

# 奴隶坊

你炒币，我炒人

# 什么鬼

- 一个“人买人”的社交网络。参与者可以：
  - 变成奴隶
  - 购买奴隶
  - 出售奴隶
  - 与奴隶互动

# 乐趣

- 对主人而言：互动时需要三思
  - 有趣的互动 = 奴隶涨价
  - 无趣的互动 = 奴隶降价
- 对奴隶而言：强调精神奖励，享受成为猫娘
  - 积极回应主人没有直接回报，甚至可以摆烂威胁主人
  - 价格反映猫娘纯度

# 给谁用

- 谁会成为奴隶
  - 娱乐向：猫娘、弱智吧神人、每日一帖带诗人
  - 服务向：专业咨询、创作约稿、学霸讲题、偶像提问箱
- 谁会成为主人
  - 娱乐与服务的需求方
  - 炒猫娘，炒诗人，炒学霸，炒偶像

# 对比传统社交

- 高频灌水 -> 低频灌金
  - 闷骚型社交，契合区块链延时+gas费，主打一个惬意
- 纯链应用 = 永不关服 = 一生回忆 + 代代相传
  - 其他 Web 3 好处，不赘述

# 对比 传统外包/Freelancer 平台

- 默认乙方自愿
  - 很多事情收费就变味了
- 甲方承担乙方贬值的风险
  - 成全自己的同时，也要成全乙方，不能当大爷折腾人
- 沟通记录公开，不可公关，甩锅精准
  - 双方若私下沟通，这份风险会 price-in

# 对比常规 SocialFi

- 独特的玩法与生态位
  - 跳出“抄 Web 2 + 发币”的公式
  - 与 Web 2 社交不构成直接竞争关系
- UI 与多数社交平台区分很大
  - 对话间夹带奴隶买卖记录与价格
  - 神人言论被截图传播，独特的 UI 激发好奇，从而裂变推广

# 对比常规 NFT

- 对价值的 Trustless:
  - 一段互动记录背后，一定有个持有私钥的人，付出了一段时间
  - Real Human Assets, “现实人肉资产”
  - 核心trick: 钱包地址 == Token ID
- 价格和持有者的生产力相关，而非纯炒
  - 引导奴隶，制造有趣的互动，发扬、培养其优点



# 未来

- 从1到100
  - 3个维度：社交应用、交易所、3D游戏
- 基于 Real Human Assets，探索更多的人与人的连接方式

谢谢