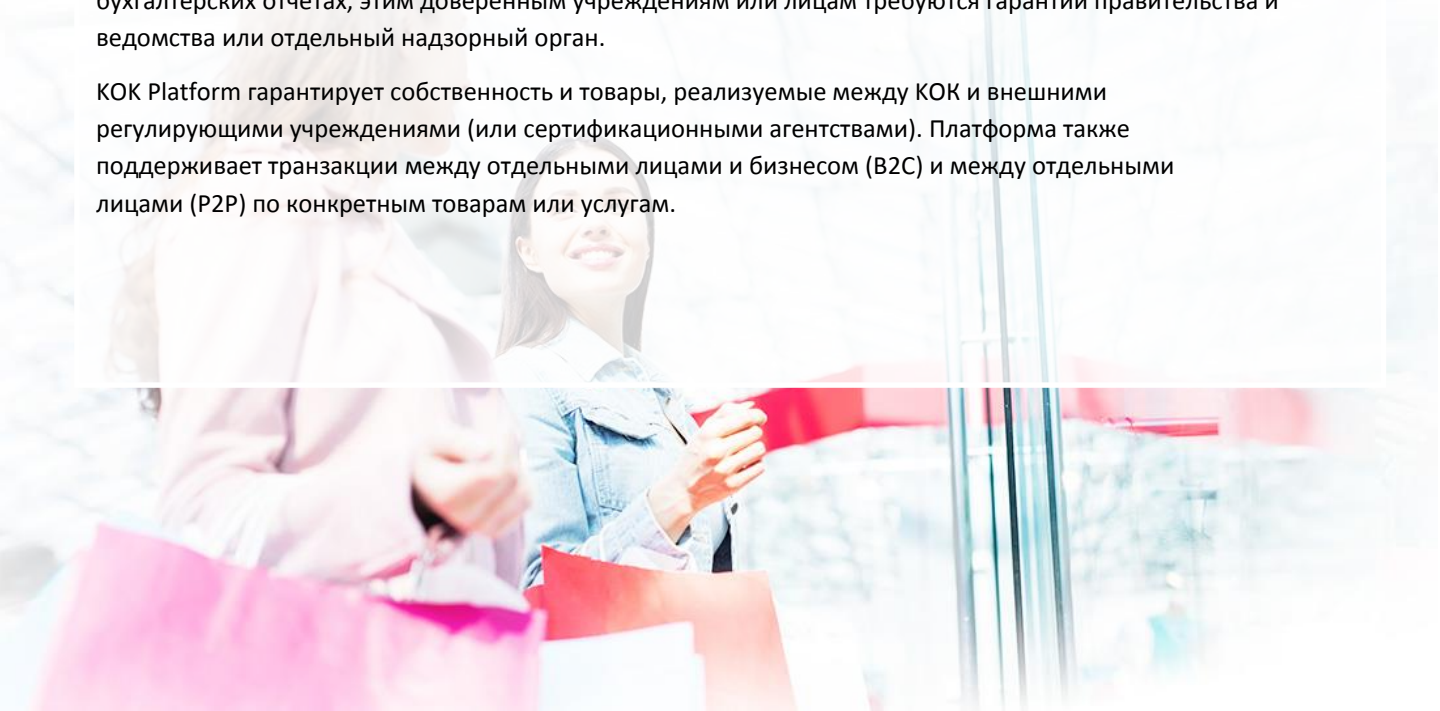
Как отметил основатель Ethereum Виталик Бутерин, технология блокчейн больше подходит для доказательства несуществования, нежели для гарантии ценности. Например, если вы торгуете предметами роскоши и пытаетесь использовать блокчейн для подтверждения своей транзакции, ее выполнение может быть доказано. Однако вы не можете доказать фактическую стоимость транзакции. Другими словами, вы не можете доказать, является ли товар роскошью или нет.

Если блокчейн испытывает трудности с доказательством своего существования, нам нужно надежное учреждение, чтобы подтвердить его существование и оборудование для выполнения соответствующей деятельности.

Блокчейн относится к персональной системе транзакций типа P2P без какого-либо конкретного менеджера или владельца. Подобно традиционным методам загрузки в формате P2P, технология блокчейна доказывает содержание транзакции, сохраняя его на глобально распределенных компьютерах.

Как упоминалось ранее, такая процедура способна доказать несуществование, но не подходит для подтверждения ее существования. Таким образом, для блокчейна требуется транзакция с «доверенным учреждением» или «доверенным лицом». Вместо того, чтобы храниться в децентрализованных бухгалтерских отчетах, этим доверенным учреждениям или лицам требуются гарантии правительства и ведомства или отдельный надзорный орган.

KOK Platform гарантирует собственность и товары, реализуемые между KOK и внешними регулирующими учреждениями (или сертификационными агентствами). Платформа также поддерживает транзакции между отдельными лицами и бизнесом (B2C) и между отдельными лицами (P2P) по конкретным товарам или услугам.

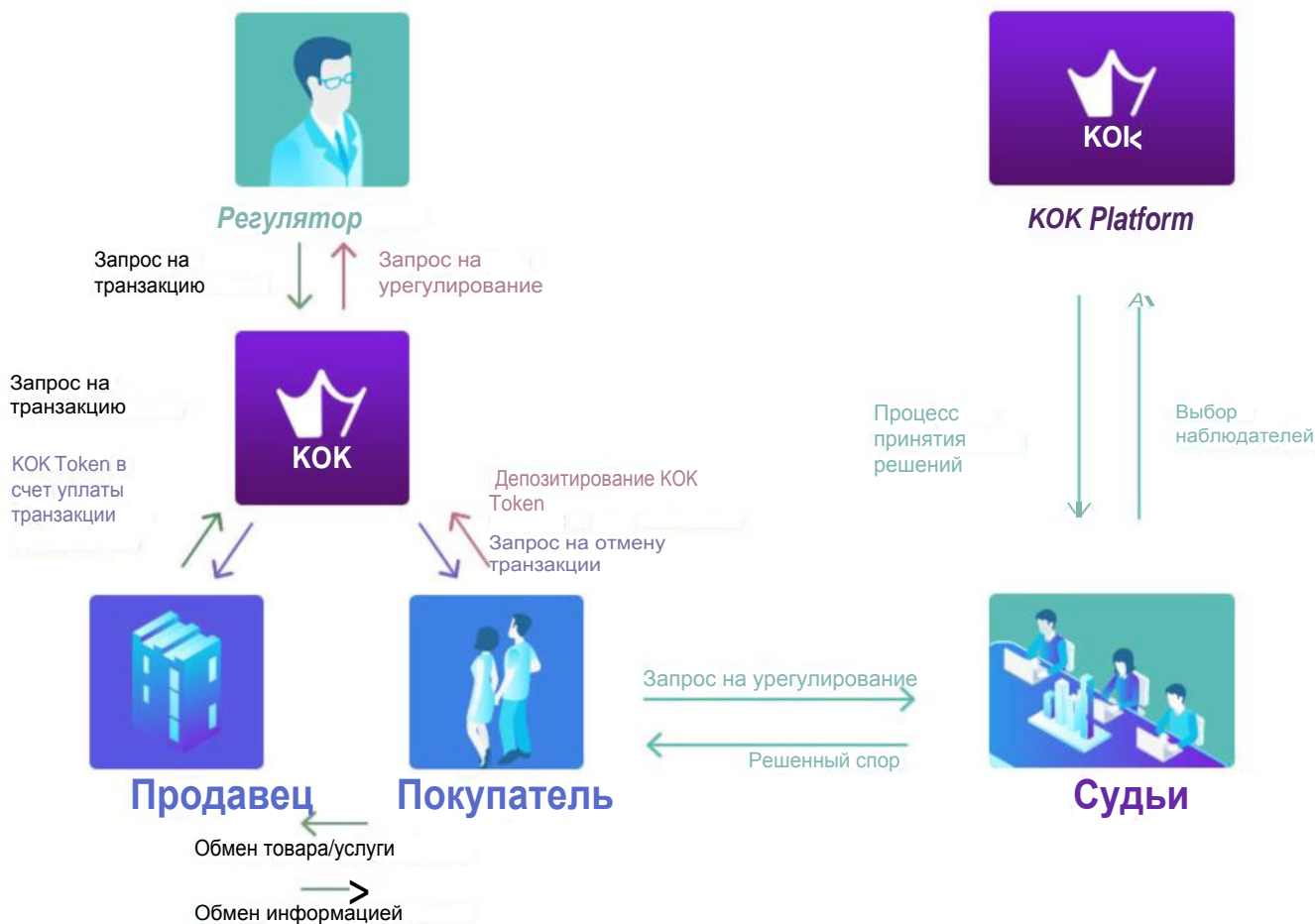


## I . Операции между физическими лицами (P2P)

Мошенничество со стороны покупателя и продавца является первым пунктом, который необходимо предотвратить с точки зрения продажи товаров или услуг между людьми. Покупатель разместит счет «KOK Token» или другой криптовалютный счет (например, «USDT») перед транзакцией, а криптовалюта на счете может быть снята с согласия двух из трех сторон. Транзакция обычно происходит с согласия покупателя и двух продавцов, но снятие средств также может быть осуществлено по истечении определенного периода времени в случае отсутствия возражений со стороны покупателя.

Однако в случае возникновения спора между продавцом и покупателем, третья сторона входит в спор для его разрешения. Покупатель выбирает посредника в конфликте на основе взаимного соглашения, достигнутого после анализа репутации и рейтингов в сообществе. Затем он просит его принять участие в сделке в качестве арбитра. Эти системы предназначены для создания сети децентрализации, которая не требует каких-либо промежуточных вмешательств.

### P2P Транзакция





## • Регулятор конфликта

Любой в Платформе КОК может быть «Урегулятором конфликта». Регулятор конфликта играет активную роль в сообществе и получает шанс быть выбранным. Рейтинг посредника может быть повышен на основании комиссии, полученного после разрешения спора. Кроме того, покупатель или продавец, проигравший в конфликте, может потребовать, чтобы Платформа КОК урегулировала спор, поэтому сделка может быть приостановлена. Если КОК возражает против спора, можно потребовать дополнительное решение, заплатив дополнительную комиссию. КОК выбирает Судей путем случайного отбора в сообществе и позволяет им решать возникшие споры. Если существует правовая проблема, связанная с определенной страной, сделка приостанавливается в соответствии с законодательством соответствующей страны. Если юридический вопрос поднимается на основании «международного права», соответствующая сделка прекращается в соответствии с международным правом.

## • Наблюдатели

Чтобы создать эквивалентный процесс отбора наблюдателей, случайное хеш-значение, сгенерированное внутренней программой КОК, преобразуется для выбора наблюдателей из 100 посредников по конфликтам, имеющих высокий рейтинг в сообществе. Для избежания манипуляций, весь процесс преобразования хеш-значения раскрывается для полной прозрачности и результат - случайное значение может быть проверено. Эта мера по созданию справедливого процесса и результатов формирует доверие между заинтересованными сторонами. Регулирование решается в соответствии с мнением большинства, и, если большинство не согласно, процесс проверки и урегулирования споров наблюдателями повторяется до тех пор, пока не будет получено согласие большинства.

## • Компенсация Урегулятора и Наблюдателей

Урегулятор спора и наблюдатели получают компенсацию в виде определенного процента от продажи после разрешения спора. Компенсация будет осуществлена КОК и повысит рейтинг в рамках платформы «КОК Shopping». Рейтинг может увеличить вероятность быть выбранным в качестве «посредника по конфликтам» в будущих случаях. В результате совокупный доход, полученный в результате разрешения спора, может быть значительно повышен.

## II. Сделки между частными лицами и бизнесом (B2C)

Для транзакций между физическими и юридическими лицами (B2C) в кошельке КОК предоставляются товары и услуги от ряда проверенных партнеров (брендинг). Товары и услуги в рамках кошелька КОК станут окном возможностей для продвижения по всему миру в рамках экосистемы платформы КОК, в то время как продукты, предлагаемые КОК, принесут огромные маркетинговые эффекты для платформы КОК.

\*КОК :Analyzed Custom Data

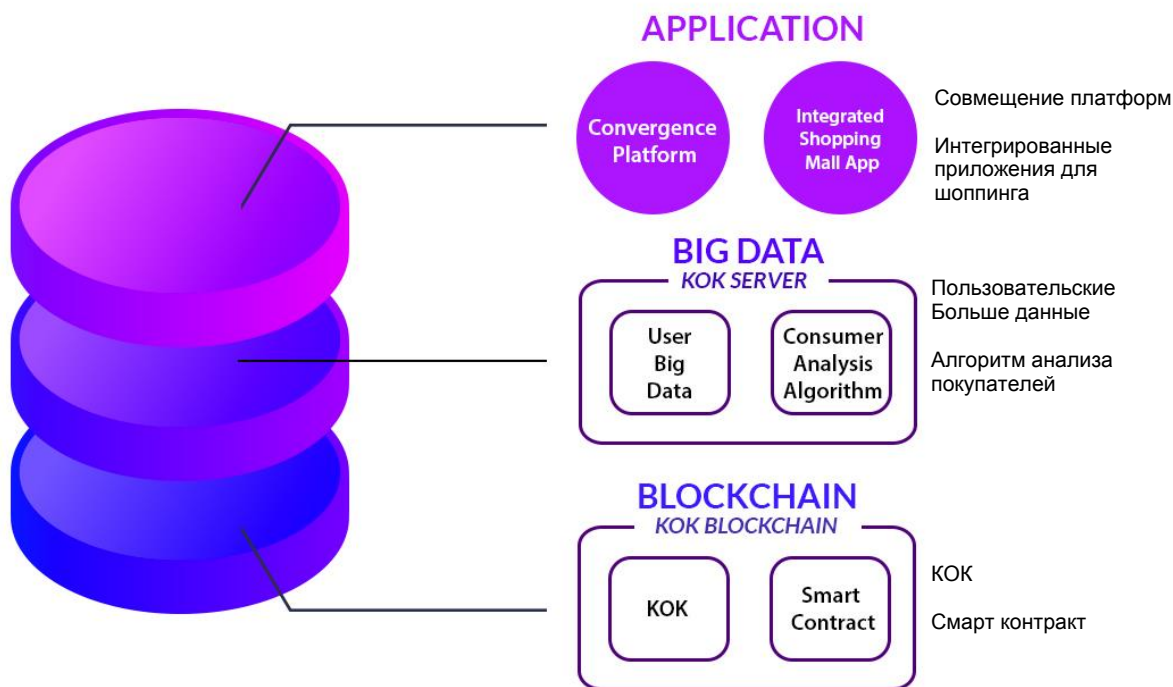


Для расширения экосистемы КОК и улучшения обслуживания представительные узлы в КОК выберут большинство брендов, которые могут предоставлять товары и услуги для торговой платформы КОК. Подтвержденные бренды обещают гарантию качества проданных товаров и регистрируют транзакции (TX), выполненные на основе хеш-значения, оставляя их в кошельке другой стороны для подтверждения транзакции. Покупатель с подтверждением сделки может запросить гарантию качества на основе транзакции и не гарантирует качество в случае, если у третьей стороны нет наличия транзакции.

### Биг дата магазинов и покупателей

Персональная информация, устанавливаемая потребителями в соответствии с передачей данных, поисковыми данными потребителей, данными, связанными с моделями потребительского поведения, интегрируется и загружается на серверы больших данных пользователей в КОК. Данные о потреблении пользователей, загружаемых на серверы больших данных, накапливаются и основываются на формировании пользовательских больших данных в экосистеме, служащими ценной информацией при анализе и понимании закономерностей онлайн-шоппинга.

Потребители в КОК Platform получают определенные вознаграждения, поскольку предоставление информации потребителям в экосистеме КОК Platform является актом, который способствует формированию ценности КОК. Потребители могут получать персонализированные данные на основе данных, предоставленных не в одностороннем порядке, обязуя предоставлять данные для торговых центров и определенных брендов.



## Вознаграждение пользователей (покупателей)

В интернет-магазинах данные о потребителях используются различными способами. Потребители могут получить компенсацию за токены КОК при предоставлении данных в торговый центр КОК или торговую марку. Кроме того, когда вы получаете персонализированную рекламу, вы можете получить КОК Token в качестве вознаграждения.

Бренды в торговом центре КОК могут получать данные о целевых клиентах, покупая токены КОК на рынке и выплачивая их платформе КОК и потребителям. Основываясь на этой информации, КОК Token оплачивается платформой для эффективного продвижения целевой рекламы.

При сборе данных торговый центр КОК предоставляет КОК Token и данные бренду внутри торгового центра КОК. Кроме того, он будет оплачен токеном КОК при показе целевой рекламы, что будет способствовать увеличению ценности КОК Token.

## 3.2. Метод майнинга КОК

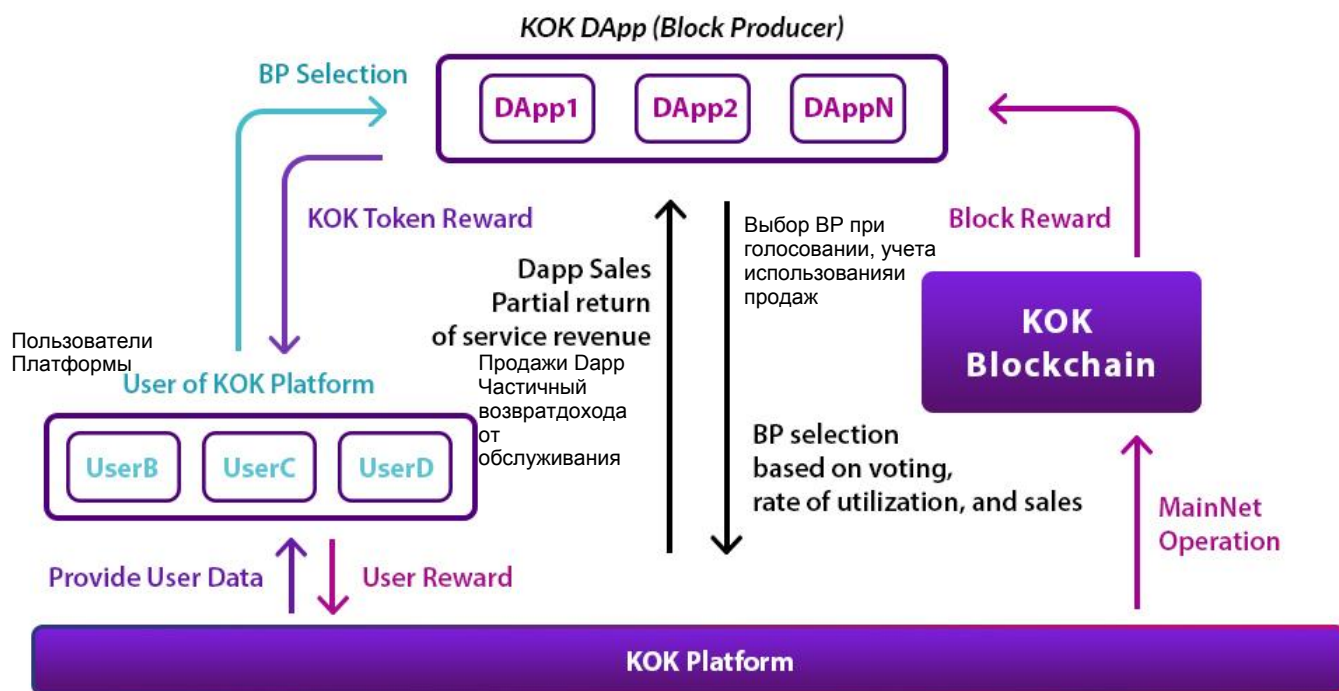
«Делегированное подтверждение ставки и обслуживания (DPOSS)», преследуемое KOK MainNet, решает проблемы существующего POS-метода и DPOS. Простой POS-метод имеет низкую отдачу от физических лиц, а метод майнинга на основе POS-мастер-узла имеет тот недостаток, что требует отдельных людей иметь большое количество токенов для формирования узлов. Кроме того, простой DPOS сейчас имеет проблему управления, называемую тайным соглашением. Она подвергается критике как проблема управления, где большая часть прибыли может отойти горстке заинтересованных групп, которые сговариваются и создают узлы.

При DPOSS BP выбирается из списка, который предоставляет качественные услуги. Выбор BP зависит от существующего метода голосования и степени активации сервиса в DApp с использованием следующих методов измерения:

Голос

Уровень использования DApp

Продажи DApp



Выбор VP (производителя блоков) ранжируется и определяется в соответствии с «голосами» владельцев «KOK Token», «Частота использования DApp» и «Продажи DApp». Поскольку выбранный VP может быть компенсирован за создание блока и получение дополнительной прибыли в зависимости от популярности сервиса, DApps попытается выиграть голоса пользователей KOK. Измеряя количество услуг, а также голосование, проблема конфликта DPOS эффективно решается.

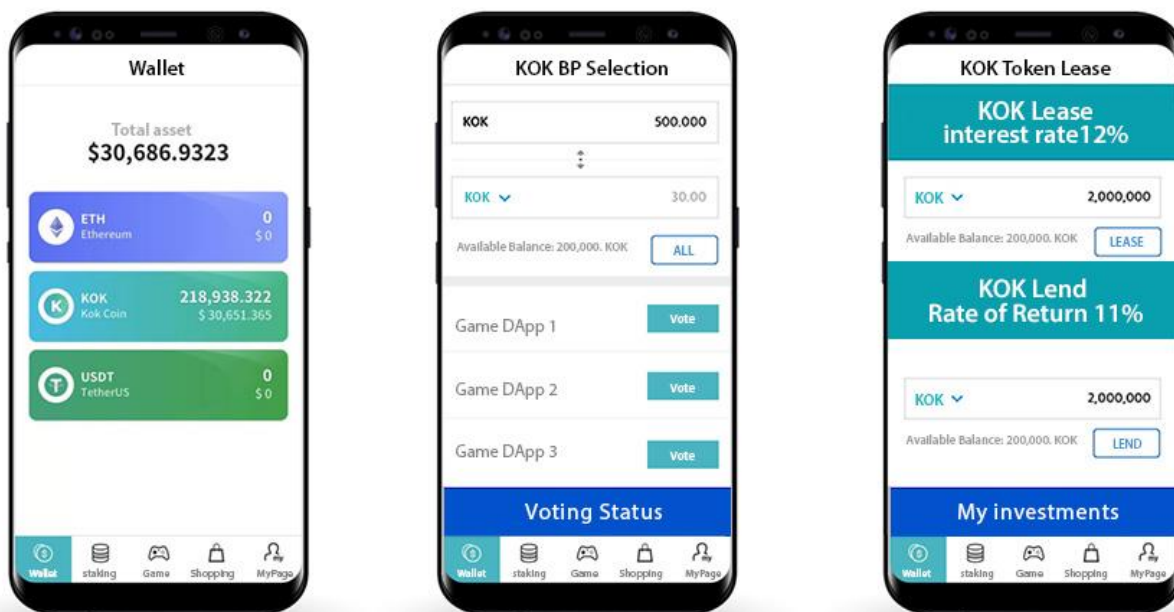
KOK блокчейн решает проблему существующего метода мастер-узла. VP, выбранный держателями токенов KOK, будет оставаться главным узлом, и токен больше не будет использоваться в процессе голосования в его кошельке, токен будет делегирован главному узлу, за который проголосовали. Главный узел со временем получит компенсацию блока в соответствии с его долями и будет распределен пропорционально проценту голосов, поданных избирателями.

Кроме того, KOK Platform предоставляет дополнительную компенсацию. Платформа KOK предоставляет дополнительные вознаграждения для токенов, делегированных главному узлу. Часть прибыли, полученной в рамках KOK Platform, возвращается в KOK Platform, и уменьшенная сумма измеряется пропорционально продажам для компенсации пользователям, делегировавшим токен. Держатели KOK Token могут использовать KOK Token различными способами при использовании платформы KOK.



### 3.3. KOK Кошелек

#### KOK Wallet



В дополнение к основному контенту игр, медиа и товаров, KOK Wallet предлагает несколько дополнительных функций для развития и стабилизации экосистемы KOK.

1. Ставки и голосование
2. KOK Лизинг (P2P)
3. KOK Инвестирование (P2P)

KOK Wallet обеспечивает функцию ставок KOK. Структура, в которой токены привязаны к выбранному BP, и в дополнение к доходу от генерации блоков, полученному при размещении токенов KOK, получают часть дохода от суммы, генерируемой приложениями DApps, предоставленными BP.

Кроме того, KOK Wallet позволяет осуществлять P2P-лизинг между пользователями KOK-токена для создания положительной стоимости KOK-токена. Благодаря предоставлению функций «KOK-лизинг» и «KOK-инвестирование», инвесторы смогут стабильно удерживать и использовать KOK-токен.



Лизинг токена КОК может быть реализован путем продажи по высокой цене в момент, когда цена КОК токена возрастает, и возврата суммы, эквивалентной стабильному активу «USDT» во время лизинга. С другой стороны, если цена КОК упадет, он будет продан по более низкой цене и должен быть возвращен кредитору по той же сумме, сколько стоили активы на момент лизинга.

С другой стороны, если используется функция «KOK Invest», можно получить прибыль, эквивалентную сумме инвестиций. В этом случае, если КОК Token падает, возврат «USDT» во время первоначальных инвестиций приводит к дополнительному снижению прибыли. И наоборот, если КОК Token повышается, он не получает доход от увеличенной цены части КОК Token.

Когда цена КОК Token повышается, можно получить прибыль, продавая ее по высокой цене, используя «КОК лизинг». И наоборот, если цена КОК токена повышается при использовании «KOK invest», она генерирует большую прибыль, но возврат инвестиций не увеличивает разницу. Тем не менее, можно делать стабильные инвестиции, поскольку они получают прибыль от реферала.

Объем распределения начального КОК-токена представляет собой структуру, которая медленно распределяется в виде прибыли, получаемой в результате использования функции инвестирования КОК. Первоначально существует ограничение на использование "КОК лизинг", поскольку использование "КОКлизинг" требует оплаты расходов в КОК Token.

### • **Безопасность**

KYC, основанный на биометрической аутентификации, такой как лицо или отпечаток пальца, предоставляет услугу КОК Wallet, которая позволяет пользователям входить в свои учетные записи и использовать их, не управляя своими личными ключами.

### • **Транзакции P2P**

Прямые транзакции P2P не поддерживаются между ранними кошельками КОК. Это станет возможным благодаря выпуску КОК MainNet и кошелька только для КОК и Milestone 4 (сентябрь 2020 года), когда токен КОК будет обменян на койн КОК.

### • **Взаимодействие КОК Wallet и DApp**

КОК Wallet также можно использовать как внутреннее приложение в приложении КОК DApp или как терминальный узел для КОК DApp. Он поддерживает разработку DApp, внедряя KYC на уровне аутентификации реального имени через аутентификацию мобильного телефона и поддерживая AML.

## 3.4. Определение стоимости KOK Token

KOK Token определяется различными способами в пределах экосистемы и основывается на нескольких ключевых элементах.

### (1) Платформенные продажи

Доход от рекламы, потоковых сервисов и т. д. будет получен от рекламодателей или потребителей сервисов платформы через KOK Token, который будет генерироваться для каждого контента (игр, музыки, видео и т. д.) В платформе, предоставляемой непосредственно KOK Platform, рекламодатели или потребители должны приобрести токен KOK на рынке, что влияет на увеличение стоимости. Часть дохода платформы снова будет компенсирована держателям токенов.

### (2) Продажи DApp

Рекламодатели и потребительский сервис DApp покупают токены на рынке. Это снова будет возвращено владельцу токена в качестве некоторой компенсации, но все же влияет на значение, которое нужно увеличить.

### (3) Доход для обеспечения платформы

В обмен на предоставление услуг DApp существующим пользователям, платформа KOK вернет часть своих продаж в рамках платформы DApp в KOK. Часть полученного дохода будет использована для компенсации владельцам токенов.

### (4) Увеличение числа инвесторов в KOK

Основываясь на децентрализации, общая криптовалюта используется в качестве метода хранения. Большинство монет имеют минимальную базовую стоимость на рынке. Кроме того, если многие инвесторы заинтересованы в KOK Token и инвестируют в него, он действует как инструмент относительно стабильного хранения стоимости, и это может привести к увеличению стоимости в дальнейшем.

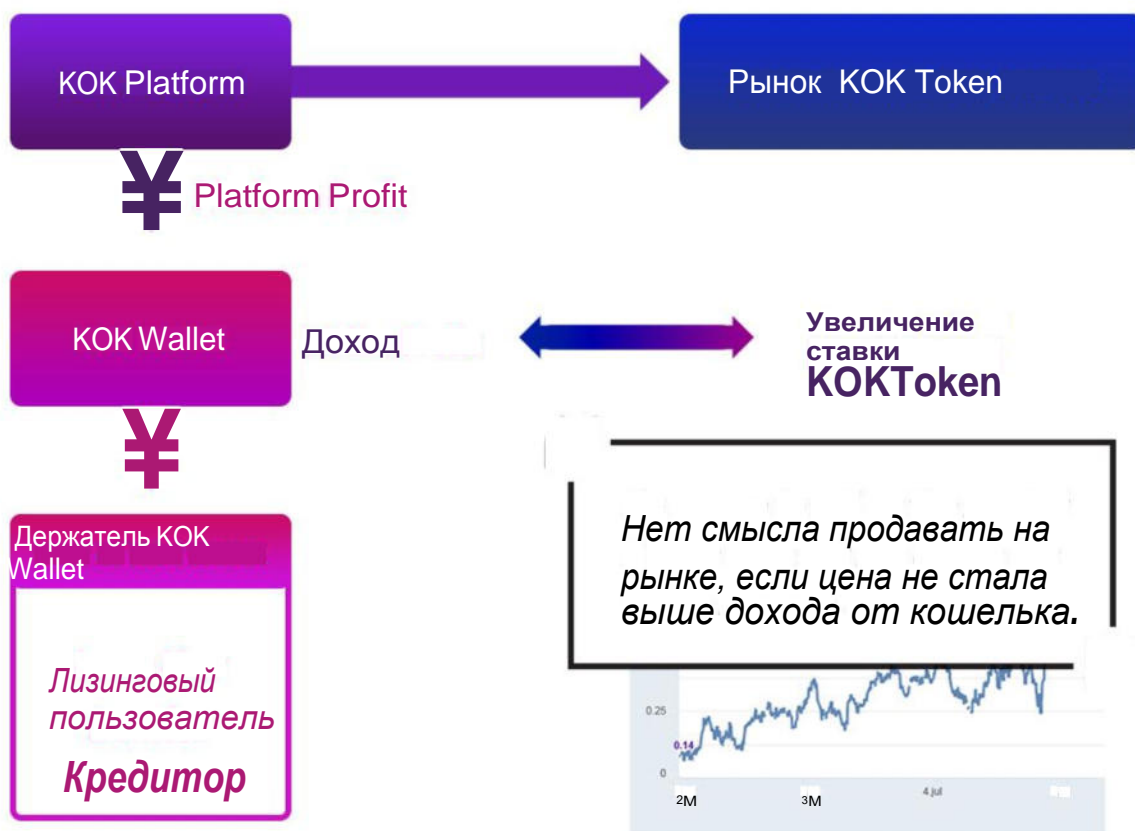


### 3.4.1. Механизм определения ценности КОК

Определитель значения КОК Token разделяется на численно измеряемые и неизмеряемые части.

Прибыль от «прибыли от продаж платформы» и «прибыли от предоставления платформы» от предоставления платформ DApp поддается количественной оценке. Корректировка суммы, возмещаемой держателям токенов, менее чем на 50 процентов от общего объема продаж (продажи + предложение) и вложение в повышение рыночной стоимости токена КОК на оставшиеся 50 или более процентов выручки. Следовательно, это положительно влияет на стоимость КОК Token.

Кроме того, области, которые трудно подсчитать численно, такие, как «увеличение числа инвесторов КОК» или «сборы за обслуживание платформы», определяющие стоимость токена КОК, также призваны способствовать увеличению стоимости токена КОК путем воздействия на рыночную цену. ,



При использовании «Ставок» и «KOK Invest» на платформе KOK, «вознаграждение за доход» и «доход от продажи» будут иметь место. Соответственно, при использовании «Ставок» и «KOK Invest» токены, существующие в кошельке, не будут распространяться снаружи, что будет служить механизмом, которое значительно сокращает продажи токенов KOK.

Если количество пользователей, использующих KOK Platform, продолжит расти, продажи также будут пропорционально увеличиваться. Типичным инвестором является «избегатель риска», и поэтому он стремится к достижению стабильных возвратов в пределах кошелька. Если рынок не видит роста цен на токены выше "дохода платформы от майнинга", продажа KOK Token на рынке ограничивается.

Если темпы повышения рыночной цены токенов KOK выше, чем «доход платформы от майнинга», инвесторы будут оценивать токены KOK на основе цены, сформированной на рынке, и на рынке будет активна торговля токенами KOK. С другой стороны, если темпы роста рыночных цен ниже, чем доход платформы от майнинга, то относительно выгодно совершить покупку токена KOK внутри рынка и переместить его в кошелек для использования инвестиционной функции. В этом случае объем токенов на рынке уменьшается, что является фактором, снижающим продажи на рынке.

Благодаря этому механизму, которым доход платформы от майнинга способствует повышению рыночной стоимости токена, фонд сформирует стабильную рыночную стоимость для KOK Token.





# Эволюция KOK Platform

## 4.1. План действий

Экосистема KOK имеет форму улучшения существующих бизнес-моделей цифрового контента в форме DApp при помощи блокчейн-технологий.

## Evolution of KOK Platform



## 4.2. Выпуск токена

Общий объем эмиссии токенов KOK на весь период составляет 5 миллиардов, майнинг 1,5 миллиарда (30 процентов от общего количества) в первые пять лет в соответствии с графиком выпуска.

Распределение токенов до запуска mainnet, выделенной пользователям платформы KOK по соглашению с платформой KOK и DApp, установлено на платформе KOK. Токен KOK распространяется либо путем компенсации за предоставление информации о данных пользователями, использующими исходную платформу KOK, либо путем размещения ставки на исходной платформе KOK Platform и службах DApp.

После запуска Mainnet, VP получают компенсацию за создание блока, в то время как владельцы токенов проголосуют, сбор за VP будет вознаграждаться в соответствии с политикой VP.

Общее количество выпуска, установленное на уровне 5 миллиардов, должно обеспечить устойчивую компенсацию для VP после Mainnet. Фактический объем распределения постепенно будет снижаться с тех пор, как в первые пять лет будет выпущено 1,5 миллиарда, что приведет к сокращению общего объема распределения.

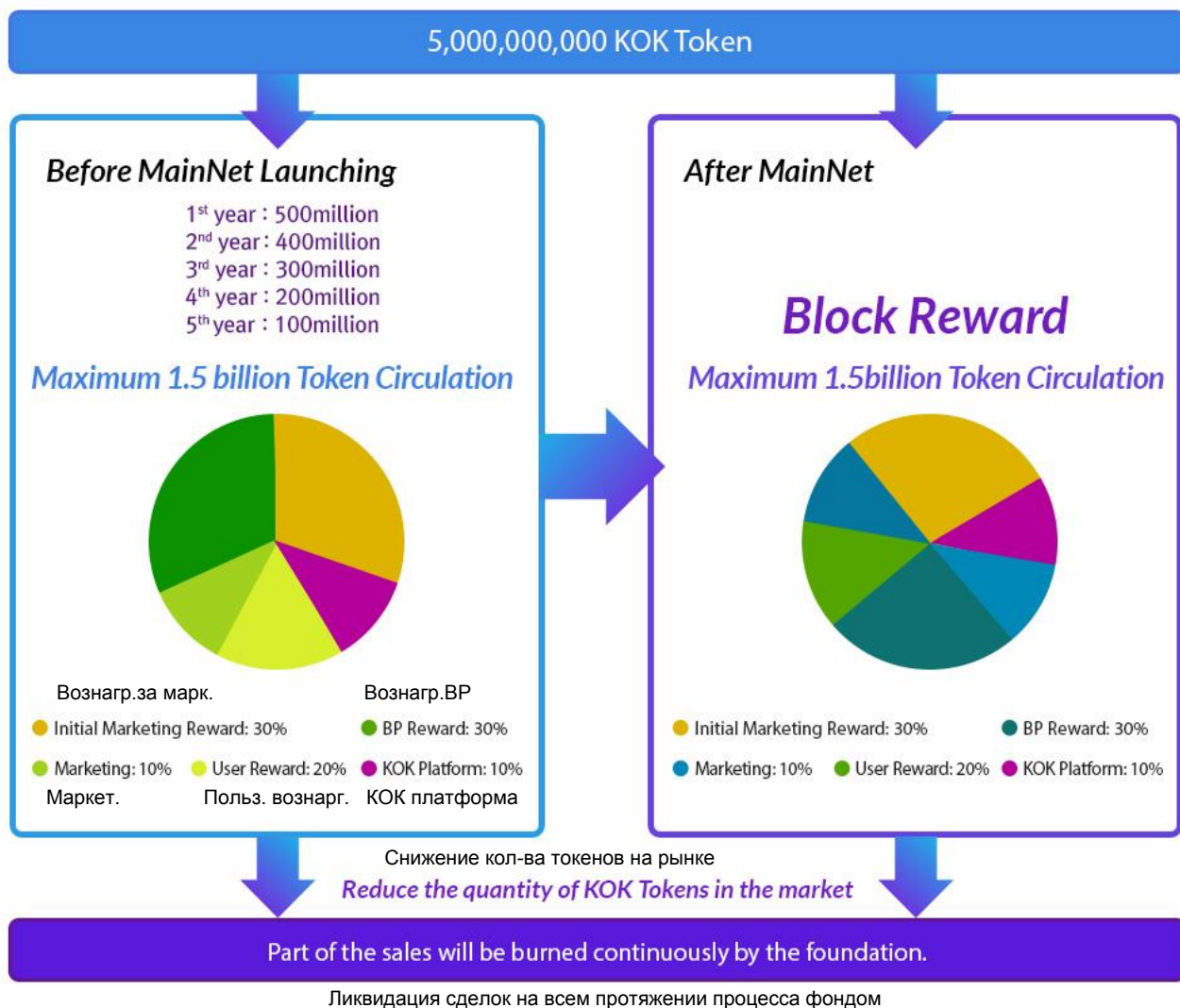
Как можно подтвердить ранее, часть продаж KOK Platform возвращается пользователям платформы в качестве вознаграждения за ставку, другая часть будет использована для повышения стоимости KOK Token. Платформа KOK постоянно утилизирует часть KOK Token, полученную от продаж, что способствует повышению стоимости KOK Token. С другой стороны, стабильное количество KOK Tokens должно предоставляться VP каждый год в качестве компенсации блока.

KOK Platform и VP устанавливают компенсацию для генерации блока на основе консенсуса. Блок компенсации в следующем году не должен превышать количество утилизированных токенов за последний год. Кроме того, KOK Platform и VP также идентифицируют степень размещения ставок пользователями, и чем выше среднее число размещений в прошлом году, тем ближе сумма компенсации блоков за этот год может быть к количеству утилизированных токенов в предыдущем году.

DApp и узлы, которые внесли свой вклад в развитие ранней экосистемы KOK и в создание платформы, включающей «KOK Platform», «медиа-платформу» и «игровую платформу», будут вознаграждены KOK Token в соответствии с первоначальным планом.

Выделенные токены перераспределяются пропорционально пользователям, использующим соответствующий DApp, и токenu размещения ставки. Согласно политике приложения, токен будет распределяться по разным периодам в рамках различных структур вознаграждений.





#### 4.2.1. Переход от KOK Token к KOK Coin

Токен KOK, первоначально выпущенный в формате ERC20 и выпущенный до того момента, когда будет подготовлена основная сеть платформы KOK и будет подготовлен ключевой койн экосистемы KOK (Этап 5), будет обменяен 1:1 на KOK Coin.

# Команда KOK Platform

KOK Foundation это головная компания, который развивает и управляет KOK PLAY.

( <https://kok-play.io/> )

## 5.1.Руководство

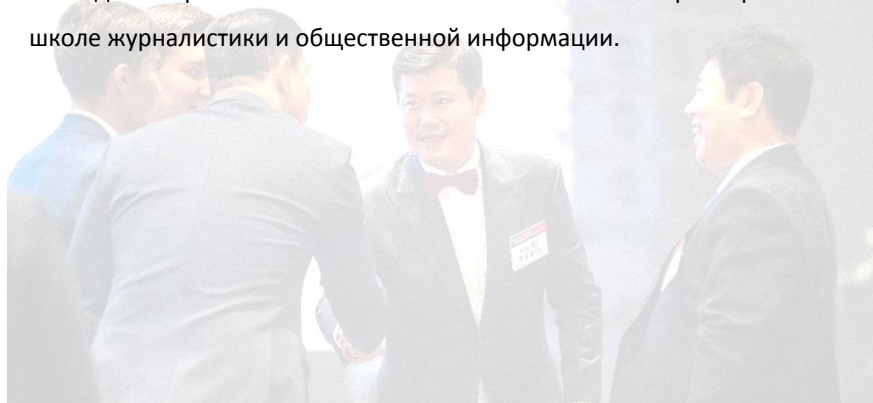


**Ген. Директор**

**Dong-seop Hwang**

Dong-seop Hwang в настоящее время является генеральным директором The Groove Company, основателем The Groove Entertainment, сопредседателем Gom Pictures и директором Корейской ассоциации производителей контента развлечений. Как корейский продюсер в сфере развлечений, он выпускает различные материалы, начиная с альбомов, драм, фильмов и развлечений. Он выпускает такие альбомы исполнителей Freestyle, MC Han-sae, Big Mama Soul, WantedKim Jae-seok, ParkHye-gyeong, Han-byul и «Best Love», а также саундтреки к MBC 'Road № 1, «KBS's 'Wangs' Family», JTBC «PadamPadam» и SBS Remember «KBS» Good Doctor.

Среди наград - награда Корейского агентства в сфере креативного контента 2016 года за достижения в области развития поп-культуры, искусства и культуры, награда Креативного контента 2014 года Кореи, премия 2014 года за собственный вклад, награда 2014 года за культурный обмен и спортивный туризм, 2014 год - Корейская Ассоциация Entertainment Producers - за достижения в индустрии популярной культуры, а также награда 2014 года для театральных продюсеров - 21-я Корейская премия в области культуры и искусства. Свое последнее образование он закончил со степенью магистра по рекламе и связям с общественностью в Высшей школе журналистики и общественной информации.



## Команда KOK Platform

**KOK Foundation** это головная компания, который развивает и управляет **KOK PLAY**.

(<https://kok-play.io/> )

### 5.1. Руководство



**Техн. директор**

**Young Choe**

Young Choe является экспертом по оценке ICObench, основателем и генеральным директором CryptoValley Lab, Inc., а также профессором Технологического колледжа Университета Йонсей.

Он был консультантом по ряду глобальных задач в сфере блокчейна, включая Q DAO, EdenChain, GBC Korea (UCX), EOS Chrome, EDC Blockchain, ACCBYChain, ID & D (EDcoin) и Bolt Protocol. Он также является редактором Blockchain Today, ежемесячного журнала о текущих событиях в блокчейн-секторе.

Он являлся генеральным представителем соучредителя/технического директора по технологиям криптовалюты 4-го поколения и платформы DApp, Color Platform. Он специализировался в области разработки программного обеспечения и системного программного обеспечения в Университете штата Северная Каролина в США, работал в BMC Software в Сан-Хосе, Лаборатории программного обеспечения в Samsung Electronics, NVIDIA R & D Center в Копее, в ведущей лаборатории SK Hynix в США, 3K Software USA, в Software College в Sunkunkunkwan University, и продемонстрировал свои способности в теории, практике и техническом управлении. В частности, он был экспертом в области концептуального проектирования, архитектурного проектирования, пересмотра и reverseICO, а также интеграции между цепями в области блокчейна.

Он также активно занимается распространением экосистемы программного обеспечения с открытым исходным кодом, такого как Linux. Он занимал должность директора-основателя Корейской ассоциации содействия развитию блокчейна (KBIPA). Технический директор Young Choe также выступает в качестве главы стратегического планирования for 3K Finance, компании, специализирующейся на криптофинансировании и кибербезопасности. В 1980 году окончил Сеульский национальный университет по специальности атомная инженерия. (<https://www.linkedin.com/in/young-choe-8033684/>)

## Команда KOK Platform

**KOK Foundation** это головная компания, который развивает и управляет **KOK PLAY**.

(<https://kok-play.io/>)

### 5.1. Руководство



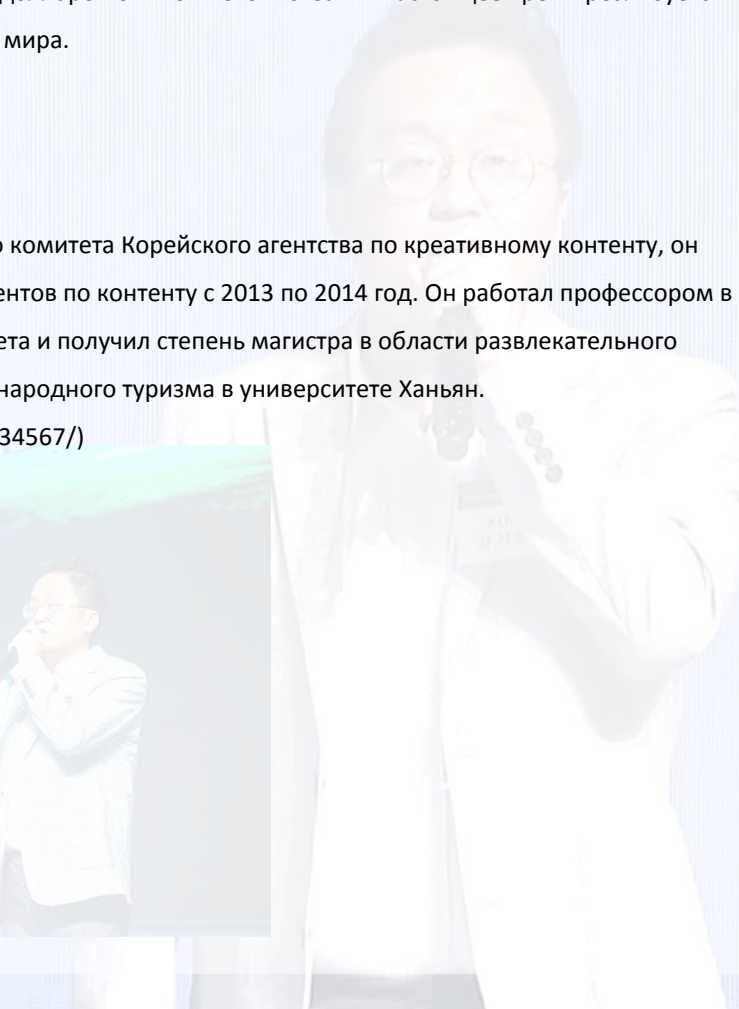
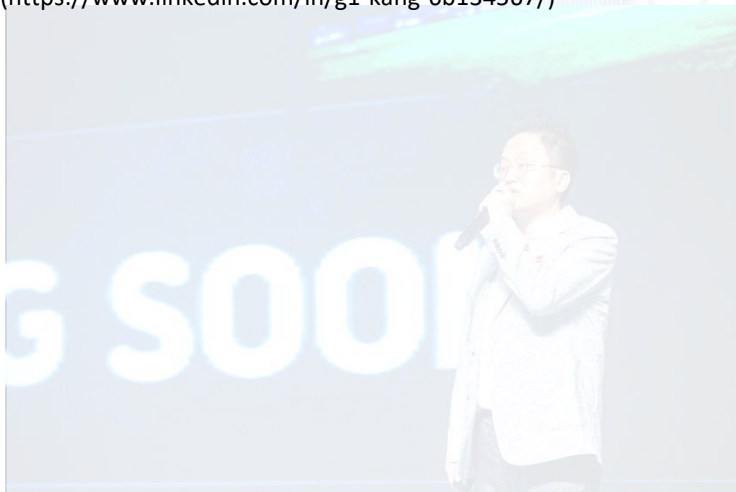
**Операционный**

**руководитель**

**Ji-won Kang**

В качестве члена внешнего писательского комитета Корейского агентства по креативному контенту, он участвовал в выпуске технических документов по контенту с 2013 по 2014 год. Он работал профессором в Высшей школе гуманитарного университета и получил степень магистра в области развлекательного контента при аспирантуре Школы международного туризма в университете Ханьян.

(<https://www.linkedin.com/in/g1-kang-6b134567/>)





## Команда KOK Platform

**KOK Foundation** это головная компания, который развивает и управляет **KOK PLAY**.

(<https://kok-play.io/> )

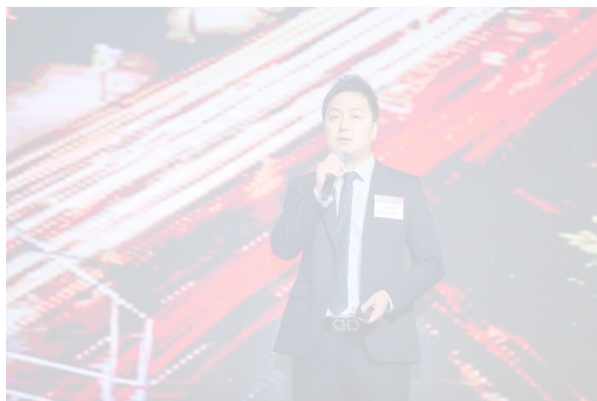
### 5.1. Руководство



**Стратег.  
руководитель  
Sung-jun Park**

Стратегический управляющий Sung-jun Park отвечает за дизайн и стратегию платформы KOK Foundation. Принимал участие в сервисах Dungeon & Fighter и Cypher, игре номер 1 на Nexon, и отвечал за модель оплаты и игровой сервис Azar с 200 миллионами пользователей по всему миру на HyperConnect.

В частности, как генеральный директор и основатель студии разработки игр Netker Inc., Он разработал онлайн-игру Versus и мобильную игру Mobius и привлек более 3 миллионов долларов инвестиций от таких компаний, как Smilegate. Окончил Сеульский национальный университет в 2010 году по специальности бизнес-администрирование.



# Перспективы индустрии блокчейн и КОК

## 'Industry 4.0 & Creating New Momentum Seoul 2019'

КОК Foundation организовало конференцию "Industry 4.0 & Creating New Moment Seoul 2019" в отеле Dragon City Hotel в Йонгсан-гу, Сеул, 30 сентября и представило стратегию и видение платформы КОК, представив примеры перспективных секторов, которые были воссозданы путем слияния с существующими отраслями во время четвертой промышленной революции.

В первой части конференции законодатели из правящих и оппозиционных партий и представители крупнейших отраслей промышленности поделились своими мыслями и ожиданиями относительно будущих отраслей, а вторая часть конференции была посвящена платформе КОК, которая была основана на технологическом мастерстве в сфере инноваций в эпоху Четвертой индустриальной революции.



**Woong-rae Noh**

Председатель комитета Национального собрания по науке, технологиям, информации и связи

«Общие перемены и инновации в обществе происходят в мире, где Четвертая промышленная революция и индустрия контента взаимодействуют друг с другом», - сказал Woong-raeNoh, председатель комитета Национального собрания по науке, технологии, информации, радиовещанию и коммуникациям. Он также заявил, что «с тех пор Корея признана ведущей IT-сторонницей 5G (мобильная связь 5-го поколения), мы должны развивать корейскую контент-индустрию, связывая 5G-технологии с K-pop, K-drama и K-beauty на парламентском уровне, и будем прилагать усилия для развития блокчейна и связанных с ним будущих отраслей».



**Seondong Kim**

Член законодательного органа  
Корейской Партии Свободы

«Мы высоко ценим новые попытки КОК Foundation, которые охватывают информационные технологии, культурный контент и финансирование, поскольку эра конвергенции и интеграции уже началась, - сказал Seondong Kim, член Форума Четвертой промышленной революции в Национальном собрании. Он также добавил, что "поскольку искусственный интеллект далек от человеческих существ, мы должны идти в ногу с новой эпохой", и также упомянул, что правительство будет работать с открытым взглядом в будущее, чтобы продвигать и развивать технологии, основанные на блокчейне, а не регулировать их.

# Перспективы индустрии блокчейн и КОК

'Industry 4.0 & Creating New Momentum Seoul 2019'



**Hyeong Ju Kim**

Председатель Корейской ассоциации продвижения блокчейн индустрии

«Мы рады принять участие в значимой встрече, где мы говорим о современной теме «Четвертая промышленная революция и новое поколение технологий - сказал HyeongJuKim, председатель Корейской ассоциации продвижения блокчейна. «За четвертой промышленной революцией последуют новые пункты повестки дня, такие как суверенитет данных и прямая демократия, и мы должны решить эту проблему». Он подчеркнул, что соответствующие законы и системы должны быть сначала реформированы вместе с развитием блокчейна, ИИ и технологий больших данных, а также должно измениться общественное восприятие. Он заявил, что «КОК пора сделать новую попытку изменить восприятие людей, используя культурный контент».



**Yeong Jin Kim**

Председатель Корейской Ассоциации Производителей в сфере Развлечений

КОК Platform - это то, что может сыграть роль в создании «Корейской волны» в глобальном масштабе за пределами Азии», - сказал Yeong Jin Kim, председатель Ассоциации производителей развлечений в Корее. Он также сказал, что «это поможет не только корейскому контенту, но и игровой мировой индустрии контент-производства».

# Перспективы индустрии блокчейн и КОК

'Industry 4.0 & Creating New Momentum Seoul 2019'



**Jung Hyeon Bak**

Председатель Ассоциации  
туристической зоны Dongdaemun  
Fashion Town

«Для современного общества очень важно, чтобы наше распределение было связано с платформой КОК, и мы ищем новые изменения», - сказал Jung Hyeon Bak, председатель Dongdaemun Fashion Town. «В отличие от прошлого, клиенты приходят в Dongdaemun напрямую и покупают товары, но мы по-прежнему работаем в качестве распределительного центра, и мы ожидаем, что КОК Platform будет играть роль в обеспечении бесперебойной связи с потребителями внутри страны и за рубежом, которые используют Dongdaemun.



**Hyeon-Sang Eom**

Профессор компьютерных  
наук в Сеульском  
национальном  
университете

«В отличие от предыдущих промышленных революций, Четвертая промышленная революция заменяет умственный труд», - заявил Hyeon-Sang Eom, профессор компьютерных наук в Национальном университете Сеула. Профессор Hyeon-Sang Eom предлагает способ расширения будущей индустрии развлечений, где очень важно создавать конвергентный контент на платформе КОК, которая предоставляет контент на основе индустрии развлечений.

# Перспективы индустрии блокчейн и КОК

'Industry 4.0 & Creating New Momentum Seoul 2019'



**Chanku Shim**

Ген. директор  
TOWB Music

«Рынок цифровой музыки растет быстрыми темпами каждый год, - сказал Chanku Shim, генеральный директор TOWB Music. - Предоставляя услугу, отличающуюся от существующих музыкальных сервисов, мы пообещали сыграть роль DApp, который предоставляет музыкальный контент на платформе КОК. TOWB Music позволяет легко открывать для себя музыкальные новинки в любой точке мира с помощью автоматического алгоритма обмена, основанного на Blind Music Competition.



**Dong-seop Hwang**

Ген. директор KOK  
Foundation

Во второй части, которая последовала далее, была проведена полноценная презентация платформы КОК. Давным-давно я продюсировал корейский и китайский саундтрек для фильмов, которые известны во всем мире, и так же многочисленные музыкальные произведения. Я представляю платформу КОК, основанную на успехах постановки драмы и создания разнообразного контента." сказал Dong-seop Hwang, генеральный директор KOK Foundation и глава Groove Entertainment. Затем он сказал, что, как единая контентная платформа, KOK Platform сформирует платформу, включающую в себя игры, музыку, драмы, фильмы, и электронную коммерцию, которые могут использоваться людьми по всему миру, чтобы легко и комфортно получить доступ сразу ко всему.



# Перспективы индустрии блокчейн и КОК

'Industry 4.0 & Creating New Momentum Seoul 2019'



**Sung-jun Park**

Страт. руководитель  
KOK Foundation

«У нас есть такие платформы, как Naver, YouTube, Baidu и Netflix, которые мы используем почти каждый день, но мы только сейчас столкнулись с ограниченным контентом через ограниченные платформы». сказал Sung-JunPark. «В отличие от традиционных платформ, которые совместно используют ограниченный контент, KOK Platform не только делится контентом, но и позволяет нам получать законную прибыль через блокчейн, так что многое из нашего контента может использоваться как более широкий и справедливый децентрализующий контент для многих пользователей и создателей.



**Young K. Choe**

Техн. директор KOK  
Foundation

Young Choe, технический директор КОК, указал на существующие проблемы блокчейна и подчеркнул, что самая лучшая блокчейн технология будет применена к платформе КОК.

Он заявил, что «(на платформе КОК) ряд DApp создадут среду, которая может работать». Он также заявил, что, как сказал основатель Ethereum Виталик Бутерин, блоки, преследующие «децентрализацию», «безопасность» и «масштабируемость», являются основными проблемами.



«KOK Platform, блокчейн 4-го поколения, будет разработан с использованием технологии AutoXML, которая автоматизирует обмен стандартами данных посредством протоколов с преимуществами текущего блокчейна 1-го, 2-го и 3-го поколения». Он также упомянул. «Мы не будем программировать смарт-контракты, которые составляют DApps, но позволим многим разработчикам и пользователям удобно разрабатывать и использовать DApp в рамках KOK Platform».

Что касается узлов, генерирующих блоки, он заявил, что «представители DApp будут играть репрезентативную роль в качестве узла, а не в виде производителя блоков со многими токенами, такими как существующий блокчейн третьего поколения, выбирающий узлы посредством разбивки». Добавив, что «представитель сможет обрабатывать большое количество данных, сгенерированных DApp, самым быстрым и наиболее стабильным способом путем создания консенсуса по распределенным регистрам».

Он заявил, что "мы создадим P2P-браузеры, которые могут просматривать транзакции DApp (торговые центры KOK, контент-медиа, игры и т. д.) в любой точке мира, чтобы повысить прозрачность транзакций и в конечном итоге создать WWBW (Worldwide Blockchain Web) без границ.



**Ji-won Kang**

Операционный  
руководитель  
KOK Foundation

Ji-won Kang, генеральный директор Super Acid, который курирует подразделение игрового бизнеса в Кореи, уже заявил, что игра «Magia», которая работает в 130 странах, будет открыта на платформе KOK. Кроме того, различные игры будут добавлены на KOK Platform одна за другой.

Помимо предоставления собственных игр, компания также объявила о своем плане предоставления открытых данных на KOK Platform, чтобы сторонние разработчики могли делать свои игры, и использовать систему искусственного интеллекта, которой владеет KOK, для определения спроса и поиска подходящих потребителей для продажи этих игр.

Пользователи смогут легко и удобно оплачивать покупки с помощью KOK Token, криптовалюты в KOK Platform, и разработчики смогут встречаться с пользователями на значительно более дешевой платформе, вместо того, чтобы предлагать почти 30 процентов сборов, выплачиваемых существующей платформе, такой как Google App Store.

Конференция стала площадкой для обсуждения "сдвига в осознании" Четвертой промышленной революции и выбора правильного направления, в котором технология блокчейна должна использоваться вовремя для быстро меняющейся эры.

Платформа KOK была также местом для обмена мнением о том, что компания планирует создать глобальную контентную платформу, а не просто криптовалюту на рынке. На конференции KOK Platform продемонстрировала хороший потенциал для глобальных услуг различными способами, включая культуру, искусство, контент, игры и финансы, используя преимущества блокчейна, «прозрачного распределения средств» и «удобства обмена».

Эксперты назвали отсутствие использования криптовалюты основной причиной неудачных проектов блокчейна. Платформа KOK, действительно объединенная платформа, основанная на реальных бизнес-моделях, сочетает в себе культурный контент, игры и финансы с блокчейном для эффективного использования криптовалют и служит платформой, которая может удобно использоваться и применяться людьми во всем мире. Таким образом, KOK на конференции доказал, что это ожидание можно реализовать.



# Industry 4.0 and Creating New Momentum Seoul 2019

2019. 09. 30(Mon) PM 2:00

Seoul Dragoncity Hotel GrandBallroom Hanra(3F)

# Официальное уведомление (Отказ от ответственности)

KOK Coin не имеет юридической природы ценных бумаг или акций. Поэтому KOK Coin не предоставляет никаких прав на дивиденды и прибыль. Когда продажа KOK Coin завершена, возврат невозможен.

Поскольку KOK Coin не имеет характера акций, владение KOK Coin не гарантирует права на участие в собрании KOK Foundation. KOK Coin не гарантирует каких-либо конкретных прав или ценностей вне платформы блокчейна. Следовательно, невозможно использовать KOK Coin для спекуляций или инвестиционных целей. Этот документ не имеет юридической силы и не представляет собой какие-либо договорные отношения.

Предпринимаются усилия для предоставления точной информации о содержании этого технического документа, но размещаемая информация может быть изменена, и мы не несем ответственности за ее точность и полноту. Инвестор должен принимать собственные инвестиционные решения по проекту, проводя тщательное расследование соответствующей информации и нормативных актов, и должен знать соответствующие законы и нормы юрисдикции.

Приобретение и хранение монет KOK может включать в себя различные риски. Риски включают запуск блокчейна KOK Foundation, неспособность улучшить его технологию или не предоставление услуг, упомянутых выше. Поэтому, прежде чем приобретать KOK Coin, все пользователи и инвесторы должны внимательно рассмотреть риски, цены и преимущества приобретения KOK Coin. При необходимости KOK Foundation просит инвесторов запрашивать мнение экспертов в этом отношении. Рекомендуется, чтобы покупатели, которые не понимают или не могут принять эти риски и отдельные риски, указанные в условиях, не приобретали KOK Coin.

Этот документ, подготовленный KOK Foundation (или Компанией), предназначен только для того, чтобы донести информацию о предполагаемом выпуске KOK Coin потенциальным покупателям KOK Coin (или токена). Информация в официальном документе может быть неполной и не подразумевает каких-либо элементов договорных отношений. Цель всего этого документа - предоставить разумную информацию потенциальным владельцам. Ничто в этом документе не имеет формы предложений или инвестиционных уступок, и при этом оно не включает в себя какую-либо форму запроса или предложения купить ценные бумаги в пределах определенных юрисдикций. Кроме того, ничто в этом официальном документе не представляет собой рекламную или маркетинговую публикацию и не имеет ничего общего с предложением или покупкой ценных бумаг в пределах своей юрисдикции.

Этот документ предназначен только для описания проекта KOK (технологические решения), не содержит каких-либо комментариев или обязательств и не гарантирует, что наша конечная цель будет соответствовать вашим ожиданиям с точки зрения невыполнимости, осуществимости и конкурентоспособности этого проекта. Покупатели KOK Coin должны согласиться с тем, что они хорошо понимают этот официальный документ и юридические уведомления, и что они привержены соблюдению законов своего государства, особенно законов об отмывании денег и предупреждении угроз терроризма, а также имеют достаточный опыт и понимание криптовалют и блокчейн-технологий. Этот официальный документ будет распространяться на корейском и других языках. В случае спора о толковании корейская версия имеет преимущественную силу.