



**NOLZERLIN**

Баланс универсального базового  
дохода



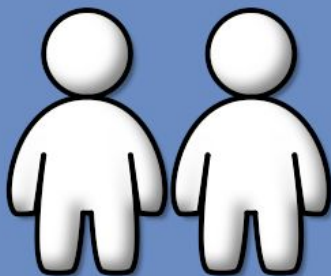
YouTube-один из самых посещаемых и прибыльных сайтов в мире.

Он стал таковым благодаря тому, что разделил прибыль от целевой рекламы с авторами контента.

Одна из наиболее выгодных бизнес моделей современности. Инкубатор в котором монетизация привлекла людей к генерации видео, а эти видео уже подтянули зрителей.

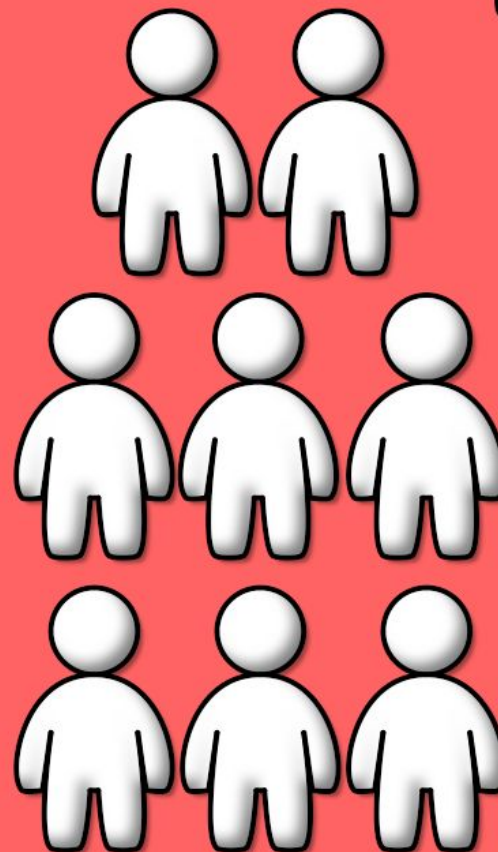
МОЖНО ЛИ ПРИДУМАТЬ ЧТО-ТО БОЛЕЕ УСПЕШНОЕ?

**20%**



**14\$**

**80%**



Представьте, что на сайте зарегистрировано **ДЕСЯТЬ** человек. (100%)

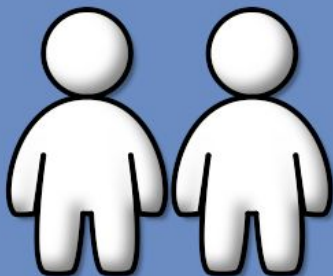
- **ДВОЕ** из них (20%) выложили созданный ими, на этой неделе, контент. (Производители)
- **ВОСЕМЬ** человек (80%) просто этот контент прочитали/посмотрели (Потребители)

Допустим, что сайт заработал определенную сумму, на целевых рекламных предложениях.(14\$)

**20%**

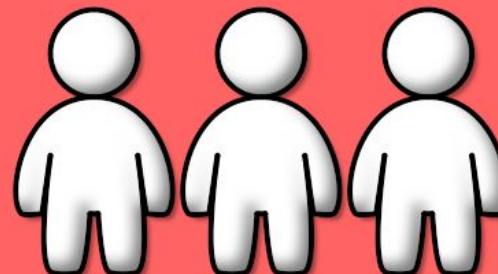
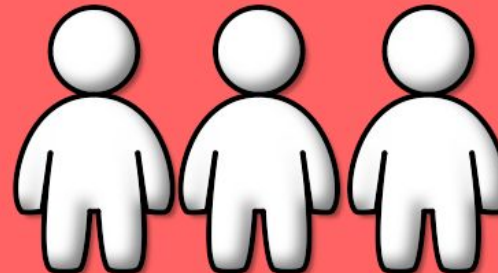
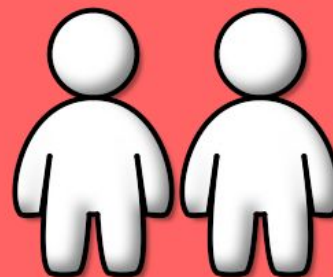


**4\$**



**8\$**

**80%**



**2\$**

- Сайт забирает долю необходимую для поддержания его работоспособности и прибыль (4\$)  
Оставшиеся 10\$ распределяются обратно пропорционально процентному соотношению потребителей и производителей
- Производителям (которых 20%) – 80% средств (8\$)
  - Потребителям (которых 80%) – 20% средств (2\$)

20%



4\$



7,5\$

80%



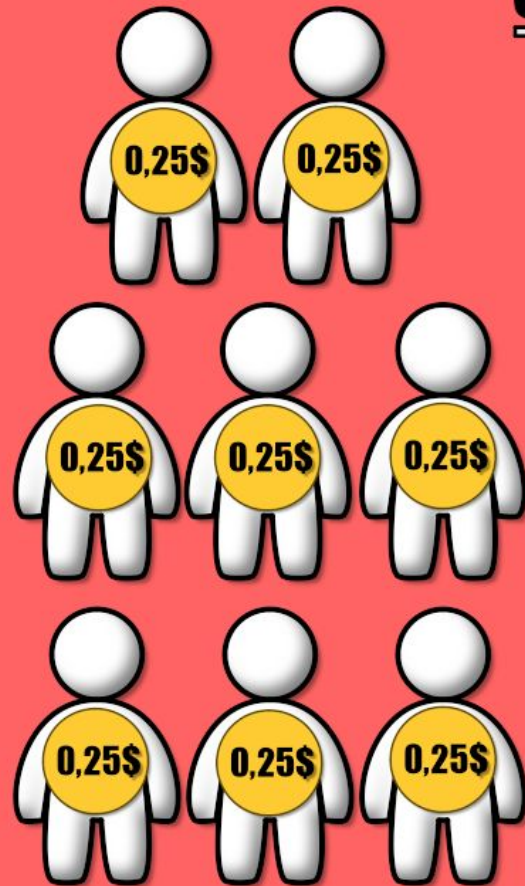
- Доля потребителей распределяется между ними в равных долях.
- От доли производителей отнимается сумма дивиденда, умноженная на количество производителей. И распределяется между ними в равных долях.

**20%**



**4\$**

**80%**



- По результатам общего голосования (в котором принимают участие и потребители, и производители) распределяется оставшийся доход производителей между ними.

25%

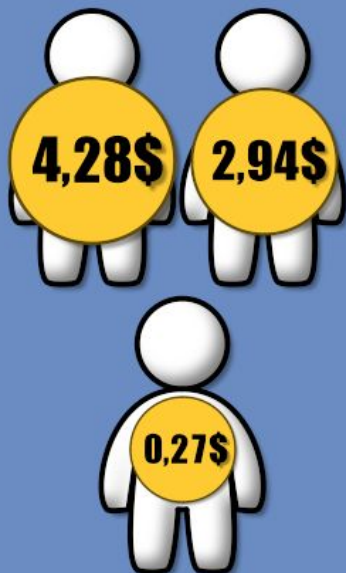


4\$

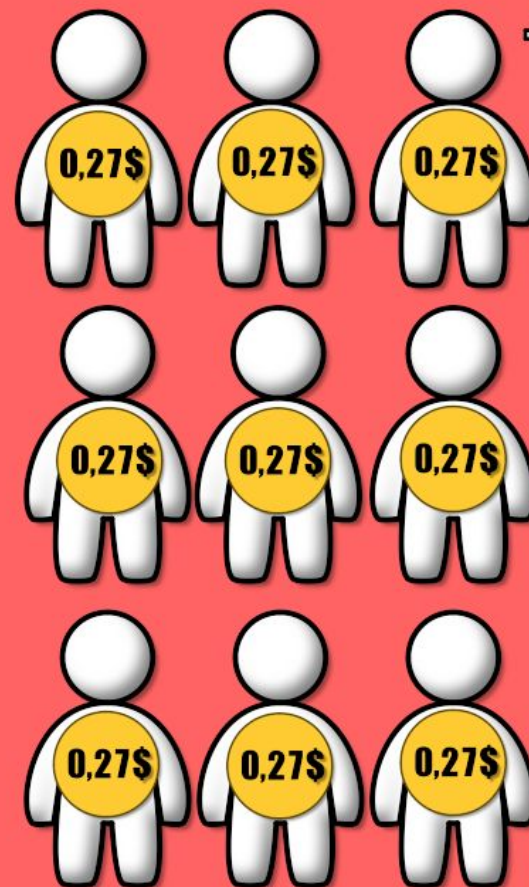
75%



60%



40%



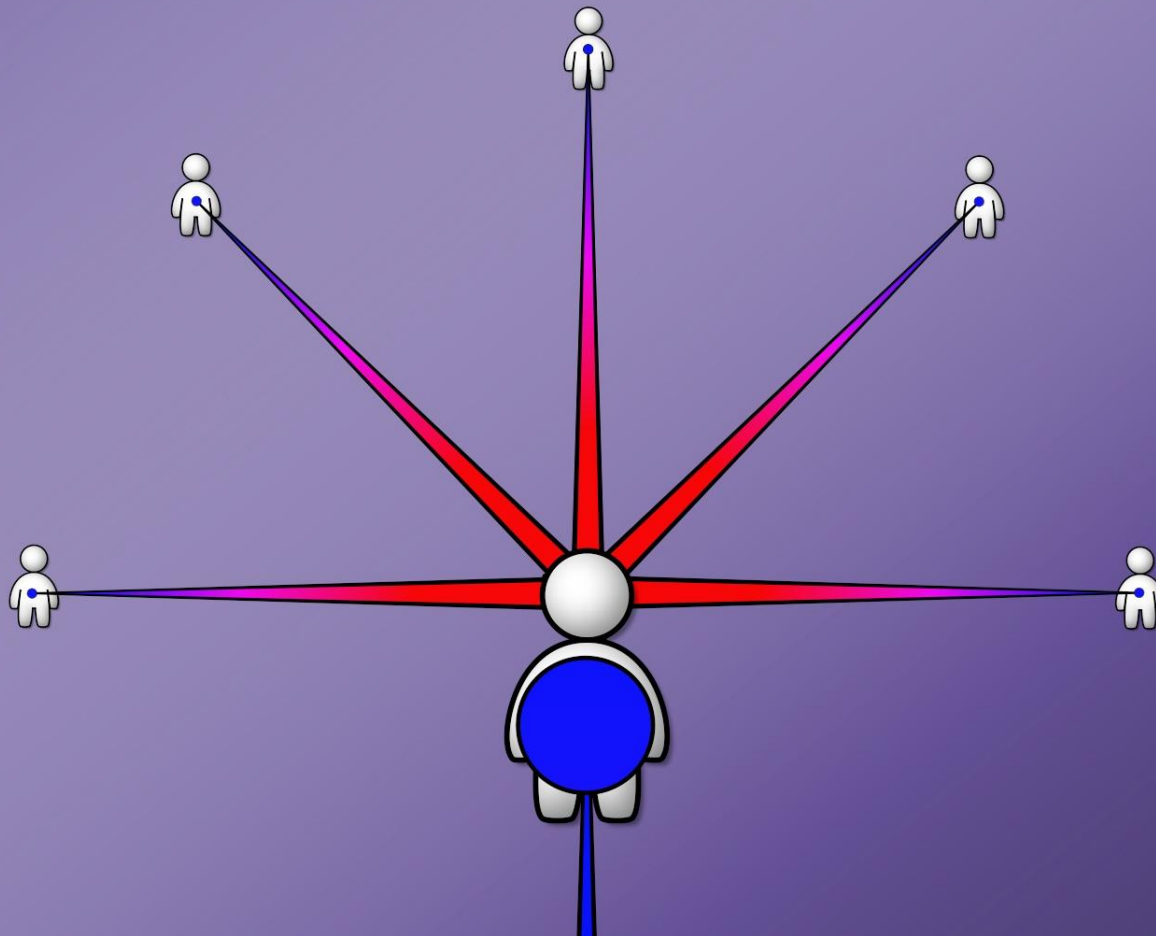
- Появление одного нового потребителя и одного производителя меняет процентное соотношение, а с ним и количество выплат.



Контентом создаваемым  
производителями может быть, что  
угодно.

- Видео
- Книги
- Комиксы
- Музыка
- Любой другой медиа продукт





Будучи автором любительских книг в соответствующей части платформы, человек сможет зарабатывать как производитель.

В то время как его потребительские интересы к музыке или видео контенту , на том же сайте, будут приносить ему малый пассивный доход.

# Резюмируя.

- Данная система не несет в себе цели подражать MLM, реферальным программам или каким либо иным «пирамидам», а лишь привлекать клиентов за счет качественного контента (формируемого в процессе конкуренции производителей за рейтинговые показатели, от которых зависит их прибыль) и небольшого вознаграждения за лояльность платформе и вклад потребителей (которые старательно жмут на рекламные предложения)
- Для реализации необходим сбор статистических данных и жесткая политика сайта, по борьбе с теми , кто пытается накрутить себе рейтинг, или создать ботов-потребителей имитирующих интерес к контенту.
- В целях экономии стартового капитала, рекомендуется начинать с контента не требующего массивных серверов (а именно книг или комиксов) Тем более, что рынок производства отечественных комиксов в СНГ, практически пуст. Хотя к нему есть огромный интерес и как на западе, так и на востоке, он приносит внушительную прибыль