

Matters的5W1H

舒欣 · Andy , Matters首席工程師

HACKS/HACKERS TAIPEI
AD MMXVIII

我是誰

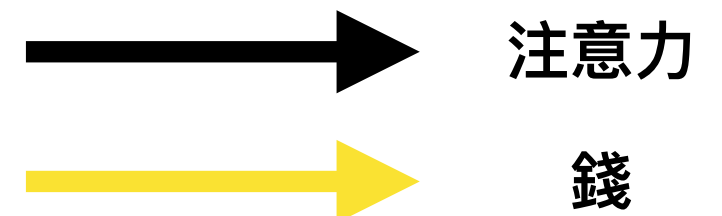
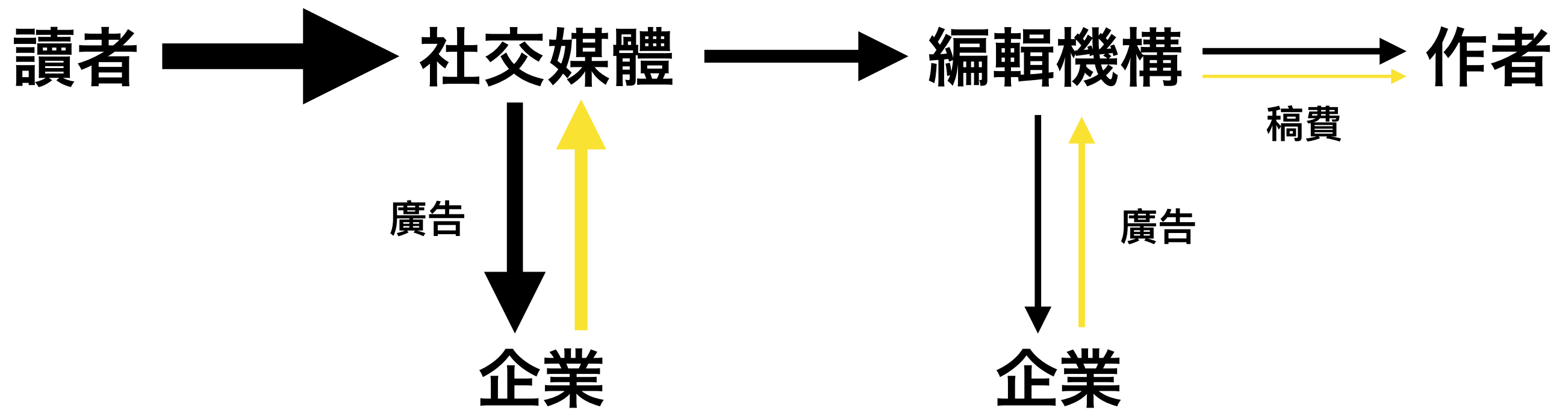
- Matters工程師
- Strikingly工程師
- 端傳媒數據記者
- 明報財經編輯

Matters: Why

讓創作者得到應得的回報

爲什麼創作者沒有得到
應得的回報

今天的互聯網內容生態



「理想」的內容生態

讀者



作者

可是爲什麼不是一開始
就是這樣的？

信息中介是有價值的

信息中介的價值產出

- 排序、篩選（處理信息過量）
- 品牌、批發（降低用戶選擇成本）
- 調解、仲裁（解決爭議）
- 收錢、分錢（平攤交易成本）
- 技術、產品（平攤開發成本）

信息中介存在不是問題

中介寡頭化纔是

互聯網「消滅中介」

(1990s)

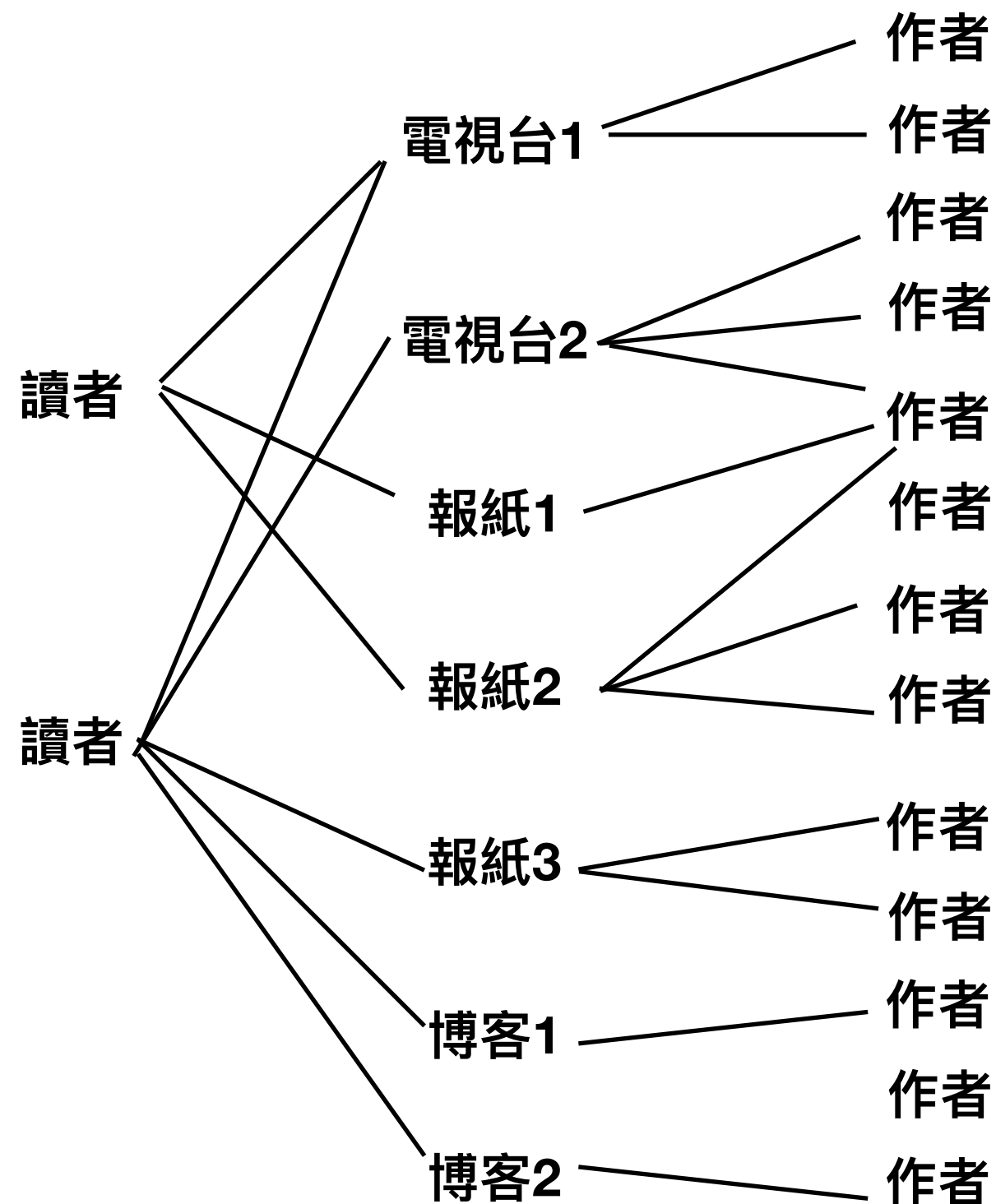
「所有人連接所有人」

中介自動化、集中化

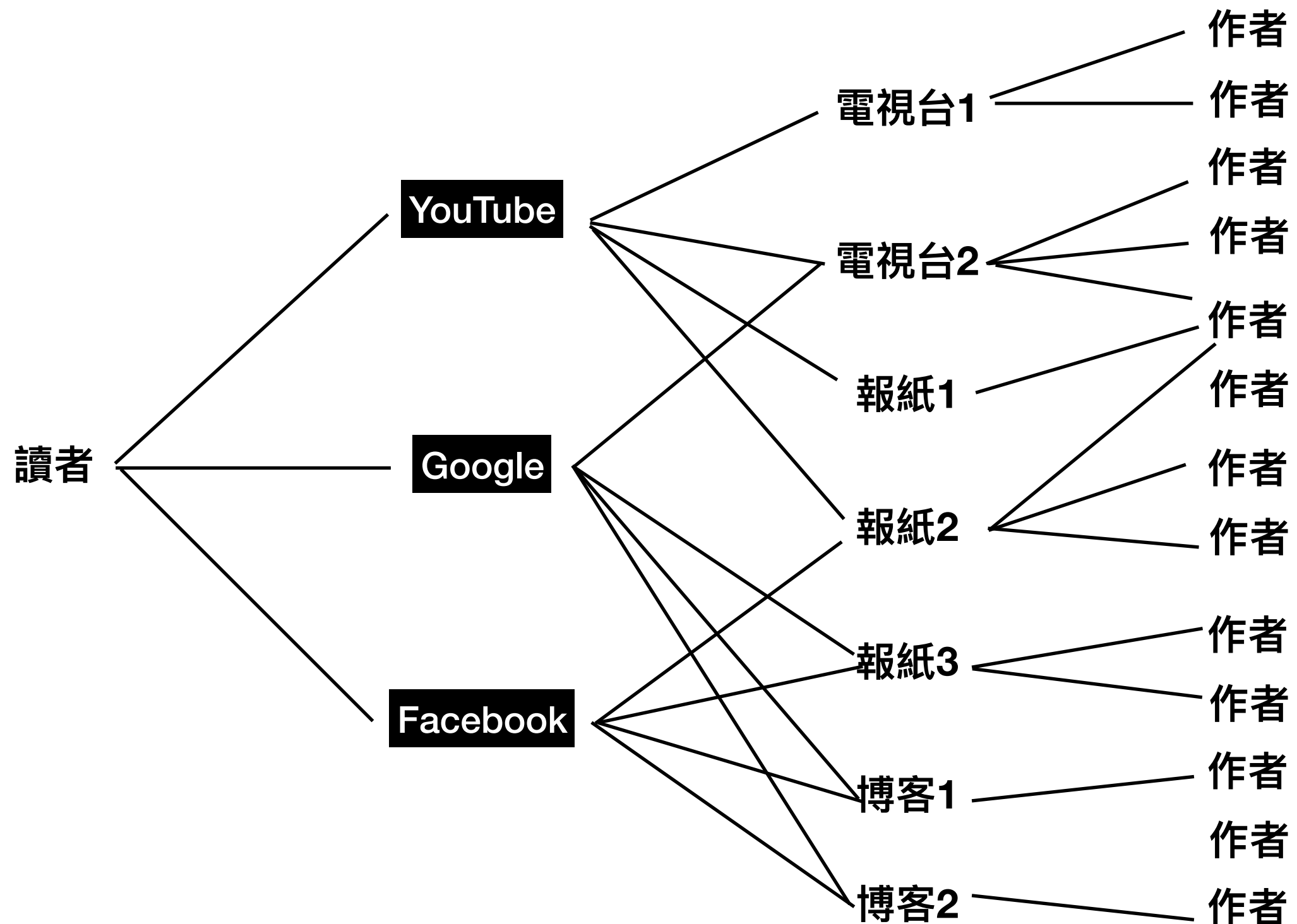
(2000s)

所有人連接Facebook

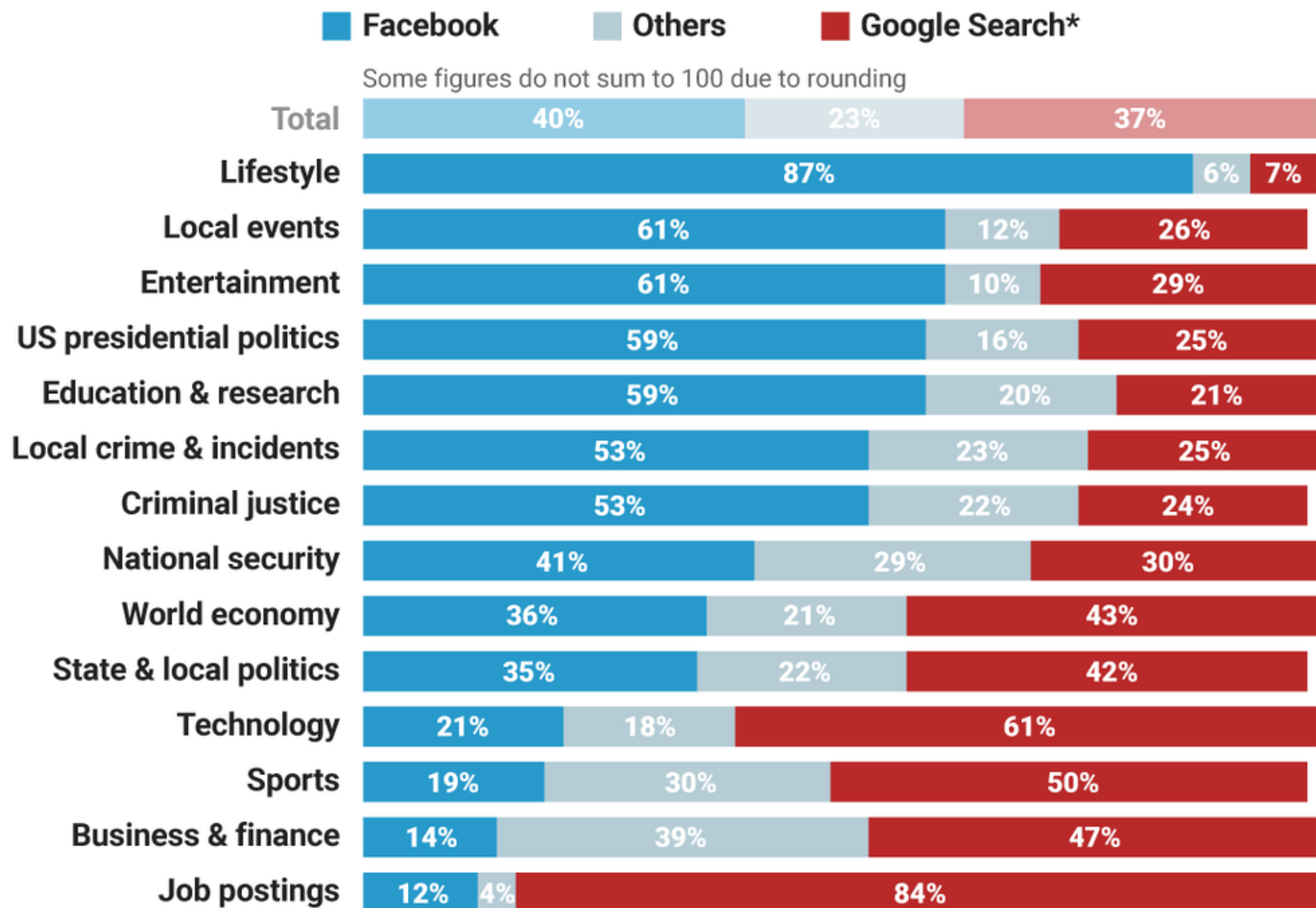
前寡頭時代的互聯網信息流向



寡頭時代的互聯網信息流向



DISTRIBUTION OF REFERRAL TRAFFIC SOURCES BY TOPIC



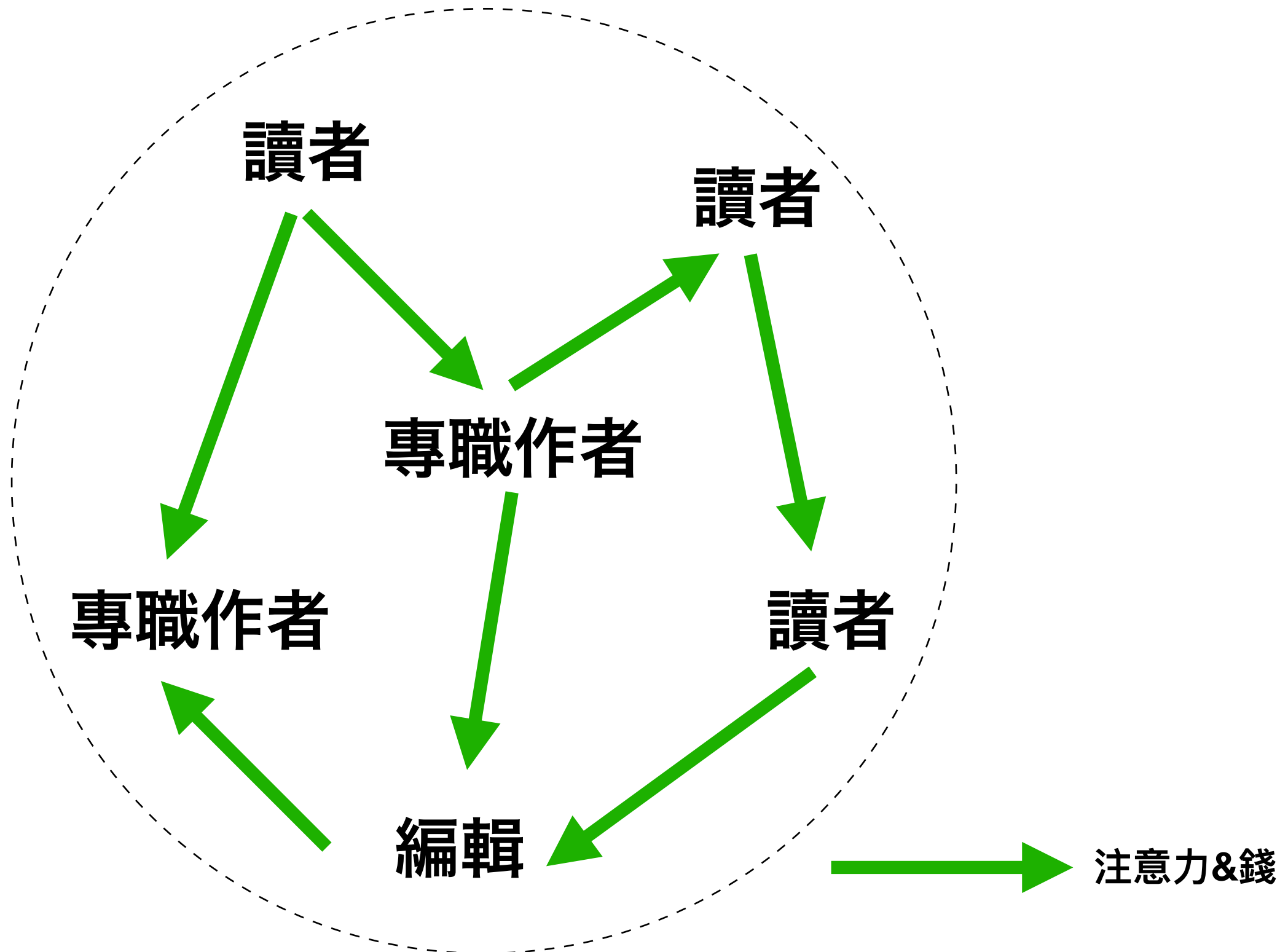
中介寡頭化的後果

- 寡頭經濟
 - 高交易成本（以注意力、隱私支付）
- 盈利導向的內容政策
 - 流量導向
 - AI
 - 難以解釋
 - 隨意修改
- 上下游垂直統一的風險

Matters: What

建設去中心的内容價值生態

渠道 - 中心 = 生態



Matters系統的設計目標

- 基於價值的社群網絡
 - 激勵好內容
 - 公開、穩定的規則
 - 可持續的價值循環

Matters: How

以區塊鏈為基礎的內容生態

區塊鏈的前世今生

區塊鏈演化路徑

Digicash . 1980s

獨立於法幣的電子貨幣

b-money . 1998

密碼學貨幣
鏈式記錄

Hashcash . 1997

hash前序零證明工作量

Bitcoin . 2008

分佈式共識：一CPU一票；守法得利

Steem . 2016

算法印鈔 幣即股權 多幣穩價

Ethereum . 2015

運算任意程序（「智能合約」）

Basis . 2017

算法央行

EOS . 2017

一元一票 代議制 有限人治

「區塊鏈」 系統的共性

a. 算法化共識

(成文，確定，公開)

b. 投票共識制

(多機、分立)

C. 單方註冊制

(無身份校驗、無准入審覈)

d. 自願參與制

(規則無法單方面修改)

e. 反作弊第一

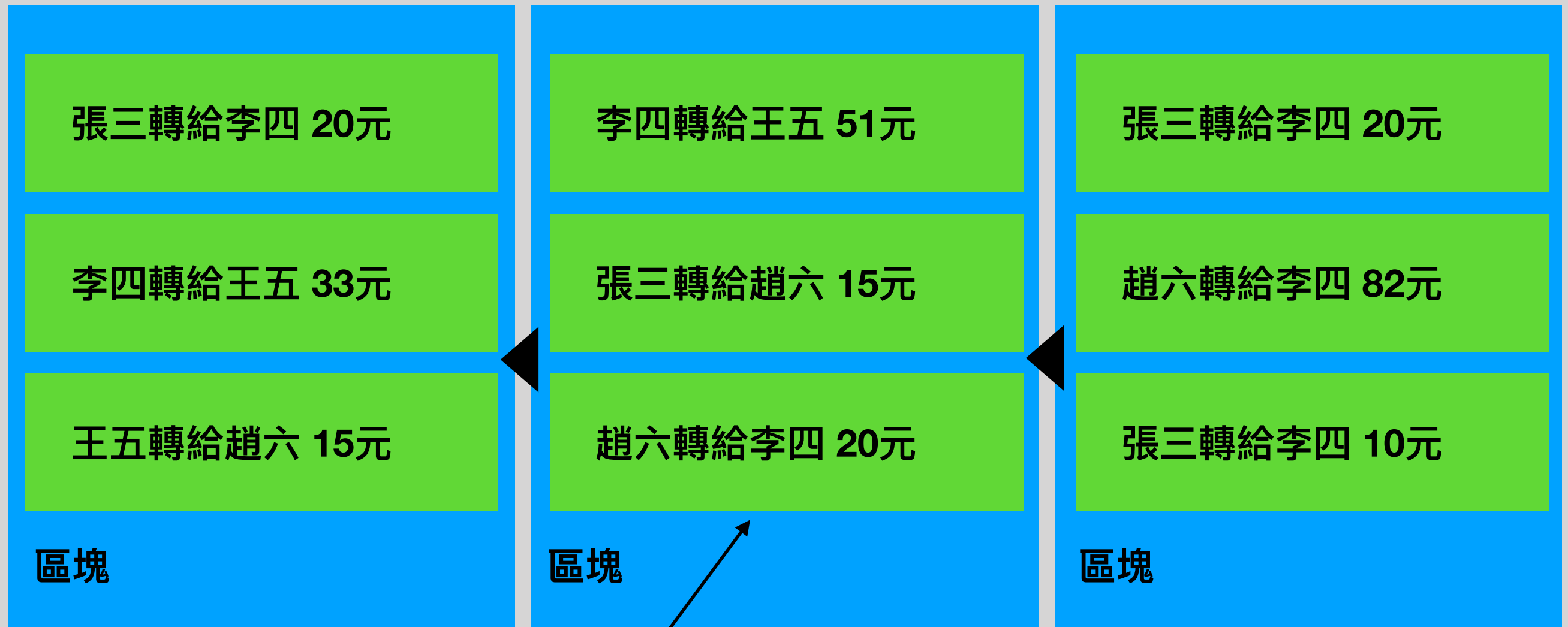
(制約，而非賦能)

對於電子規則系統.....

腐敗/作弊 = 入侵

反腐防作弊 = 安全措施

比特幣的密碼學防禦



區塊鏈

交易受數字簽名保護 (ECDSA)

區塊受hash保護 (SHA256)

區塊鏈接受hash tree結構保護

PoW

—「CPU」一票

如果你有能力控制51%的算力，
與其作弊，不如挖礦，賺得更多

PoS

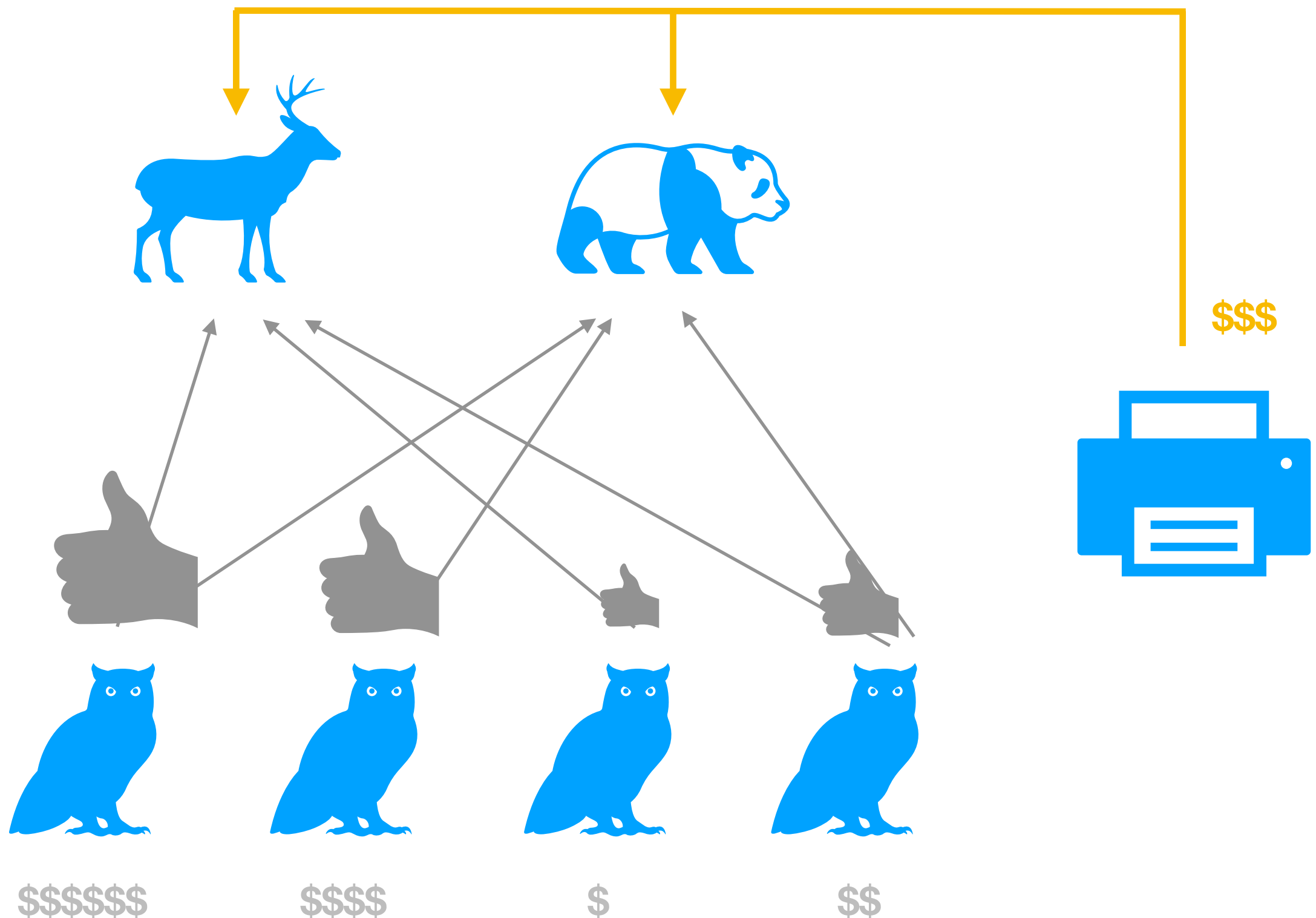
一元一票

如果你有很多的幣，然後用投票權作弊，
那大家對幣喪失信心，貨幣貶值，你的也會受損

內容與區塊鏈的現有結合

1. 鼓勵創作的貨幣政策

例：Steemit的印鈔機制



2. 自動化版權管理

- 著作權認證
- 不可撤回授權
- 彈性版權合約
- (起步階段)

3. 合作模式規約

舉例：Civil

- 新聞項目可以直接接受代幣CLV
 - 打賞或訂閱
- 以智能合約公開事先規定分成（記者、編輯、設計師等）
- 爲報道捉蟲的人也有代幣獎勵

Matters的實踐

(至2018年7月)

Who, Where, more Hows, and How-nots

工作模型

社區	作者	讀者
----	----	----

內容	文章	評論
----	----	----

產品	Webapp	原生App
----	--------	-------

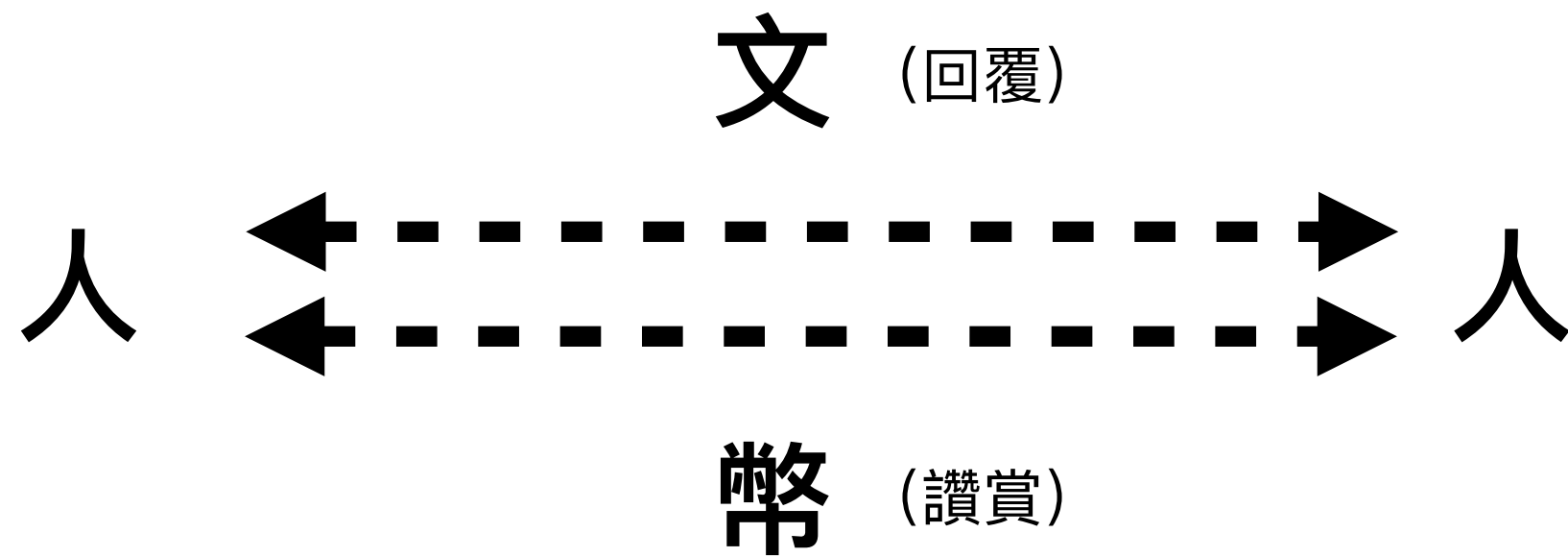
基礎建設	區塊鏈	雲服務器
------	-----	------

**Matters生態裏
的其他應用**

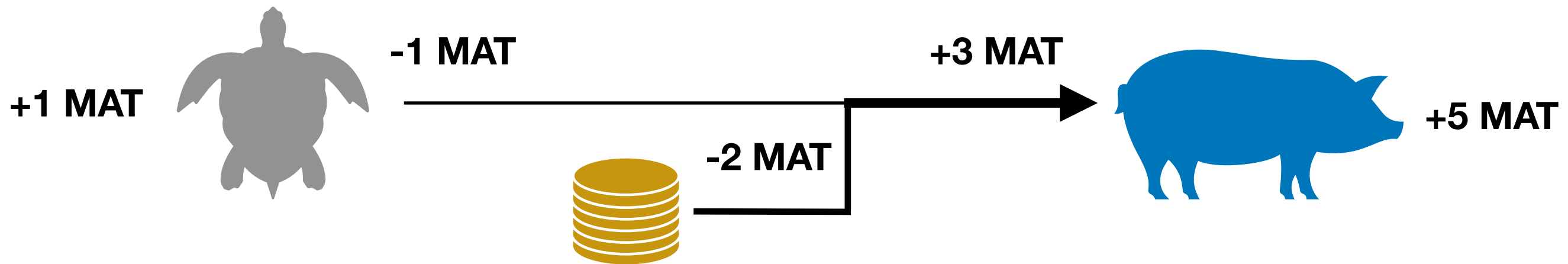
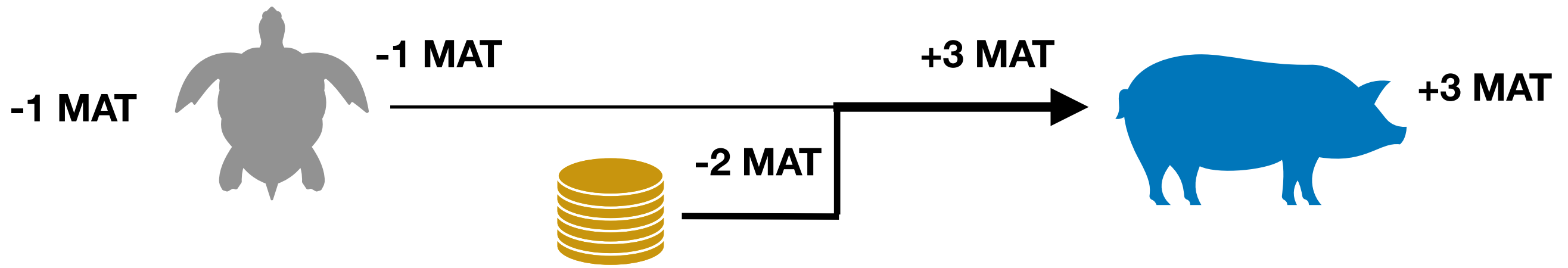
↓
依賴

1. 社區

人際關係模型



「洗錢」事件



.....

技術支持

自動化統計

- 任意週期
- 自動每日、每週、每月計數
- 全局指標36項：用戶（人）、內容（文）、讚賞（錢）
- 用戶指標5項
- 內容指標4項

後臺控制

2. 内容

主題引導的變遷的變化

- 媒體科技
- 公共討論
- 區塊鏈

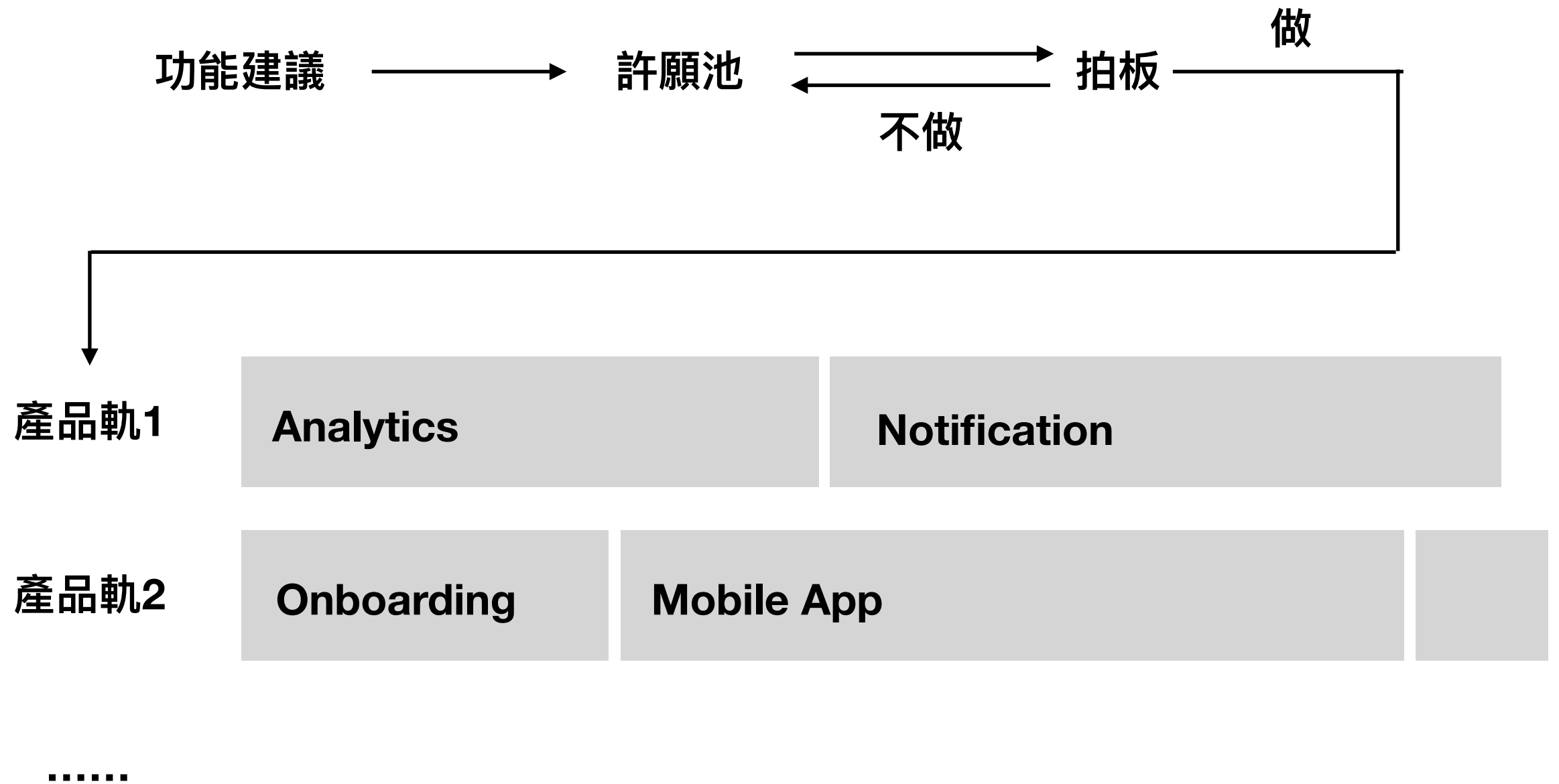
「公共討論」 不夠自然？

- 「要認真寫」
- 「好多大牛 不敢說話」
- 「不敢發舊文」
- 「吸引人來」和「吸引人說話」是兩件事
- 調性有慣性，沉降並不容易
- 如何從「廣場」到「客廳」？

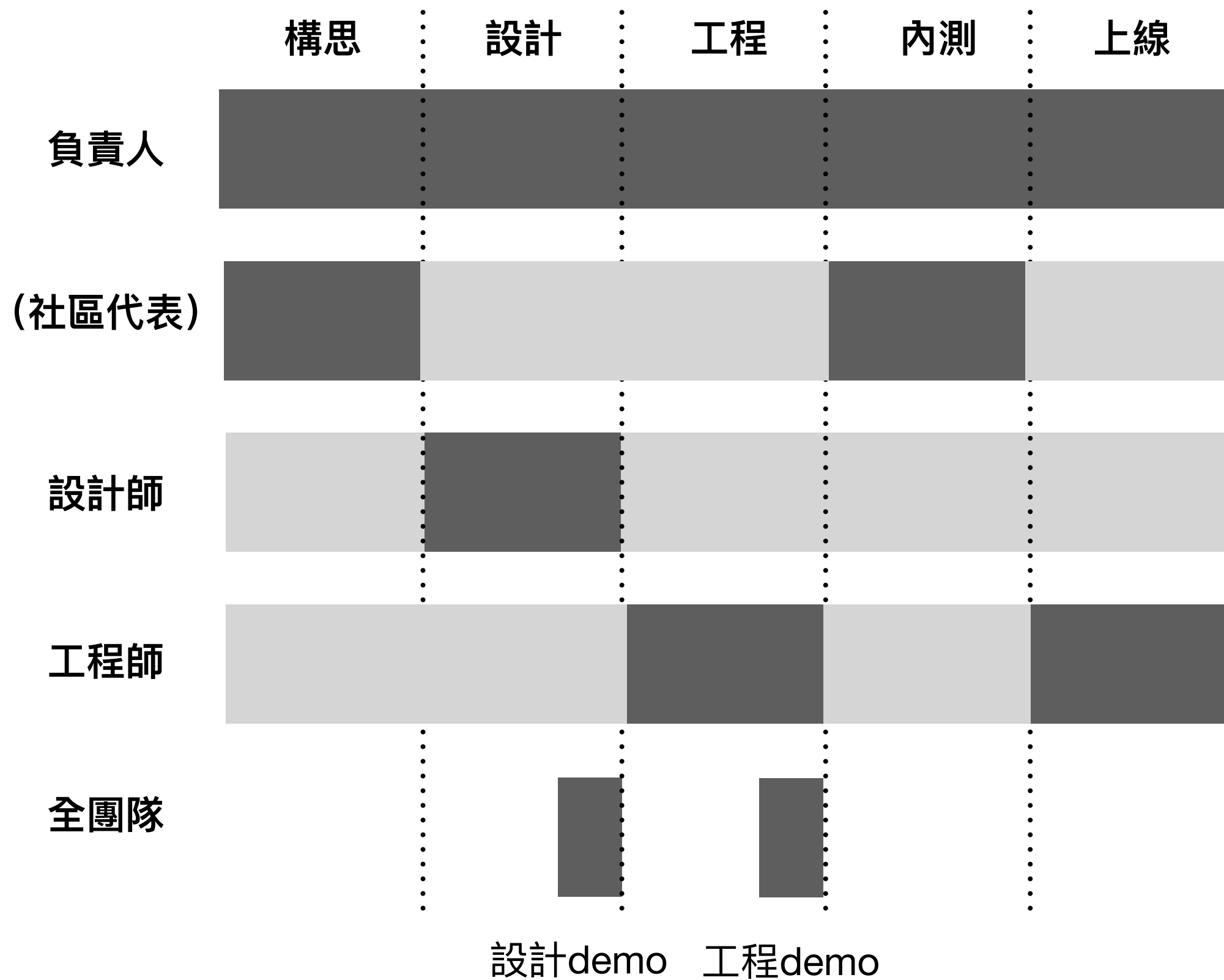
3. 產品

a. 「工作組」 制

開發：宏觀流程



開發：微觀流程



b. 負責人制 (DRI)

任何開發項目必須有具體的負責人
開發資源分配和項目排序由CEO總負責

c. 進度公示 (Kanban)

思考

功能3

Lead: A
Design: G
Dev: C

設計

功能1

Lead: A
Design: B
Dev: A

功能2

Lead: F
Design: B
Dev: A

開發

功能4

Lead: A
Design: G
Dev: C

功能5

Lead: K
Design: F
Dev: C

完成

功能2

Lead: C
Design: B
Dev: A

工作組制的困難

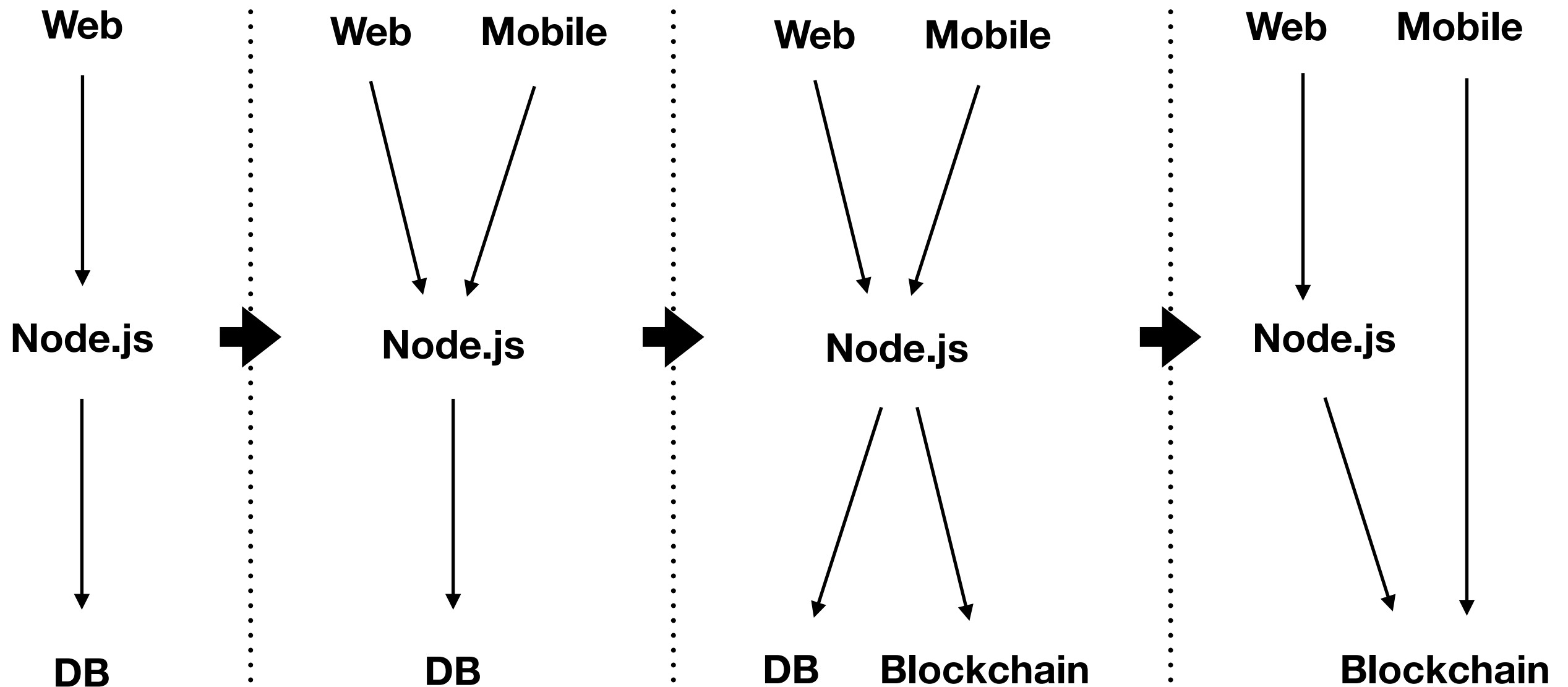
- 對所有人要求更高
 - 負責人
 - 全程跟蹤進度
 - 理解產品、設計、開發
- 所有人
 - 跨領域溝通

4. 技術

Web選型

- 前端模塊框架：React (+SSR)
- 前端狀態管理：Redux
- 富文本編輯框架：Draft.js
- 語言：TypeScript
- 通信框架：Actionful （自研框架；FSA on WebSocket）
- 後端：Node.js
- 數據庫：MongoDB

漸進上鏈的遷移路徑



Matters的5W1H

- Why：讓創作者得到應得的回報
- What：建設完整內容生態，繞過寡頭渠道商
- How：用區塊鏈作內容社區的基礎設施
- Who：Matters團隊、創作者和讀者
- Where：互聯網・全球
- When：2017年11月至今

交個朋友

Email : `andy@blaesus.com`

GitHub: `@blaesus`

Matters : `@Andy`

`blaesus.com/slides/matters-hh.pdf`

共建Matters

- **加入團隊**：社群運營、
品牌經理、產品經理、
UI/UX設計師、全棧工
程師、區塊鏈工程師



<https://medium.com/matters-lab>

- **關注Matters**

<https://twitter.com/matterslab/>

<https://info.matters.news>



<https://t.me/joinchat/BXzIWUhXaWNZ-TXJZJCzDQ>