



SNGLS DAO 白皮書

建立公開分散式點對點媒體的市場應用協議

本白皮書只是一份草案，僅供討論和參考。此草案發佈目的是讓我們社群有時間仔細考慮和討論我們代幣的潛在方向。此草案的任何部分都不會對其作者, Breaker 員工及相關人士 俱有法律約束力或執行性。它並不反映 Breaker 現時的官方立場，任何人都不應將此草案的內容視為商業計劃或發展承諾。

本白皮書草案中的所有內容均不可視為任何形式的招股說明書或招攬投資，也不可被視為在任何司法管轄區內出售或招攬購買任何證券的邀約。

請複製或宣傳本白皮書草案的任何部分時，包含此免責聲明。在沒有包含此免責聲明的情況下，本白皮書內容的任何部份亦不得被復制及分發。

架構者：

Milad Mostavi, Troy Murray 及 Zach LeBeau

內容

I. 簡介

- A. 基本概要
- B. 比特幣和以太坊之比較及內容掘礦(Content Mining)
- C. 平台宣言
 - 1. 我們問：「我們的平台可以為內容做些什麼，而不是內容能為我們的平台帶來什麼。」
- D. 選擇權在用戶

II. WEB3 技術棧

III. SNGLS 代幣功用和激勵制度

- A. 五種不同的參與者
 - 1. 用戶(購買和觀看內容)
 - 2. 內容創作者(為系統提供新內容)
 - 3. 驗證者
 - 4. 開發人員
 - 5. 第三方服務供應商

IV. SNGLS DAO 治理 (Decentralized Autonomous Organization 去中心化自治組織 · 簡稱 DAO)

- A. 自動調節的平台
- B. 三個 SNGLS DAO 的初始化管理協議
 - 1. 財務管理
 - 2. 平台參數設定
 - a) 驗證費用
 - b) 上架費用
 - c) 交易費用
 - 3. 建議方案的討論區
 - a) 補助資金

V. 內容掘礦

- A. 機制
- B. 系統流程



VI. 主頁內容顯示 (經過策展篩選的頁面)

- A. 代幣策展紀錄(Token Curated Registry 簡稱 TCR)
- B. WEB2.0 - 傳統封閉式策展
- C. WEB3.0 - 新策展市場

VII. 詞彙表

VIII. 參考

專有詞語將在詞彙表中作解釋

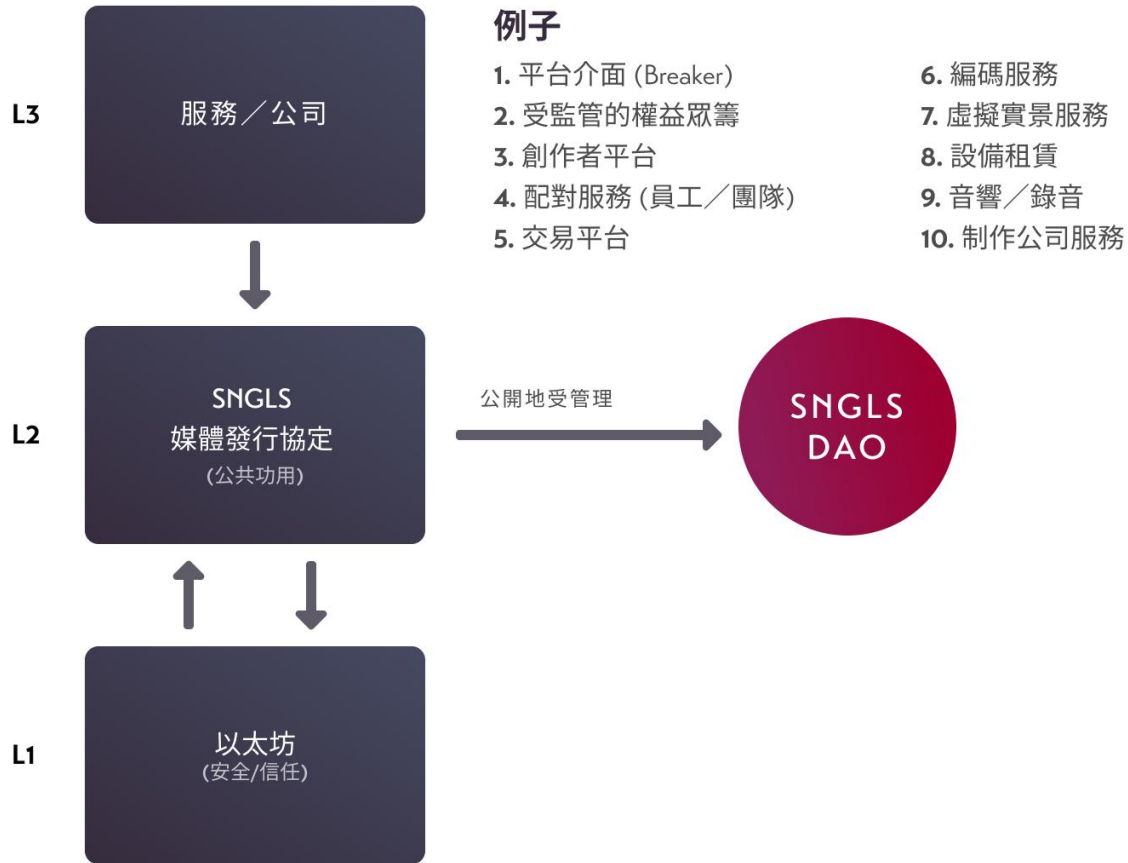
I. 簡介

基本概要：社會上所有成員都可以存取文化資源

在我們現代世界中，公利被私有化的架構隨處可見，大企業既得利益者均有能力影響網絡上的言論自由。¹ 但在互聯網的陰暗面，一股曙光出現，利用無需信任機制移除了中心化的架構，並將公利返還給人民。這機制由匿名的群體，「中本聰」(Satoshi Nakamoto) 所創造²。他們創造了一種可持續發展的公共貨幣，讓不同參與者在系統中互相競爭和激勵，這貨幣稱之為比特幣。SNGLS DAO 計劃使用相似的自我維持機制來發展開放媒體發行功用。我們會問自己，我們的平台可以為內容做些什麼，而不是內容可為我們的平台做什麼。我們不知道這個實驗的最終結果會是怎樣，我們所能做到的就是告訴你它是如何開始。它最終能發展到哪裡，這個是社群 / 參與者的選擇。

II. WEB3 技術棧

SNGLS 協定的開發是基於 WEB3 技術架構而建成：



所有內容權益及購買紀錄，將會寫入在以太坊的區塊鏈上，以此作為信任來源 (L1). 我們將建立新的平台(L2) 並提供不同的應用服務。該平台將由 SNGLS DAO(Decentralized Autonomous Organization, 去中心化自治組織，簡稱 DAO)管理。其他公司也可以以此為基礎，向用戶群提供不同的服務(L3)。

在未來，將會有更多不同的服務，在平台上應運而生。我們認為這是邁向去中心化娛樂經濟的重要一步，同時為創作者提供新的機遇及商業模式。

III. SNGLS 代幣功用和激勵

SNGLS 是這個生態圈的原生代幣，它在 DAO 中用於批准或拒絕平台升級的投票權，支付內容上線及上傳費用，財政管理等。SNGLS 也可作為抵押以進行內容掘礦操作，該操作可決定什麼內容在平台上架 / 下架的權利。



我們的系統中，有五類參與者可以在我們的平台上，進行不同的應用而獲得不同的激勵，從而令我們的生態圈取得平衡 (參與者排名不分先後)：

1. 用戶：購買和觀看內容
2. 內容創作者：為系統提供新內容
3. 驗證者：可行使投票權，投票決定什麼內容能添加到系統內
4. 開發人員：保持平台運行
5. 第三方服務供應商：通過向內容創作者提供服務，從平台獲取收入

我們從比特幣社區獲得了很多靈感，怎樣將用戶，商家，礦工，開發人員和交易所等不同參與者在同一個激勵制度下連繫在一起，從而保持系統持續暢順地運行。

這些激勵措施讓參與者彼此連繫，共同創造最佳的平台：

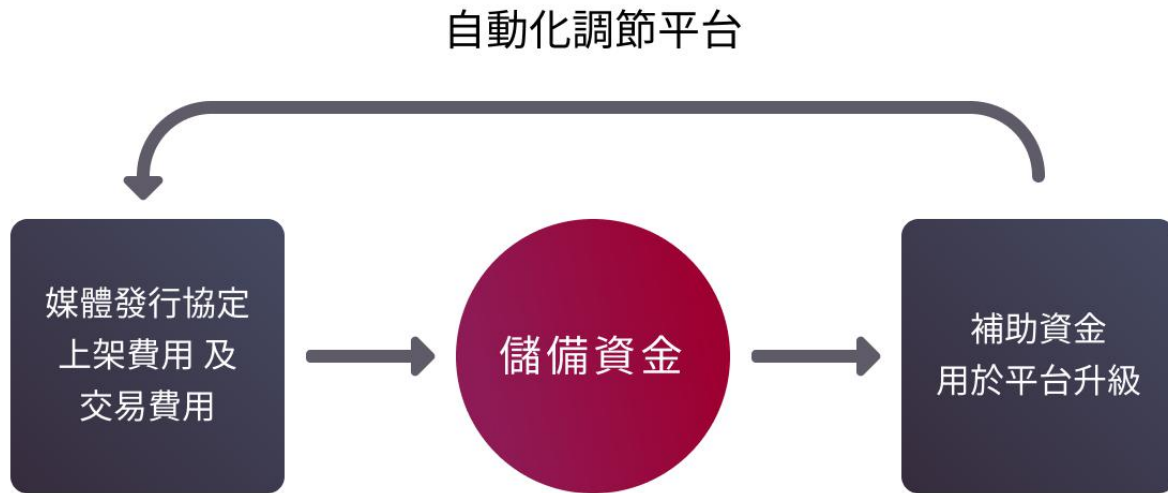
1. 新內容必須通過系統驗證 (就像在比特幣或以太坊區塊鏈中的掘礦交易機制)
2. 驗證者抵押最低數量的 SNGLS，抵押的 SNGLS 越多，投票權就越高，從而確定內容在平台上完成驗證。驗證者會因完成驗證工作而獲得獎勵，也會因錯誤驗證而受到懲罰。
3. 開發人員可以通過 DAO 獲得補助資金。
4. 第三方服務供應商可以為內容創作者提供付費服務。

IV. SNGLS DAO 治理 (去中心化自治組織)

我們的目標是創建一個「自動營運」系統，該協定能適時迎合創作者的需求，而不是榨取創作者的收益而生存。

自動化調節平台的規則

1. 收取最小的基本費用來維持平台運作
 - a. 不會從創作者獲取收益(例如：財富榨取)
2. 如果平台需要開發 / 升級，基本費用會增加，完成後，基本費用將會下調



設計 SNGLS DAO 框架是以一個基本核心為大前提，即社群及參與者共同決定平台的營運及發展。在初始化時，DAO 會有三個基本管理協議。

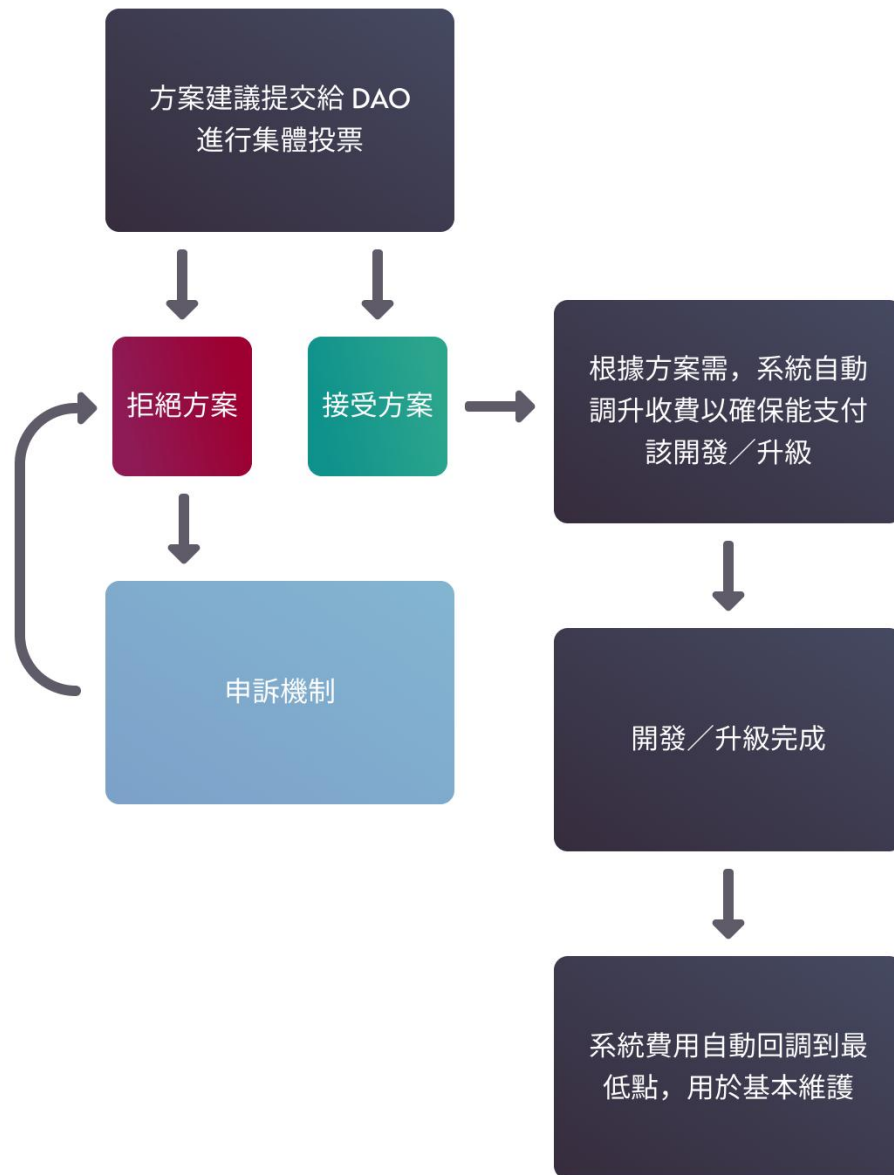
3 個 DAO 基本管理協議

1. **方案的討論區**：這會是參與者提交平台建議的地方。所有建議將由 DAO 集體投票決定，方案所有的資金和費用將根據該方案的建議而作出分配。
2. **SNGLS 媒體發行協定的參數設定**：所有抵押及交易費用將會存入 DAO 作為儲備資金，驗證費用會支付給驗證者，而所有條件及參數設定都由 DAO 投票決定。
 - a. 驗證費用：需支付給驗證者的最低金額
 - b. 上架費用：基於內容掘擴機制添加新內容到平台所需支付的最低抵押

SNGLS

- c. 交易費用：每筆租借或購買內容費用的某個百分比
3. **儲備資金管理**：收取最低費用，以支付平台的維護開銷。如果用戶向方案的討論區提出了大量開發 / 升級建議，而這些建議均被投票接受，則平台收取費用將會增加，直到成功收取足夠資金支付升級。

方案建議基本流程



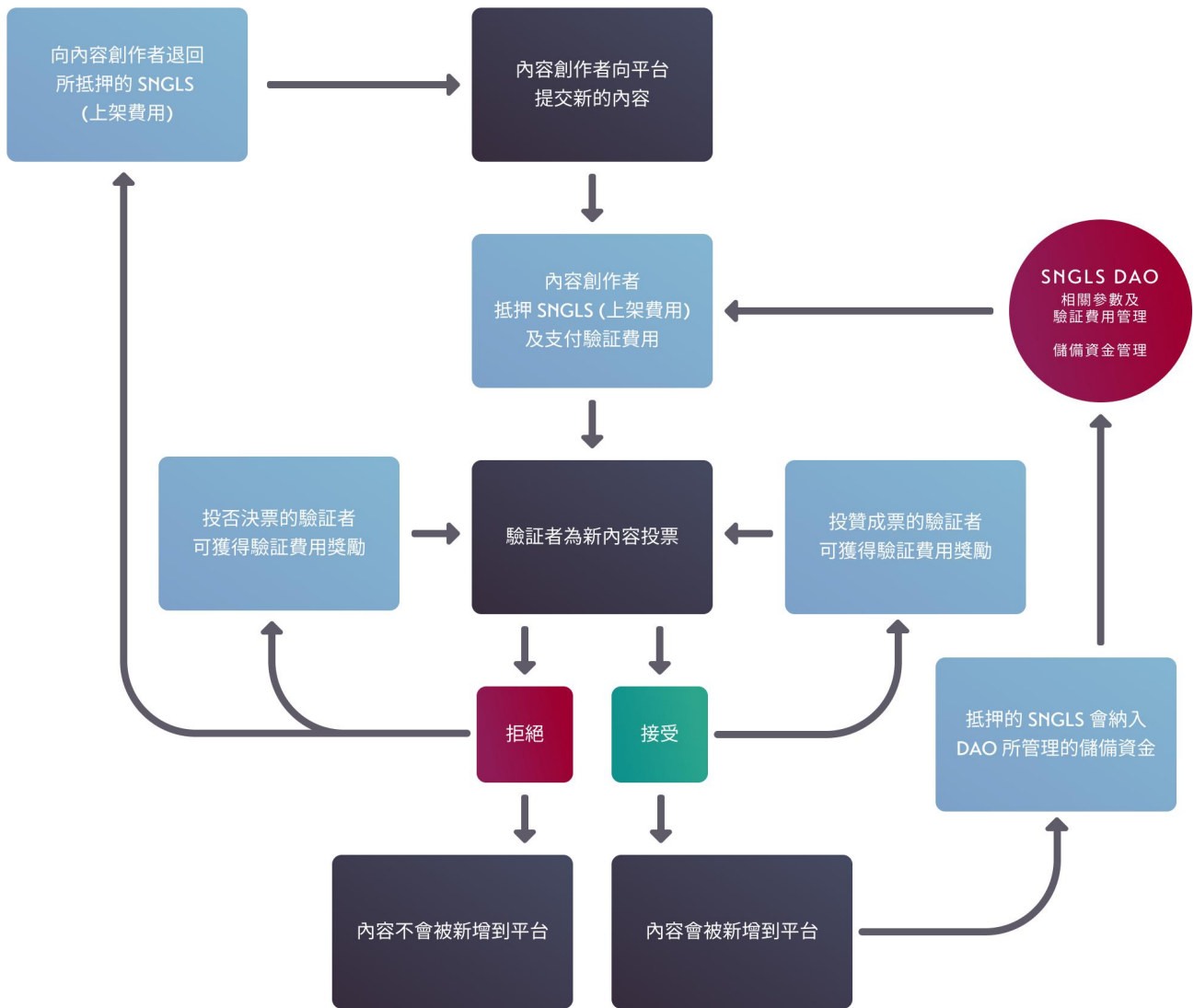
V. 內容掘礦

目前技術領域其中一個最大問題是如何擴展開放式的內容發行平台。傳統平台無法跟上進入平台的用戶數量，即使內容創作者符合資格也最終無法上傳作品。³ 更深入的問題是內容創作者可能受到地域及政治因素令他們的作品不能公開發佈，甚至被打壓。^{4,5} 我們的解決方案是讓參與者基於他們認知的藝術文化及背景，人性化地驗證上傳的內容，這機制我們稱之為「內容掘礦」。

內容掘礦旨在允許 SNGLS 持有者有能力決定他們希望在系統中看到那些內容。這個不是內容審查機制，而是通過驗證令內容更符合現在市場需求。這機制是強大有力的，因為它為公眾提供了一個工具來突顯什麼文化內容才是正確及被需要的。這對某些人來說可能聽起來很可怕，但我們相信這對我們的使命至關重要。

內容驗證的基本流程如下：

1. 內容創作者準備為系統上傳新內容。為了提交內容，他需要抵押一定數量的 SNGLS 作為上架費用和驗證費用
 - a. 驗證費用可以激勵驗證者更快地驗證內容
2. 如果設置了適當的驗證費用，驗證者將開始驗證內容，他們可以為新內容投贊成或反對票
 - a. 驗證者抵押的 SNGLS 越多，他們的投票數就越多
 - b. 若票數一旦達到所定的門檻，內容就會被「掘出」，在平台上線
3. 當投票完成，無論該內容是否被接受，驗證者都會獲得按投票權重比例而給予的獎勵
 - a. 如果內容被拒絕，則內容創作者將可收回他抵押的 SNGLS(上架費用)
 - i. 如果驗證者投票否決（拒絕），那麼他們將獲得驗證費用獎勵，而投票贊成的驗證者（接受）則得不到任何費用獎勵
 - b. 如果內容被接受，創作者最初抵押的 SNGLS（上架費用）將發送到由 DAO 控制的儲備資金
 - i. 如果驗證者投票贊成（接受），他們將獲得驗證費用獎勵，而投票否決的驗證者（拒絕）將不會獲得獎勵。



如果系統接受了被認為不合適的內容（如受版權保護），則驗證者需要投票將該內容下架。當內容被投票下架時，最初投贊成票的驗證者將受到處罰並失去他們的 SNGLS 獎勵。

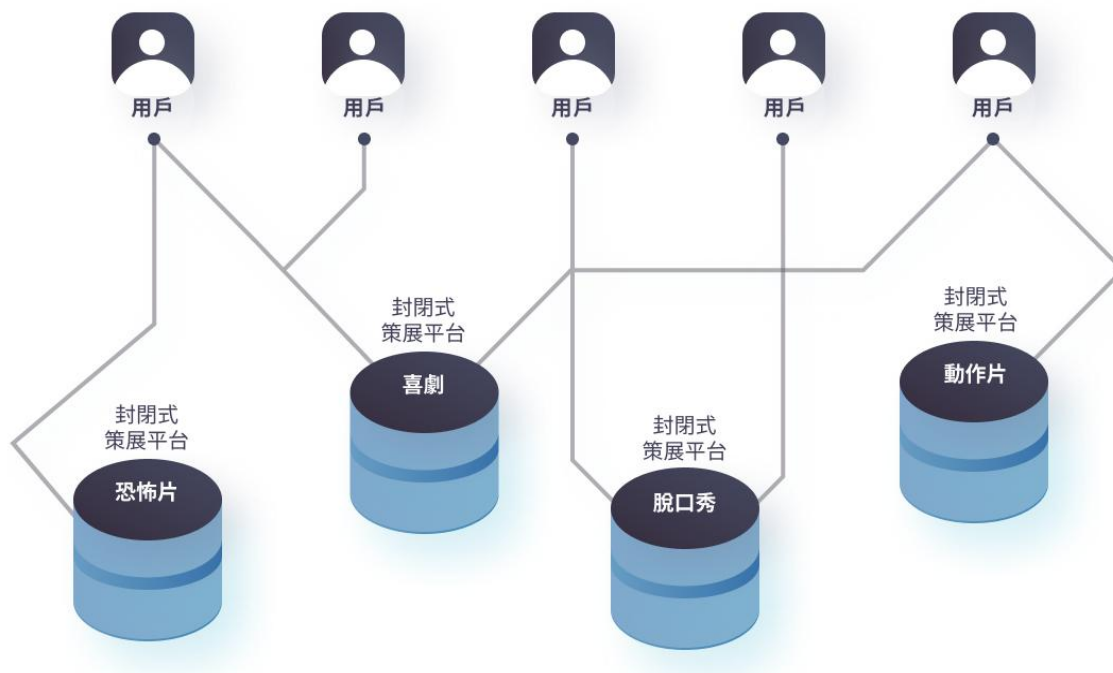
VI 主頁內容顯示 (經過策展篩選的頁面)

發行平台內，管理推薦內容清單是一件複雜的事情。從過去一些成功例子例如「Shudder and Crunchy Roll」，我們可以看到特定的小眾內容市場也可以取得成功。^{6,7} 問題是，一旦 Netflix 進入他們的小眾內容市場，他們就很難與 Netflix 競爭，其中一個很好的例子是「Fandor or Seeso」。⁸ 當 Netflix 開始打入他們的小眾內容市場，用戶就會轉用更便宜的 Netflix。當 Netflix 開始提供單口喜劇 (Comedy Stand-Up)，Seeso 的用戶便大幅下滑，最後被迫倒閉。⁸

我們的解決方案是將策展(Curator) 形成一個市場，這機制我們稱之為 代幣策展紀錄 (Token Curated Registry 簡稱 TCR)。我們通過這機制將策展分離，允許市場根據用戶需求而進行內容策展，推薦適合內容。策展人將在用戶主導的生態圈互相競爭和合作，爭取最佳位置，從而獲得系統的獎勵。當用戶訂閱或單次點播策展人所推薦的內容時，TCR 會收取一個很小的費用，以此獎勵策展人。這將會產生一個前所未見的生態系統，滿足用戶的需求。

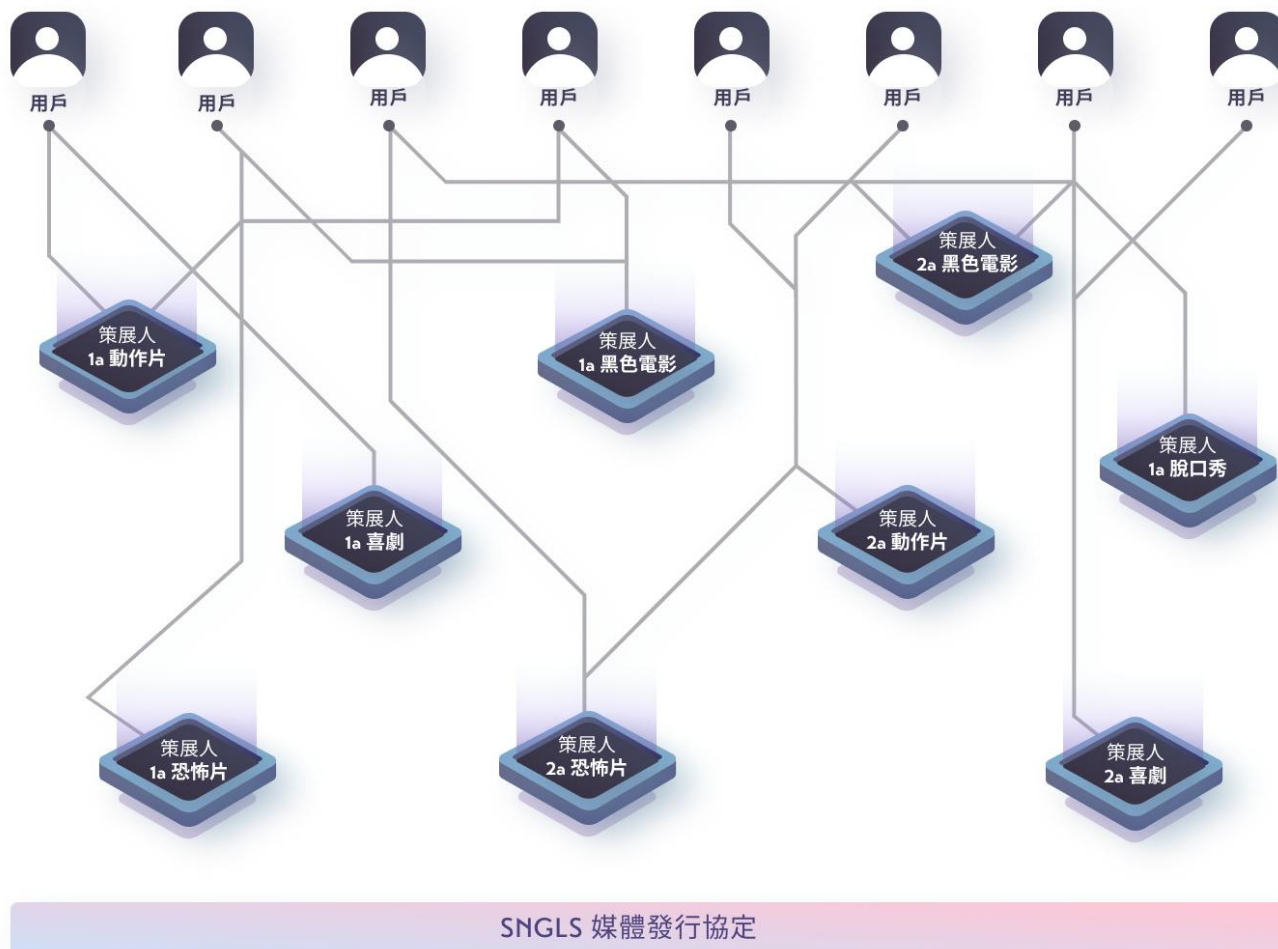
WEB2.0 傳統封閉式策展

WEB2.0 模式中，小企業承擔和處理平台上所有成本，開支及維護費用，通過策展一系列小眾內容來吸引用戶，然後從創作者的內容收益中提成 20-30%。用戶還需要為每個平台付費，這會導致平台用戶分散，並為 Netflix 或其他大企業提供了一個簡單數據庫，可以了解他們需要進入哪些市場，從而擠壓競爭對手。



WEB3.0 - 新策展市場

在 WEB3.0 新策展市場模式中，我們將改變整個生態系統。平台是基礎層，可以根據系統的需求進行更新，正如前文 DAO 部分所述，平台將保持最低營運成本，不會從內容創作者榨取收益。內容策展發生在第二層，並且是策展人彼此競爭的市場，因應用戶不同的的喜好策展及推送相關內容。



VII. 詞彙表

- ❖ **Breaker DApp**：基於 SNGLS 媒體發行協定而開發的高端內容平台，擁有法人實體，處理傳統好萊塢娛樂內容和銀行體系事務，收取 20% 服務費。
- ❖ **SNGLS 媒體發行協定**：一個去信任化的全球媒體發行協定，由 SNGLS DAO 管理，任何人都可以進入和在此之上建立在 SNGLS DAO 去中心化的娛樂經濟
- ❖ **技術棧**：一組揉合不同的技術用以支持系統底層的發展
- ❖ **代幣功用**：代幣在生態系統中具有特定用途
- ❖ **激勵機制**：某人進行了某活動才能獲得的特定獎勵
- ❖ **用戶**：使用平台的內容消費者
- ❖ **驗證者**：擁有決定內容上架，下架，終止的投票權
- ❖ **內容創作者**：為平台提供新內容 (例如：藝術家)
- ❖ **開發人員**：維護平台的編程員
- ❖ **第三方服務供應商**：基於發行平台提供一切第三方服務
- ❖ **自動化調節平台**：因應 DAO 的需求而不斷自我調節的平台
- ❖ **去中心化自治組織 (DAO)**：以編程方式建立組織管理規則，高透明度而且由利益持份者控制
- ❖ **儲備資金**：由 DAO 管理，存放所得到的交易費用及抵押的 SNGLS
- ❖ **驗證費用**：用於支付給驗證者進行內容投票的最低費用
- ❖ **上架費用**：需要抵押 SNGLS 以觸發內容掘礦機制，把內容新增至平台
- ❖ **交易費用**：每筆租借或購買內容手續費的某個百分比
- ❖ **補助資金**：來自 SNGLS DAO 儲備資金，用於支付已通過的平台開發 / 升級建議
- ❖ **平台升級建議**：由 DAO 集體投票來選出的平台升級方案
- ❖ **內容掘礦**：一種激勵機制，讓多方聚集在一起，決定平台應允許上架的內容
- ❖ **代幣抵押**：內容創作者將其代幣抵押用於觸發內容上架的投票機制
- ❖ **代幣策展紀錄 (TCR)**：一種投票獎勵機制，讓參與者維持可信的策展及內容
- ❖ **點對點 (P2P)**：一種電腦系統，通過特定網絡令電腦可相互連接，無需中央服務器。連接了的電腦文件可以在網絡上直接共享

VIII. 參考

1. NBC News - Twitter pulls down bot network that pushed proSaudi talking points about disappeared journalist, <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/exclusive-twitter-pulls-down-bot-network-pushing-pro-saudi-talking-n921871>
2. Bitcoin.org - Bitcoin Whitepaper, <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>
3. Gizmodo - Twitter CEO Jack Dorsey : I Suck and the Problem Is the Whole Site, <https://gizmodo.com/twitter-ceo-jack-dorsey-i-suck-and-the-problem-is-the-1832578727>
4. The Daily Collegian - Youtube's free speech problem, <https://dailycollegian.com/2018/01/youtubes-free-speech-problem/>
5. Free Press Journal - Delhi High court orders YouTube to take down PewDiePie videos targeting T-Series and India, <https://www.freepressjournal.in/entertainment/sc-orders-youtube-to-take-down-pewdiepie-videos-targeting-t-series-and-india/1501338>
6. Pymnts - How Horror-Specific Streaming Service Shudder Connects Fans With Frights, <https://www.pymnts.com/subscription-commerce/2018/shudder-horror-movie-streaming-service-netflix-hulu/>
7. Polygon - Crunchyroll's million-subscriber milestone proves anime streaming isn't just niche, <https://www.polygon.com/2017/2/10/14567090/crunchyroll-subscriber-count-2017>
8. LA Times - Comedy streaming service Seeso shutting down after less than two years, <https://www.latimes.com/business/hollywood/la-fi-ct-seeso-shutdown-20170809-story.html>
9. Distractify - Is Swedish YouTuber PewDiePie Really Quitting YouTube, <https://www.distractify.com/p/pewdiepie-leaving-youtube>