时间就是金钱，速览Base上时间代币化应用time.fun

作者：Karen，Foresight News

本周 Base 上又一款 SocialFi 应用 time.fun 崭露头角，自发布伊始便吸引了如 @tier10k、wallstreetbets、Helius CEO @0xMert\_、icebergy、The Block CEO Larry Cermak 等行业 Builder 和 KOL 的关注。

那么，这款以分钟为单位代币化时间的应用 time.fun 是如何运作的？是否有计划发布代币？其未来发展前景又将如何？本文将对这些问题进行介绍和探讨。

### time.fun 是什么？

time.fun 最开始作为 circle.tech 推出，在今年 4 月份得到了 Crypto 加速器 Alliance 的青睐。circle.tech 从一开始的目标就是允许用户将时间代币化，让创作者能够赚取收入，同时粉丝也能通过付费的方式与创作者进行互动，如咨询、群聊或观看直播。

上月底，circle.tech 将品牌重塑为 time.fun，一方面是为了消除与 Circle（USDC 发行方）相似名称带来的责任风险，另一方面是更贴近其「时间代币化」的理念，并将时间价值按照联合曲线设定，在为创作者带来时间交付收益的同时，也提供一小部分交易费用来激励创作者，同时也在一定程度上为时间持有者赋能。

time.fun 构建者@0xKawz 表示，time.fun 不仅允许代币化时间，并支持创作者与忠实粉丝进行更深层次的联系，比如预定会议、私信等。

### time.fun 如何运行？

在 time.fun 上支持使用谷歌、Discord、Apple、推特创建账户，不过最后都需要连接验证推特。这意味着，time.fun 确保平台的流量来源于活跃的社交媒体生态。

然后 Web3Auth 会自动为用户生成一个钱包。若需要交互就需要在 Base 上进行充值来支付 Gas 或者时间购买和赎回费用。

time.fun 的时间价值根据市场需求动态调整，采用联合曲线定价机制。粉丝在购买时间后可以兑换或者交付（redeem）时间来与创作者预定会议，最低兑换时间为 15 分钟。此外，粉丝也可以私信创作者，私信一次需要花费 1 分钟，然后创作者需要在 5 天内回复。

为了进一步丰富创作者与粉丝之间的互动，time.fun 还提供了由电报机器人支持的专属群组功能。创作者可以授权机器人管理群组成员，实现自动化的成员邀请和移除。

关于原 circle.tech 费用模型，向推荐创作者的用户分配 1% 的推荐费，circle.tech 收取 5% 的咨询申请费，剩余 94% 分发给收到咨询或聊天的创作者。

而在重塑后 time.fun 还更新了费用模型，更关注创作者的时间交付以及对时间持有者的赋能，也通过为创作者分配一小部分时间交易费用来驱动时间价值投机，从而更好地提升平台活跃度。

创作者赚取 ETH 的方式有三种，分别是，当粉丝交易你的时间、粉丝兑换时间（即聊天、会议等）以及邀请。其中，交易赚取最多 2.1%，推荐用户赚取 0.5%，对比之下，兑换时间所带来的收益占比高达 95%，从而激励创作者为其粉丝创造更多价值。

此外，交易和赎回费用的一部分用于时间持有者（timeholder）基金。根据 time.fun，时间持有者还能从时间持有者基金中受益，该基金可获得最高 2% 的交易和赎回成交额。创作者可以选择合适的方式使用该基金，比如赠送给粉丝。

### time.fun 是否会发行代币？

circle.tech 原文档中显示，circle.tech 应用程序可以赚取积分，积分将被考虑用于未来的空投、赠品。创建帐户、提出问题、回答问题、参与一对一聊天室等都会获得奖励积分。

time.fun 构建者@0xKawz 在 Discord 中表示，「已为 circle.tech 积分活动进行了快照。不过，现在不是进行空投的好时机。Circle.tech 在费用和吸引真正稳定的使用者方面表现不佳，希望通过 time.fun 带来更多使用，仍然计划在今年夏天进行空投，会将固定比例的代币空投给用户（旧产品和新产品用户）。」

在 time.fun 的规划中， time.fun 合约将是可扩展的，即将推出更多使用分钟作为基础货币的产品。其他项目在列入许可名单后可以在 time.fun 之上构建。此外，在第 1 季中也可以赚取 TIME 空投。

### time.fun 前景如何？

事实上，时间代币化这个概念并不新奇。2022 年，Aave 公司实验部门 Newt 交付首个时间代币化项目 Aika，可将时间作为 NFT 在 Polygon 铸造和出售。当时，Newt 将 Aika 视为对公会、服务 DAO 和其他加密原生组织能够使用的一种标准化为服务支付报酬的方法。但 Aika 只有在交付时间后创作者才能获得报酬，难以吸引创作者。之后项目不了了之。

前段时间，被 Vitalik Buterin 在称赞很酷的 orb.land 则是限制一个创作者只能发行一个 Orb NFT，并通过引入哈伯格税系统来约束承诺 NFT 的持有与转售，鼓励创作者与持有者之间高质量的互动，以及促进资源的高效配置。想法很好，但对于创作者和普通玩家而言需求不高，毕竟没有交易就意味着创作者没有收益。

对比之下，time.fun 拥有更好的激励机制，创作者不仅能从时间兑换中分成，还能从二级时间投机交易中获取一小部分收益，从而驱动其扩大影响力、吸引更多的粉丝以及提升平台活跃度。同时，普通用户或粉丝也能从时间持有者基金中受益。

而 time.fun 能否启动创作者费用的飞轮，有待持续观察。毕竟，现阶段，用户更关注投机而非真实价值，而且创作者的时间价值目前看起来只是用户在猜测创作者的受欢迎程度。