

# Freecyclopedia contest Stage 1: Wikipedia Decentralized & Partitioned Governance Specification

## About author

Alex R

Forum name

<https://forum.freeton.org/u/encipher/summary>

TG name

<https://t.me/enbit88>

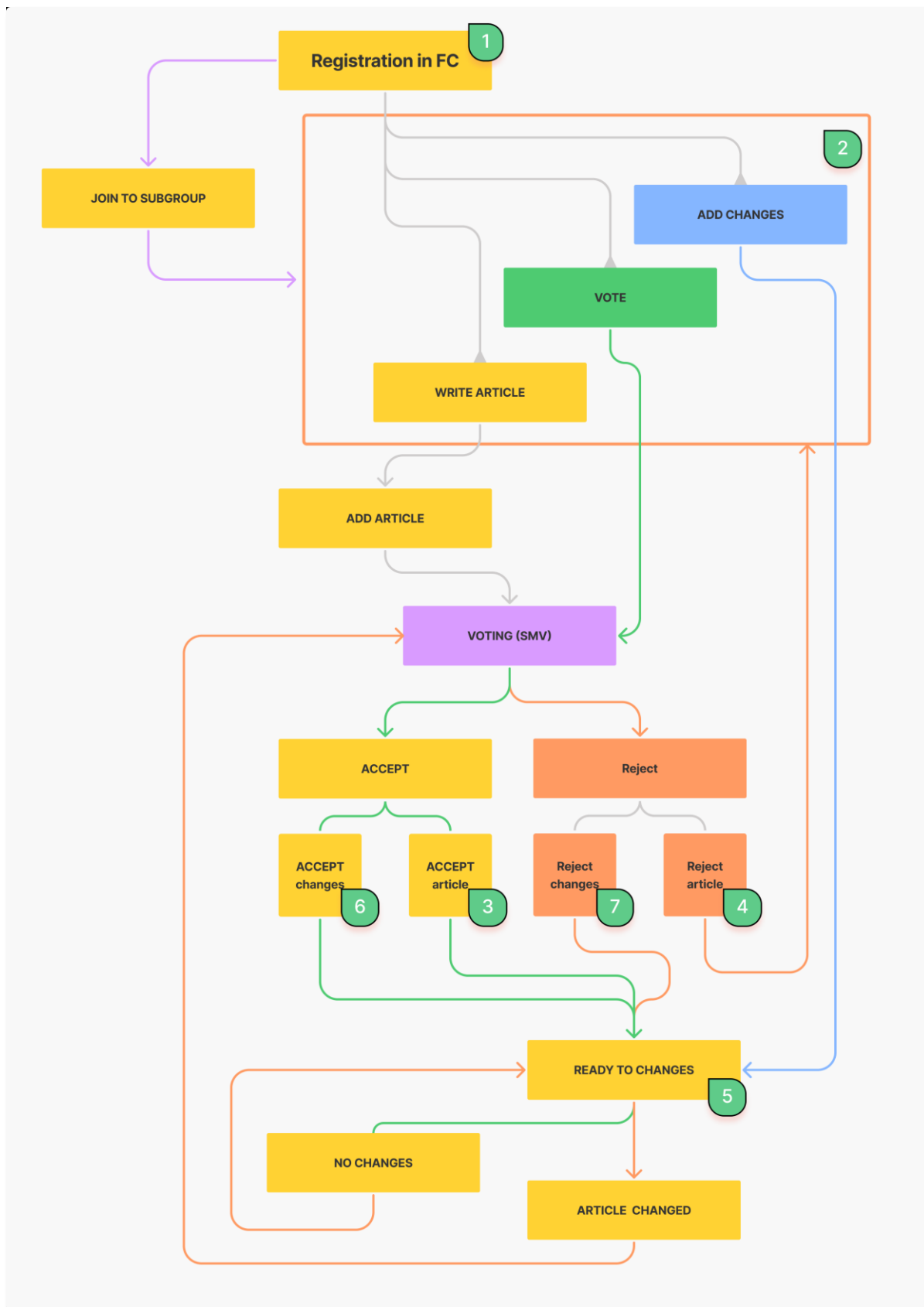
Wallet:

0:f6466adf8b0490dda4fd7d217cfe3d4267fd296fa7ed6af5640a5b31c7f2a898

ENG & RUS Versions

# Introduction

I present to you the description of freecyclopeda. With Wikipedia experience, and having watched the subgovernance wiki for over a year, I have sincerely tried to get rid of the biggest bugs. You will definitely not find a rating system in this specification, because I believe that it is more productive to evaluate the work of people at any given time, rather than using rating coefficients. This will allow beginners to be always on a par with experienced participants in opportunities, and old-timers to keep themselves in good shape, constantly improving their content.



Each number in the illustration has its own descriptive part.

# 1. Description

The user will be required to activate the address and make a deposit from 20 to 200 tons

At the entrance, there will be detailed instructions where all the necessary resources will be indicated to get started.

The entire system is built on an already refined model - the connection between users and validators.

Keeping all pages decentralized looks expensive, so it uses the same page, but every edit requires an on-chain vote. Mechanisms for stimulating the speed of processing articles and edits are given below.

There are only 3 roles in this specification:

CR - Article Creator

RW - Editor

JD - Judge

And everyone at the same time can be both one and the other and all at once.

We have experience in verifying and signing an article using a depress debot - we will transfer this function to defc (debot).

After writing an article or making an edit, the text can be sent via:

- debot - defc
- through the site I use my public key as it is implemented in (easy vote)
- I use a third-party browser extension through the site

This will be analogous to a digital signature.

Voting will work the same way.

Most likely, the site will have extended formatting available (before the markup appears in ton surf).

When submitting an article, you will need to specify a tag, which can also be changed by making an edit

Since all the deposited funds are sent to freeze, it will not be profitable for the participant to add insignificant edits, because not only will he not receive a reward, but he will also lose his bet

The participant will strive to check the text faster than anyone else and find the maximum number of errors, complete the text or add illustrations.

Also, all the rest, as judges, will be interested in checking new edits faster, since such a concept as the speed of making a decision has been introduced into the economic model. The earlier the vote is cast, the more rewards can be received.

Both editing and voting require participants to balance quality and speed.

Remuneration for judges will be calculated on the basis of the prevalence of the number of votes cast for a particular decision.

An article cannot be changed until the previous revision is finally accepted or rejected.

The voting time will be determined for each text, most likely in proportion to the number of characters. Since it will not be possible to give an answer immediately, as well as to start another vote from one address, it will not be profitable for the judges to put down marks at random. This will threaten with the loss of the deposit.

## 2. Economics and formulas

Description of block number 2:

CR - Article Creator

RW - Editor

JD - judge

M-money

M (CR) - Tons paid for creating an article = 150 TON

M (RW) - Tons paid for making an edit = 50 TON

M (JD) - Tons paid for the cast vote = 20 TON

R-reward is the total reward received from all sources.

R (CR) - Tons earned for successful article creation

R (RW) - Tons earned for successful edit

R (JD) - Tons earned for a successful cast vote

R1-reward from giver, freecyclopedia's fund (possibly created in the future) or private investor

R1 (CR) = M (CR) - Tons received in excess of the rate for successful article creation

R1 (RW) = Mnew (RW) - Tons received in excess of the rate for a successful edit

R1 (JD) = M (JD) - Tons received in excess of the rate for a successful cast vote in the number N1

N- The number of judges who took part in a single vote.

$N = N1 + N2$

N1 - The number of judges who cast votes, the sum of which reached the majority

N2 - The number of judges who cast votes, the sum of which did NOT reach the majority

LOST Money

LM (CR) - Tons paid for creating an article that was not accepted

LM (RW) - Tons paid for making changes that were not accepted

LM (JD) - the amount of Tons paid for the votes cast, the amount of which did NOT reach the majority (N2)

### ■ 3. The article was adopted in its original form

The total creator reward is paid after 1 month of freeze

$$R (CR) = R1 (CR) + 0.5 * LM (JD)$$

M (CR) returns.

Remuneration of each judge

$$R (JD) = R1 (JD) + 0.5 * LM (JD) / N1$$

M (JD) of each N1 is returned

Voting time up to 30 days

### ■ 4. The article is NOT adopted in its original form.

The creator loses the invested funds

$$M (CR) = LM (CR) - \text{the fund is replenished}$$

Remuneration of each judge

$$R (JD) = R1 (JD) + LM (JD) / N1$$

M (JD) of each N1 is returned

Voting time up to 30 days

### ■ 5. The article is in standby mode and available for editing

Although each contributor will strive to make corrections found as early as possible, it may turn out that the article requires a high level of knowledge. In order to motivate to make edits to the most difficult articles, the reward will be increased by increasing the entry threshold M (RW) by 1% every day, therefore increasing the reward in case of successful editing.

$$M_{\text{new}} (RW) = M (RW) + M (RW) * 0.01 * T (\text{number of days})$$

## ■ 6. Article changed – revision accepted

Total editor's remuneration:

$$R(RW) = R1(RW) + 0.5 * LM(JD)$$

M(RW) is back.

To speed up the introduction of edits and voting for them, the author's remuneration will be distributed in the first month until the threshold of 30% of R(CR) is reached

This will be an additional motivation for the creator to submit the finished work counting on the least number of edits.

$$R(JD) = R1(JD) + 0.5 * LM(JD) / N1 + R(CR) * 0.1$$

M(JD) of each N1 is returned

Voting time up to 30 days

## ■ 7. Article changed – revision NOT accepted

Remuneration of each judge

$$R(JD) = R1(JD) + LM(JD) / N1$$

M(JD) of each N1 is returned

Editor loses investment

$$M(RW) = LM(RW) - \text{the fund is replenished}$$

Voting time up to 30 days

# Problem solving

## 1. General

### Uneven development & The low quality of articles

Articles with complex topics are harder to edit. According to our model, this means that the creator can count on the fact that his reward  $R$  (CR) will not decrease from numerous edits by third-party people, which motivates the writer to initially write complex correct text on rare topics. Of course, a counter argument was invented for balance, which depends on time.

Such a system will work forever and independently.

### The (low) value of contributions

Evaluation of different types of work is evaluated in different ways. The payment of the deposit was carefully worked out. It not only consists of subsidies from a Giver, but also includes a model for self-development without direct infusion of money. The main advantage is the flow of reward from one participant to another. The line of competition is clearly visible here. All figures are set out in an economic model.

### Personal expertise with no weight

People and experts will not have to face the personal opinion of any participant, as well as follow a long list of empty bureaucratic rules - everything is decided by consensus. It's simple - if the article is good and exciting, it is posted, everyone appreciates the work: experts and amateurs, old-timers and newbies.

## 2. General stuff

### Notability

Fame is an ambiguous concept.

If before the writing of the article the subject of the description was unknown, then at least now the participants of the freecyclopedia know about the subject. Can't it be considered newfound fame? Individuals should not decide for everyone - let the consensus decide.

There is nothing wrong with describing yourself or the company, or with a veiled offer.

According to the consensus system, overt advertising or biased opinions will not be admitted to placement.

A really interesting neutral approach to describing a controversial subject can serve as a key to understanding what the community needs. Perhaps a clear structure of the description and a sober look at reality will allow you to place an article on the site.

The concept of "clear structure" is not required and will not be spelled out anywhere, except for small recommendations in the form of tips. On the other hand, it is important for a writer to initially clearly and correctly convey his text using competent formatting, as well as to avoid subjectivity.

### Bureaucracy

From personal experience, I can say that after reading all the rules of wikipedia, the participant is more likely to give up this venture before starting to write an article. Therefore, above in the text we have already discussed that we will not apply rigid measures and templates for structuring. Everyone is free to choose the style and format of the description. The main thing is the contribution and usefulness from the point of view of all participants, and this will be decided by consensus.

### Consensus

The ability to edit certain concepts forever and endlessly is a personal desire of the editors. They will spend funds increasing the number of transactions on the network and increasing the total fund. In the end, either the majority wins, which means a constant influx of allies (new netizens) of a certain variant of the text. Or unwillingness to spend will win, leading to discussion and consensus.

## **Lack of onboarding**

As for the lack of adaptation and the high entrance threshold in the traditional wikipedia, we described the solution in p1.

## **There can be only one Wikipedia**

In this system, as already mentioned about the absence of the concept of administration, any of your proposals can be put to a vote and a consensus can be reached. Same as in the entire Freeton ecosystem

### **3. Social mechanics**

#### **Projects and groups**

We can ensure the presence of groups and clubs of interest, as well as their active work, by introducing a semblance of off-chain drafts. Even without reading the description of the assignment, I came to the conclusion that organizing groups according to the type of subgovernance is a very good solution.

Inside, you can change the text according to your own preferences off-chain. The members of the group will themselves be interested in active members, because their common work will be fed from the group (multisig address). Consequently, no one in the group is interested in paying for idleness and sharing funds according to the smart contract equally between the participants (active and inactive). Inside the subgov, it will be possible on-chain to resolve issues of group membership and distribute rewards.

#### **Patrolling**

Patrolling is described above. Unlike wikipedia, anyone can be a patrol (editor). His reward will directly depend on the speed of finding errors, their number, and their argumentation. Because all edits go through on-chain voting, the participants are interested in accepting or rejecting the edits as soon as possible in order to receive a reward, before others do it. Consequently, there will be no accumulation of minor and minor edits.

#### **Administration**

The idea of having administration in the new freecyclopedia is just as opposed to decentralization as it is in the entire Freeton ecosystem.

The ability for everyone to be at any time in the capacity of any role (creator, judge or editor) provides a constant circulation of active people and the elimination of stagnant elements who want to live only thanks to past merits. This approach is detrimental to the project and contributes to the accumulation of power among the old-timers. There is no such error in this system.

### **4. Articles and actions**

#### **Article creation**

Since a certain amount of time is given for each vote. Each participant is interested in materially casting his vote for or against the article as soon as possible until the voting ends.

Consequently, the articles do not accumulate and receive a wide coverage of opinions from different people of different competencies and views. No comment is required because the sample of judges is very large - we will consider the decision made - the opinion of the majority about the usefulness or uselessness of the article.

The path to refinement can be through joining a group of like-minded people to create quality content.

And also in groups it is possible to arrange the same activities as in subgov. Groups will attract newcomers with increased rewards, or organize competitions for ideas for articles, searching for sources, drawing illustrations.

On the other hand, no one bothers to choose an independent path of development or create your own association.

## **Article deletion**

To begin with, a term such as deleting an article will be very rare. Since the decision to post an article is made by many people, the decision to remove it can be made:

- only when there is a sharp change in the views of the same group
- an increase in the number of participants and a blurring of the initial opinion about the usefulness of the article.

but suppose that is what happened.

The process of deleting an article can be done by analogy with the process of creating it. Yes, anyone can either make edits or apply for deletion. The only thing is that a request for deletion costs more than making an edit. The decision to delete is also made through consensus. The speed of response of the participants and their interest has already been described above in the text. Only a decentralized approach and a maximum sample of evaluators will give an objective result. Spamming requests for deletion are unlikely to be frequent, since no one wants to spend money on a deliberately biased losing approach.

## **Article recreation**

The process of recreating an article is not necessary in this system. If the creator is not satisfied with the decision of the majority to delete, he can resubmit the text at any time, finalizing and improving it. If there is no improvement and the majority refuses to post it again and again, this means more likely that the article is useless, and the creator, by his stubbornness, adds funds to the general pool to reward the rest of the participants.

## **5. Other stuff**

### **Templates**

The use of templates is not necessary, but in an effort to get a positive response about the placement of the article, the author will take the initiative in competently structuring the text, formatting it, using markup and adding illustrations.

After all, his reward directly depends on the number of edits.

### **Internet censorship**

Privacy is at the heart of the Freeton ecosystem. Since in this version of the freecyclopedia we refuse any centralized tools, there is no need to block ip addresses, as well as unnecessary filtering of users.

The username is his public key - nothing else.

### **Wikipedia and money**

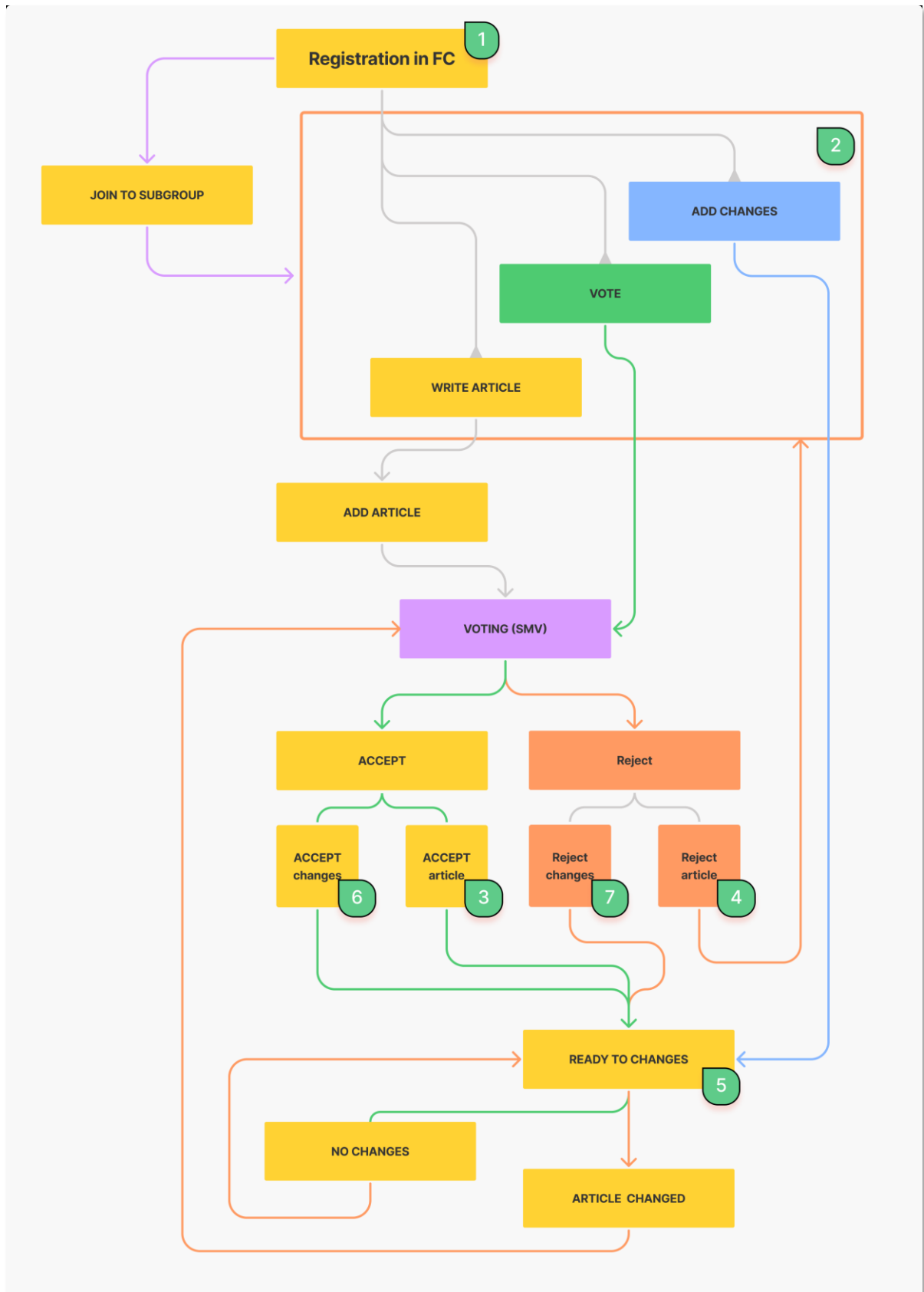
The economic model is described at the very beginning of the specification

### **Sanctions**

There is no sense in blocking users, for their actions they pay a contribution to the fund. In the event of spam or sabotage, these users will lose their contributions as a result of consensus. This practice will destroy all desire for destructive activity. Even if a person or group does not stop wanting to harm, the majority is unlikely to approve such articles or edits, and their contribution will be useful to pay for other important activities.

## ■ Вступление

Представляю вам описание freescyclopedia. Имея опыт участия в Wikipedia, а также более года наблюдая за wiki subgovernance, я искренне попытался избавиться от самых главных ошибок. В этой спецификации вы точно не найдете рейтинговой системы, т.к. я считаю, что продуктивнее оценивать работу людей в каждый момент времени, а не использовать рейтинговые коэффициенты. Это позволит новичкам быть всегда наравне в возможностях с опытными участниками, а старожилам держать себя в тонусе, постоянно улучшая свой контент.



Каждому номеру на иллюстрации соответствует своя описательная часть.

# 1. Описание

От пользователя потребуется активация адреса и внесение депозита от 20 до 200 тон

При входе будет подробная инструкция где будут указаны все нужные ресурсы для начала работы.

Вся система построена на уже отточенной модели - связи пользователей и валидаторов.

Хранение всех страниц с учетом децентрализации выглядит дорого, поэтому здесь используется одна и та же страница, но каждая правка требует ончейн голосования. Механизмы стимулирования скорости обработки статей и правок приведены ниже.

В данной спецификации всего 3 роли:

CR – Создатель статьи

RW – Редактор

JD – Судья

И каждый одновременно может быть и тем и другим и всеми сразу.

У нас есть опыт верификации и подписи статьи посредством depress дебота – эту функцию мы перенесем в defc (debot).

После написания статьи или внесения правки текст можно отправить через:

- дебота - defc
- через сайт используя свой public key как это реализовано в (easy vote)
- через сайт используя стороннее браузерное расширение

Это будет аналогом цифровой подписи.

По такому же принципу будет работать и голосование

Скорее всего на сайте (до появления разметки в ton surf) будет доступно расширенное форматирование.

При подаче статьи нужно будет указать тег, который так же можно будет изменить с помощью внесения правки

Так как все вносимые средства отправляются в заморозку, участнику будет не выгодно добавлять несущественные правки, т.к. он не только не получит вознаграждение, но и потеряет свою ставку

Участник будет стремиться проверить текст быстрее всех и найти максимальное количество ошибок, дополнить текст или добавить иллюстрации.

Также все остальные в качестве судей будут заинтересованы в том чтобы проверить новые правки быстрее так как в экономическую модель внесено такое понятие как скорость вынесения решения. Чем раньше отдан голос, тем больше вознаграждения может быть получено.

И редактирование, и голосование требует от участников соблюдения баланса качества и скорости.

Вознаграждение судей будет рассчитываться по принципу перевеса количества отданных голосов за то или иное решение.

Статью нельзя изменить до окончательного принятия или отклонения предыдущей правки.

Время голосования будет определено для каждого текста, скорее всего пропорционально количеству символов. Так как нельзя будет дать ответ сразу, а также приступить к другому голосованию с одного адреса, судьям не будет выгодно наугад проставлять оценки. Это будет грозить потерей депозита.

## 2. Экономика и формулы

Описание блока номер 2:

CR – Создатель статьи

RW – Редактор

JD – судья

M-money

$M(CR)$  – Tons, оплаченные за создание статьи = 150 TON

$M(RW)$  – Tons, оплаченные за внесение правки = 50 TON

$M(JD)$  – Tons, оплаченные за отданный голос = 20 TON

R-reward общее вознаграждение полученное от всех источников.

$R(CR)$  – Tons, полученные за успешное создание статьи

$R(RW)$  – Tons, полученные за успешное внесение правки

$R(JD)$  – Tons, полученные за успешный отданный голос

R1-reward от гивера, фонда FC(возможно созданного в будущем) или частного инвестора

$R1(CR) = M(CR)$  – Tons, полученные сверх ставки за успешное создание статьи

$R1(RW) = M_{new}(RW)$  – Tons, полученные сверх ставки за успешное внесение правки

$R1(JD) = M(JD)$  – Tons, полученные сверх ставки за успешный отданный голос в числе N1

N- Количество судей принявших участие в отдельно взятом голосовании.

$N = N1 + N2$

N1 – Количество судей отдавших голоса, сумма которых достигла большинства

N2 – Количество судей отдавших голоса, сумма которых НЕ достигла большинства

LOST Money

$LM(CR)$  – Tons, оплаченные за создание статьи которую не приняли

$LM(RW)$  – Tons, оплаченные за внесение правки которую не приняли

$LM(JD)$  – сумма Tons, оплаченные за отданные голоса, сумма которых НЕ достигла большинства (N2)

### ■ 3. Статья принята в первоначальном варианте

Общее вознаграждение создателя выплачивается после истечения 1 месяца заморозки

$$R(CR) = R1(CR) + 0.5 * LM(JD)$$

$M(CR)$  возвращается.

Вознаграждение каждого судьи

$$R(JD) = R1(JD) + 0.5 * LM(JD) / N1$$

$M(JD)$  каждого  $N1$  возвращается

Время голосования до 30 дней

### ■ 4. Статья НЕ принята в первоначальном варианте.

Создатель теряет вложенные средства

$$M(CR) = LM(CR) - \text{фонд пополняется}$$

Вознаграждение каждого судьи

$$R(JD) = R1(JD) + LM(JD) / N1$$

$M(JD)$  каждого  $N1$  возвращается

Время голосования до 30 дней

### ■ 5. Статья в режиме ожидания и доступна для внесения правок

Хотя каждый участник будет стремиться как можно раньше внести найденные исправления, может получиться так, что статья требует высокий уровень знаний. Для того чтобы мотивировать вносить правки в самые сложные статьи награда будет увеличена путем повышения входного порога  $M(RW)$  на 1 % каждые сутки, следовательно, увеличивая вознаграждение в случае успешного редактирования.

$$M_{\text{new}}(RW) = M(RW) + M(RW) * 0.01 * T(\text{количество суток})$$

## ■ 6. Статья изменена – правка принята

Общее вознаграждение редактора:

$$R(RW) = R1(RW) + 0.5 * LM(JD)$$

$M(RW)$  возвращается.

Для ускорения внесения правок и голосования за них, в первый месяц будет распределяться вознаграждение автора до достижения порога в 30% от  $R(CR)$

Это будет дополнительной мотивацией для создателя подавать уже готовую работу в расчете на наименьшее количество правок.

$$R(JD) = R1(JD) + 0.5 * LM(JD) / N1 + R(CR) * 0,1$$

$M(JD)$  каждого  $N1$  возвращается

Время голосования до 30 дней

## ■ 7. Статья изменена – правка НЕ принята

Вознаграждение каждого судьи

$$R(JD) = R1(JD) + LM(JD) / N1$$

$M(JD)$  каждого  $N1$  возвращается

Редактор теряет вложенные средства

$$M(RW) = LM(RW) - \text{фонд пополняется}$$

Время голосования до 30 дней

# Решение проблем

## 1. Главное.

### Неравномерное развитие и низкое качество статей.

Статьи со сложными темами – сложнее редактировать. Согласно нашей модели – это означает, что создатель может рассчитывать на то, что его вознаграждение  $R(CR)$  не уменьшится от многочисленных правок сторонних людей, что мотивирует писателя изначально писать сложный правильный текст на редкие темы. Конечно для баланса был придуман контраргумент, который зависит от времени.

Такая система будет работать вечно и самостоятельно.

### Ценность вложенных сил.

Оценка разных типов работ оценивается по-разному. Оплата вклада была тщательно проработана. Она состоит не только из субсидирования из гивера, но также включает в себя модель для самостоятельного развития без прямого вливания денежных масс. Главное достоинство в перетекании вознаграждения от одного участника к другому. Здесь четко видна линия конкуренции. Все цифры изложены в экономической модели.

### Личный опыт без обладания авторитета.

Людям экспертам не придется сталкиваться с личным мнением любого участника, а также следовать большому списку пустых бюрократических правил, – все решает консенсус. Все просто – если статья хороша и увлекательна, она размещена, оценивают работу все: эксперты и любители, старожилы и новички.

## 2. Общие вещи

### Общепринятая известность.

Известность неоднозначное понятие.

Если до написания статьи предмет описания был неизвестен, то как минимум теперь о предмете знают участники фрициклопедии. Разве это не может считаться обретенной известностью. Отдельные люди не должны решать за всех – пусть решит консенсус.

В описании себя или компании, или завуалированном предложении нет ничего плохого.

По системе консенсуса откровенная реклама или необъективное мнение не будет допущено к размещению.

Действительно интересный нейтральный подход к описанию спорного предмета может служить ключом к пониманию того, что нужно сообществу. Возможно четкая структура описания и трезвый взгляд на действительность позволят разместить статью на сайте.

Понятие «четкая структура» не обязательна и нигде не будет прописана, кроме небольших рекомендаций в форме подсказок. С другой стороны, для писателя важно изначально четко и правильно донести свой текст используя грамотное форматирование, а также избегать субъективизма.

### Бюрократия

По личному опыту могу сказать, что, прочитав все правила wikipedia, участник скорее бросит эту затею, прежде чем приступит к написанию статьи. Поэтому выше по тексту мы уже обсудили, что не будем применять жёсткие меры и шаблоны для структурирования. Каждый волен сам выбирать стиль, формат описания. Главное это вклад и полезность с точки зрения всех участников, а это решит консенсус.

### Консенсус

Возможность вечно бесконечно править какие – то отдельные понятия – это личное желание редакторов. Они будут тратить средства, повышая количество транзакций в сети и увеличивая общий фонд. В конце

концов победит либо большинство, что означает постоянный приток союзников (новых пользователей сети) определенного варианта текста. Либо победит нежелание тратить средства, которое приведет к обсуждению и консенсусу.

### Отсутствие адаптации

Что касается отсутствия адаптации и высокого входного порога в традиционной wikipedia- мы описали решение в п1.

### Может быть только одна Википедия

В этой системе как уже было сказано про отсутствие понятия администрации, любое ваше предложение можно вынести на голосование и добиться консенсуса. Все также как и во всей экосистеме Freeton

## 3. Социальная механика

### Проекты и группы

Наличие групп и клубов по интересам, а также их активную работу мы можем обеспечить, введя подобие черновиков оффчейн. Даже не читая описание задания, я пришел к выводу что организация групп по типу subgovernance – это очень хорошее решение.

Внутри можно будет менять текст согласно собственным предпочтениям оффчейн. Члены группы будут сами заинтересованы в активных участниках, т.к. их общая работа будет подаваться от группы (multisig адрес). Следовательно, никто в группе не заинтересован оплачивать безделье и делиться средствами согласно смарт контракту поровну между участниками (активными и не активными). Внутри subgov можно будет ончейн решать вопросы о членстве в группе и распределять вознаграждения.

### Патрулирование

Про патрулирование описано выше. В отличие от wikipedia каждый может быть патрульным (редактором). Его вознаграждение будет напрямую зависеть от скорости нахождения ошибки, их количества, их аргументированности. Т.к. все правки проходят через ончейн голосование, участники заинтересованы в скорейшем принятии или отклонении правки для получения вознаграждения, прежде чем это сделают другие. Следовательно, накопление мелких и незначительных правок будет отсутствовать.

### Администрация

Идея наличия администрации в новой фрициклопедии, так же противоречит децентрализации, как и во всей экосистеме Freeton.

Возможность каждому быть в любой момент времени в качестве любой роли (создатель судья или редактор) дает постоянную циркуляцию активных людей и отсеиванию застоявшихся элементов, которые хотят жить лишь благодаря прошлым заслугам. Такой подход губителен для проекта и способствует накоплению власти у старожилых. В данной системе такая ошибка отсутствует.

## 4. Статьи и акции

### Создание статьи

Так как на каждое голосование дается определенное количество времени. Каждый участник заинтересован материально отдать свой голос за или против статьи как можно быстрее пока не закончилось голосование.

Следовательно, статьи не накапливаются и получают широкий охват мнений от разных людей разных компетенций и взглядов. Комментарий не требуется т.к. выборка судей очень большая – будем считать принятое решение – мнением большинства о полезности или бесполезности статьи.

Путь к отточенности может лежать через присоединение в группу единомышленников для создания качественного контента.

А также в группах возможно устроить ту же деятельность, как и в subgov. Группы будут привлекать новичков повышенными вознаграждениями, или устраивать конкурс на идеи для статей, поиску источников, рисованию иллюстраций.

С другой стороны, никто не мешает выбрать самостоятельный путь развития или создать собственное объединение.

### **Удаление статьи**

Начнем с того, что такой термин как удаление статьи будет очень редко встречаться. Так как решение о размещении статьи принимается множеством людей, то решение об ее удалении может быть принято:

- только при резкой смене взглядов той же самой группы
- увеличению количества участников и размытию первоначального мнения о полезности статьи.

но предположим, что так и произошло.

Процесс удаления статьи можно сделать по аналогии с процессом ее создания. Да любой может как внести правки, так и подать заявку на удаление. Единственное что заявка на удаление стоит больше чем внесение правки. Решение об удалении так же принимается через консенсус. О быстроте реагирования участников и их заинтересованности уже описано выше по тексту. Только децентрализованный подход и максимальная выборка оценивающих даст объективный результат. Спам заявки на удаление вряд ли будут частыми, так как никто не захочет тратить средства на заведомо необъективный проигрышный подход.

### **Воссоздание статьи**

Процесс воссоздания статьи не нужен в данной системе. Если решение большинства об удалении не устраивает создателя, он может заново подать текст в любой момент, доработав и улучшив его. Если улучшения нет и большинство вновь и вновь отказывает в размещении – это означает с большей долей вероятности, что статья бесполезна, а создатель своим упрямством добавляет средства в общий пул для вознаграждения остальных участников.

## **5. Другое**

### **Шаблоны**

Использование шаблонов не обязательно, но в стремлении получить положительный ответ о размещении статьи, автор будет проявлять инициативу в грамотном структурировании текста, его форматировании, использовании разметки и добавлении иллюстраций.

Ведь его вознаграждение напрямую зависит от количества правок.

### **Интернет-цензура**

Конфиденциальность - важная составляющая экосистемы Freeton. Так как в данном варианте фрициклопедии мы отказываемся от каких-либо централизованных инструментов, надобность в блокировке ip адресов, а также в излишней фильтрации пользователей – отсутствует.

Имя пользователя его публичный ключ – и больше ничего.

### **Денежные средства**

Экономическая модель описана в самом начале спецификации

### **Санкции**

Смысла в блокировках пользователей нет, за свои действия они платят взнос в фонд. В случае спама или диверсий данные пользователи в результате консенсуса будут терять свои взносы. Такая практика уничтожит всё желание, направленное на деструктивную деятельность. Даже если человек или группа не остановиться в желании навредить большинство вряд ли утвердит такие статьи или правки, а их вклад будет полезен для оплаты другой важной деятельности.