

# 语戏 COM

## 白皮书

让每个创意都充满价值

全球首个区块链微型众创 IP 孵化与交易平台

2017 年 8 月 10 日

# 目 录

## 1 摘要

## 2 背景

2.1 关于知识产权市场	4
2.2 什么是语戏	5
2.3 语戏较其他 IP 类项目的优势	10
2.4 发展中遇到的问题与区块链带来的机会	11

## 3 项目介绍

3.1 什么是语戏 DAPP	13
3.2 生态构建	13
3.3 业务模型	16
3.4 应用场景	17
3.5 平台设计	19
3.6 为什么使用区块链？	19
3.7 解决方案	20

## 4 发展路线图

## 5 团队介绍

5.1 项目团队	24
5.2 顾问团队	26
5.3 投资人	27

## 6 数字代币设置与发行计划

6.1 数字代币目的与用途	28
6.2 发行的总额及分配	28
6.3 发售细则	29
6.4 筹集资金的用途	29

## 7 免责声明

## 参考信息

# 1 摘要

语戏 APP 是国内首个社会大众基于兴趣创作 IP 的新型平台，语戏的新模式和新理念已经为京东、特步等企业创造了巨大商业价值。语戏作为一个真正意义上的去中心化创作组织，存在着 IP 难确权、创作难定价等现实技术问题。区块链技术的出现使得信用创造中心从单一中心转变为多中心，形成信用创造的去中心化<sup>1</sup>，为语戏生态的建立点亮了曙光。由于语戏 DAO 创作的特性，势必需要由 APP 转化为 DAPP，并以此为切入点建立起有代币奖励机制的 IP 创作、IP 确权、IP 孵化的众创 IP 发布与交易平台。让每个有创意的人都可以在在语戏 DAPP 上展示才华，让每个有创意的灵感都实现价值。

---

<sup>1</sup> 梁燕子. 信用创造的去中心化对于中国银行业影响研究[D].上海社会科学院,2017

## 2 背景

### 2.1 关于知识产权市场

IP 的英文为“Intellectual Property”，其原意为“知识（财产）所有权”或者“智慧（财产）所有权”。现多指自带粉丝的任何形式的内容或人。IP 具有吸粉快、粉丝粘性强的特点。

近几年来,网络文学与 IP 一词频繁共同出现,催生了很多由网络文学 IP 改编而来的,现象级热门影视剧、动漫、游戏、歌曲<sup>2</sup>。2016 年以影视大片、动漫娱乐、游戏市场等新兴文创产品为代表的文化企业实现营收达 80314 亿元,比上年增长 7.5%,而这个增速还在持续提升。例如《花千骨》等 IP 创造的价值有目共睹。

目前的 IP 市场的最大特点是中心化创作、孵化和交易。IP 一时间成了高大上,难以企及的价值领域。直到 2015 年语戏 APP 的出现,使得每一个人都有了直接发挥灵感,参与 IP 创作的机会。语戏的出现使得 IP 市场不再仅仅是一个大资金运作,高成本创作与交易的领域。他使 IP 市场草根化、平民化,一个中学生一个闪现的灵感就可以诞生一部动漫;一个老年人深沉的回忆就有可能变成一部电影。语戏在诞生不到 3 年的时间内,已经成为了 IP 市场引人瞩目的新潮流。

---

2 于梦溪.我国网络文学 IP 运营研究[D].南京大学,2016

## 2.2 什么是语戏

目前语戏APP是国内基于语言角色扮演的创作形式产生小型IP的最大的众创平台。主要用户群体为泛二次元年轻人群。在语戏里用户凭借兴趣共同创作内容，自由组建、自主管理、运营主题各异的内容社群。



内容社群概况

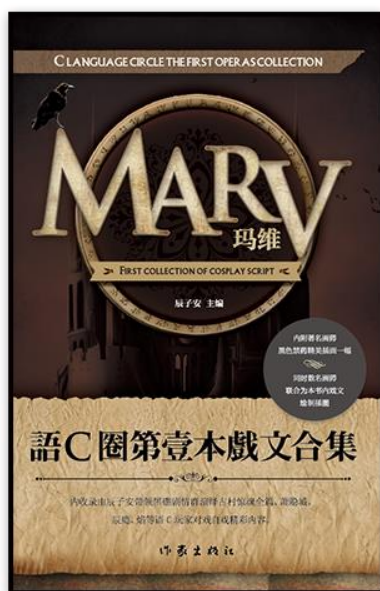
简介、主线剧情

语戏现有业务主要为内容生成：20 万内容创作者，人均日创作时长 80 分钟，月均创作文字 2200 万字，6 万个自治的内容社群，正在创作及孵化的故事超过 5 万 5 千部。其中王者荣耀同人剧共 199 人参与，完成创作创作 541.7 万字，评论 44.9 万次；人猫咖啡店原创剧共 200 人参与，完成创作 364 万字，评论 211.4 万次，并且同名漫画在快看上阅读量超过 6000 万。

语戏经过两年生产、运营、孵化内容的模式探索，取得了众多开创性成果。

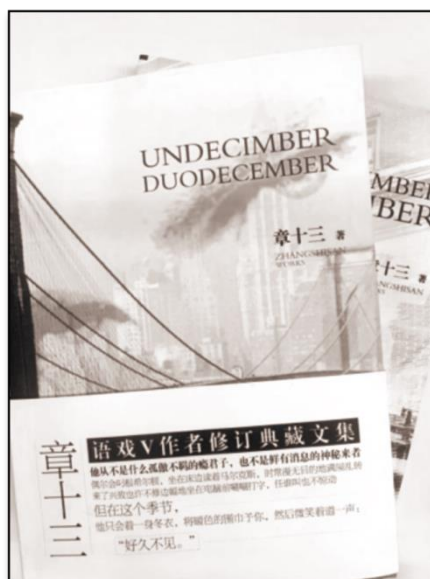
1、完成了多个 IP 孵化产品：

(1) 由 44 位语戏用户共同创作的语 C 圈第一部戏文合集《玛维》，目前已由作家出版社出版；



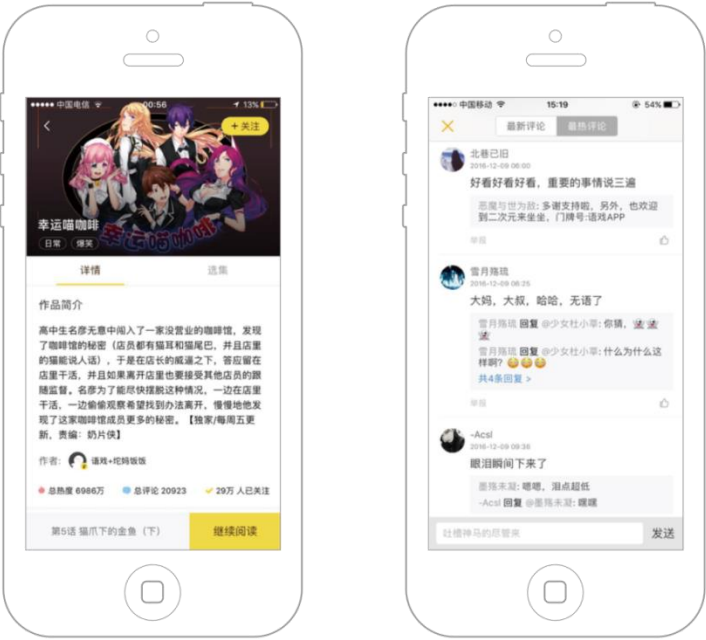
《玛维》

(2) 用户自主印制的小说集：《UNDECIMBER DUODECEMBER》



《UNDECIMBER DUODECEMBER》

( 3 )语戏自有IP漫画《幸运喵咖啡》,《狄俄尼索斯的挽歌》。其中《幸运喵咖啡》在快看漫画平台共有6986万阅读 , 20923条评论。

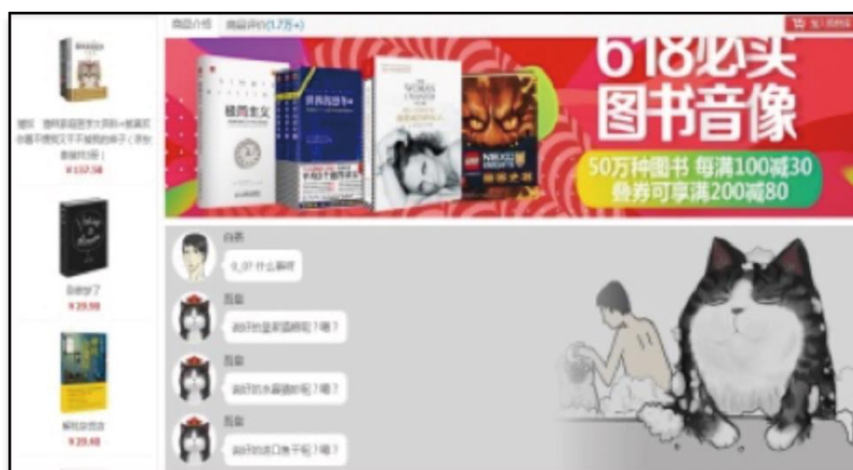


《幸运喵咖啡》

## 2、开展了多个品牌IP项目的合作：

### (1) 京东图书互动内容独家供应商

京东图书目前已上线详情页专区及相关内容聚合专题页。实现了书籍详情页停留时间、订单量较合作前提升9%，订单转化量提升8%的成效。已开始推进由京东图书联手上游图书供应商、图书机构，以内容创作奖励任务方式在语戏APP平台发布任务的合作方式，解决海量图书与匹配互动内容量产的问题。



京东内容产品



## （2）特步二次元线上内容传播供应商

语戏以特步&汪东城联名款运动鞋为载体，用泛二次元用户更容易接受的沟通方式，将汪东城与粉丝相链接，传递守护之翼的契约精神。本次创新的内容传播形式拉近了特步与年轻用户群体的距离，该鞋开售2分钟即取得销量105双；5天销售510双并且零差评的好成绩。



特步内容传播

(3) 春雨面膜、艺龙、七匹狼、京东金融、京东白条等企业品牌IP内容合作。



品牌IP策划案

语戏期望未来在满足用户内容创作需求的同时，将增加IP智能筛选机制及交易体系，实现IP的实时定价和快速变现。

## 2.3 语戏较其他 IP 类项目的优势

### 2.3.1 创作方式不同——全民 UGC 众创

众创内容生产机制是语戏独有的内容创作模式，语戏 2.0 的使命就是让任何人都可以轻松地参与到内容的创作中并获得收益；让“写”这件事变得简单而快乐。

### 2.3.2 IP 从 0 到 1 的孵化与交易，用户粘性高

语戏依靠社群化、群主与群员众创的内容孵化机制，截止到 2017 年 7 月份，

已创作 6 万多部原创故事，并且每个故事都自带粉丝，群主与粉丝以内容为基础建立自传播矩阵，通过转发，点赞等行为为 IP 带来不同细分数据的价值累加，并引发质变，从而完成 IP 从 0 到 1 的孵化。

### 2.3.3 极易切入中小 IP 需求市场

语戏微型众创的 IP 孵化模式是针对数以万计的中小游戏、影视、品牌的 IP 需求方，以任务式协同创作、点对点 IP 孵化，实时定价机制，智能筛选模式快速切入中小 IP 需求市场。

### 2.3.4 精准的 IP 价值评定

通过 IP 价值评定系统对 IP 进行实时定价，帮助 IP 需求方有针对性、有目的地寻找合适 IP，促进合作达成率。

## 2.4 发展中遇到的问题与区块链带来的机会

首先，语戏作为一个内容创作平台，有着确实的实名制需求，因为有了身份的确认证才有版权的确认证以及基于身份的奖惩制度。（语戏作为一个内容创作平台，需要引入实名制以保护创作者的版权和创作基于个人身份的奖惩制度。）另外，网络空间的记忆机制也使得用户的网上行为信息成为极具商业价值的商品，而这牵涉人们广泛忧虑网络隐私问题<sup>3</sup>。一个实名制身份又有针对不同创作作品产生不同身份的需求，最大化对隐私的保护，创作者可以选择在合适的时候公开在作品中所扮演的身份，同时还要杜绝中心化所带来的隐私泄漏的可能性。

第二，近年来，立法有强化网络交易平台对其用户内容行政责任的趋势<sup>4</sup>。创作的过程中，创作的内容需要时刻接受读者的监督，建立一种基于读者的共识审查制度，并且作品最终定稿记录于区块链前必须要通过共识审查，避免了不健康内容的出现，并极大降低监督成本。

---

3 冯泽奇. 大数据时代网络隐私问题研究：从权利保护到个人选择[D]. 吉林大学, 2016

4 赵鹏. 私人审查的界限——论网络交易平台对用户内容的行政责任[J]. 清华法学, 2016, 10(06): 115-132. [2017-08-27].

第三，界定智力成果产权边界的确权规则是知识产权法的核心规则<sup>5</sup>。缺乏一种不可更改的系统对作品的版权进行记录与确权，从根本上保护创作者的利益。从而让所有的作者与读者都可以以这种系统为基础，对剽窃、抄袭等内容进行维权与追讨。

第四，对于主要作者与协助创作的读者来说，缺少奖励机制，同时也缺少一种合理且方便的利益分配机制，以一种大家都信任且接受的方式进行运作，实现各方利益的最大化。

第五，为了减少对平台可信性的依赖，增强系统透明性<sup>6</sup>，需要一种满足一定条件、自动执行的合约，来实现效率的提高。

---

5 崔国斌. 知识产权确权模式选择理论[J]. 中外法学,2014,26(02):408-430. [2017-08-27].

6 张泓. 可靠虚拟交易系统方案及问题研究[D].上海交通大学,2015.

## 3 项目介绍

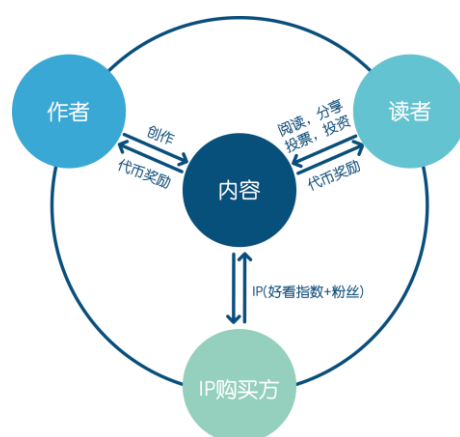
### 3.1 什么是语戏 DAPP

语戏 DAPP ( Decentralized Application ) 是一款去中心化的移动应用，利用点对点技术构建，直接连接了作者与读者，不需要任何第三方机构作为中间人，同时内建有数字代币体系从而实现系统内部各方利益之流转，解决了一系列的问题：

- 1、实现实名制身份与不同作品身份的关联，用户可自主决定是否公布身份，保证了隐私的保护。
- 2、建立共识审查机制，对作品内容进行过滤。
- 3、实现版权的唯一性和不可篡改性，提供了确权的一种方式。
- 4、建立奖励机制，使各方的利益分配合理化、最大化。
- 5、通过智能合约实现自动执行功能，提高 IP 交易效率与可靠性。

### 3.2 生态构建

语戏以 DAPP 的形式切入，打造以 IP 孵化为核心的 DAC ( Decentralized Autonomous Corporation ) 生态。成员之间通过需求、内容和 IP 价值联系起来形成协作关系，共同创作，共同成长，共同传播，共享收益，不断壮大。



语戏生态

## 1、众创作、共收益

作者，是 IP（内容）的创作者及版权所有者。新的 IP 创作可以由作者主动发起，也可根据 IP 需求方要求进行定制，其他作者自由参与共同创作。内容的创作过程会实时记录到区块链上，生成参与作者的所有权证明，作为 IP 收益分成到依据。

## 2、读者参与、玩转 IP 粉丝经济

读者（作为 IP 内容消费方，其）的阅读、评价、分享、投票等行为都是对内容创作、传播及价值的提升。这些有价值的行为，通过智能合约给予奖励。围绕社区化内容创作方式，打造从内容生产到内容传播、内容消费的体系，提升创作的动力和体验，同时也提高读者的参与度，给整个创作生态提供更多的机会。

## 3、好看指数

好看指数是语戏根据通过读者阅读行为的数据积累和故事人气衰减速率的记录与分析产生的一个曲线。



好看指数

“好看指数”有三个作用：

a.对于 IP 来说，“好看指数”越高表明读者流失率越低，从而吸引更多的新读者并留住老读者，便于发掘热门和有潜力的 IP；

b.对于作者来说，“好看指数”可以让作者更清晰的了解读者喜好，判断故事的掉粉点，让阅读也成为创作的帮手；

c.对于 IP 需求方来说，通过“故事题材 + 好看指数 + 粉丝数量”的模型构建，辅助 IP 需求方判断 IP 的最佳购买时机。

“好看指数”的创新，比传统内容阅读平台通过点赞，投票的数据采集机制，更加人性化、更加碎片化、更加真实有效、更具价值。

#### 4、IP 定价机制

##### （1）特征用户筛选

社群即为人以群分，社群成员有着共同的价值感知、社群意识、忠诚度及其品牌相关行为倾向等<sup>7</sup>。共同的阅读喜好，共同的评判标准，读者标签有利于对某一个 IP 的价值定量，有利于对 IP 需求方通过内容题材 + 社群成员画像，来判断该 IP 是否可以满足他的需求。比如：一个针对 15—19 岁人群的游戏需求方，通过对故事及同类人群组成的社区的阅读行为来判断是否购买，甚至在还没有形成巨大的粉丝效应前，依据数百或数千的同类人群的详细记录，看到这个 IP 的前景。

##### （2）标签筛选

通过数据采集，提供包括粉丝数量，题材等数据标签，使 IP 购买方可以直观判断 IP 的价值。通过投票的行为，为 IP 定义未来适合网剧还是游戏的标签。

##### （3）作者评级机制

---

7 金立印. 虚拟品牌社群的价值维度对成员社群意识、忠诚度及行为倾向的影响[J]. 管理科学,2007,(02):36-45. [2017-08-27].

作者创作行为及所创作作品数据会不断记录、更新,形成作者能力评价指标,体现其 IP 创作能力

## 6、IP 交易

IP 需求方依照智能筛选数据,挑选满足需求的 IP 作品,与创作方议价交易。IP 需求方也可以根据需求定制 IP 各项指标,招募作者参与 IP 创作,通过设定智能合约,制定 IP 成长目标及奖励。

## 7、版权规则

创作者共有分享版权,版权分享规则由初创作者制定智能合约实现。

# 3.3业务模型

语戏 COM 生态将围绕 IP 社群化展开,以原创故事为核心,根据故事特性、粉丝数量、粉丝属性、市场情况等,孵化出优质文字故事,再逐步向漫画、广播剧、影视、动漫、游戏以及动漫周边衍生产品等延伸。

在语戏 COM 生态中的用户,可以同时拥有不同的身份,行使不同的权利,获得与身份相对应的收益。

## 1、作者

通过持续不断的更新内容获得数字货币的奖励,也可通过 IP 的增值获得更高的收益。

## 2、读者

通过阅读、评论、转发、投票、投资等对 IP 有价值的行为通过智能合约获得数字货币。对 IP 的增值越高的行为获得的奖励也越多。

## 3、IP 需求方

通过智能合约发布 IP 需求,并通过“好看指数”、“IP 定价机制”发现有价值的 IP。



#### 4、语戏线上商城

语戏通过设立线上商城、收取交易税、自有 IP 孵化等形式获得收入。

会员特权：充值会员，获得 V 标，加速成长等特权。

##### （1）交易税收

IP 交易、用户代币交易等涉及到用户间交易的行为都需向系统（语戏）支付交易税。

##### （2）虚拟道具、服装

IP 相关线上皮肤、道具等出售。

##### （3）IP 周边

语戏自有 IP 进行 Cos 服、手办、抱枕等商品出售

##### （4）主题展

联合多个 IP 举办主题展会、主题旅游项目等。

### 3.4 应用场景

#### 1、自创作社群

作者小明想写个故事，但是只想出了大纲，于是在语戏上发布故事大纲，语戏 DAPP 自动生成一个以本故事为核心的社群并将此故事的信息通知给其他喜好此类故事的读者，作者以及 IP 需求方。作者小红和小明沟通后，开始共同创作。创作开始，本故事所有进程都会被记录在不可篡改的区块链上。所有行为会按照一定规则转化为货币奖励给小明、作者和读者。我们会有智能合约来约束并执行各方的利益分配份额。



## 2、中小企业自媒体内容需求

欧阳是一个企业品牌的自媒体人员，根据自身品牌的内涵，在语戏上发布内容目标，并将奖励计划设定在智能合约上，所有参与者都会通过智能合约规则自动获得赢得的奖励。品牌在获得内容的同时，也获得了粉丝。



## 3、影视剧内容创作

上官是个小影视公司的大老板，想要拍个网大，对 IP 的最重要需求是正版，第二需求是受年轻女性喜爱，第三是只有 5 万元的预算。于是上官让剧本策划诸葛在语戏上发布需求，包括题材，字数，还有最重要的是对好看指数的要求。语戏会基于所有用户自主的行为预测此 IP 受欢迎指数。使得在早期购买 IP 的买家能够用最低的成本锁定或购买一个有价值的 IP，同时实现粉丝的前期积累。



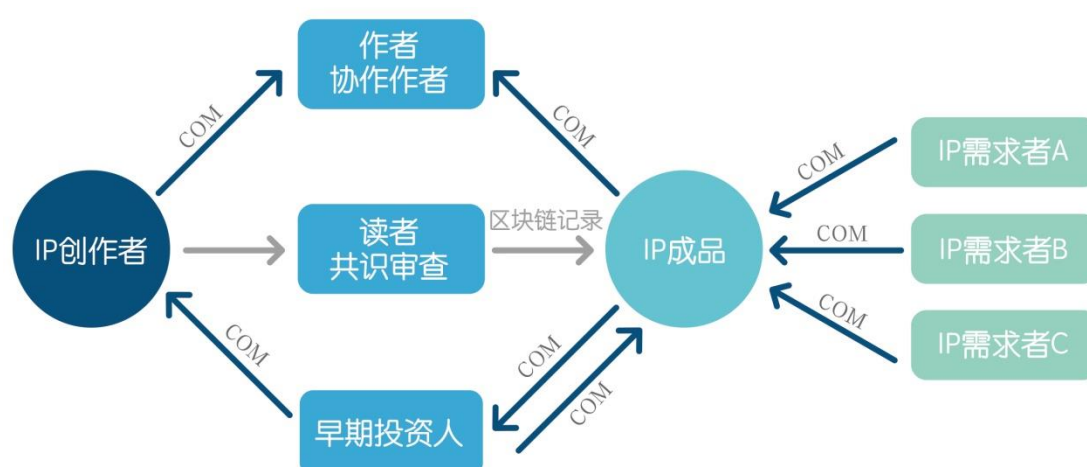
## 4、作者确权

公孙是一个作者，她在语戏上进行内容创作，所有行为都被记录在区块链上，一旦上线，无法篡改。由此生成的时间戳直接证明了这些内容的版权归属。公孙的版权拥有了明确证明，且可以在网上完成去向清晰的版权交易。



### 3.5 平台设计

语戏 COM 的创新平台设计使个体理性的经济行为与整个生态系统的发展保持一致，并相辅相成，如下图所示：



(\*) 读者给予共识审查的奖励代币出自奖励金代币池，如果一个读者给出的结果与最终共识审查的结果不相符的次数太多，则该读者会被记录下来并禁止其今后提供共识审查结果。

### 3.6 为什么使用区块链？

#### 1、创建基于区块链技术的加密数字货币激励生态

作者通过创作、读者通过阅读、评论、转发、投票等行为来获得COM币，整个过程由作家创作、读者投票等非平台行为而决定，规则公开、透明。

#### 2、创建 IP 版权认证体系

通过区块链技术，可完美解决版权混乱和纠纷等问题，一旦上线，链上时间戳证明版权归属，实现版权的唯一性和不可篡改性。

### 3、创建 IP 交易生态

可根据智能合约约定直接在线上完成版权交易，提高IP交易效率与可靠性。

### 4、建立共识审查机制

建立一种基于读者的共识审查制度，并且作品最终定稿记录于区块链前必须要通过共识审查，避免了不健康内容的出现，并极大降低监督成本。

## 3.7 解决方案

基于 ETH 区块链系统，建立一个基于大数据的创作生态系统“语戏”，通过智能合约建立 IP 需求，实时评估 IP 热度、完成情况并结算已完成奖励。该平台的统一代币称为 COM，COM 符合 EthereumERC-20 代币标准，可通过 Ethereum 区块链开展交易。

COM 中不低于 50%的份额将通过 ICO 发行，代币总量限定为 5 亿个。IP 需求方（Advertiser）可通过参与 ICO 或公开市场采购 COM 用于建立任务；而完成任务的群主（Promoter）或作者（Writer）将根据任务价格以及个人传播力获得相应的 COM 作为酬劳。在语戏平台中，创作及挖矿。所有的群主和作者既是 IP 需求方的目标客户，同时也是传播者和创作者。

#### 1、对于 IP 需求方

（1）建立付款账号

（2）购买 COM

（3）创建智能任务合约：设定任务周期、任务悬赏、接单用户范围、任务关键词、任务素材、“好看指数”系数。

（4）发布智能任务合约：群主/作者竞标、智能评级

（5）通过好看指数筛选机制，发现并投资自创热门 IP

## 2、对于群主

- (1) 建立收付款账号
- (2) 缴纳保证金 ( 产权保护机制 )
- (3) 竞标悬赏任务
- (4) 自创悬赏任务
- (5) 开设语戏房间
- (6) 社交媒体推广
- (7) 完成任务、获得悬赏

## 3、对于作者

- (1) 建立收款账号
- (2) 缴纳保证金 ( 内容审查机制 )
- (3) 参与语戏房间
- (4) 创作 IP 内容
- (5) 完成任务、根据好看指数评级获得悬赏：

$$COM\ Bounty = \frac{\ln(PPl_n)}{\sum_{n \in N} \ln(PPl_n)} \times Popular\ Index$$

✧ 奖励份额与群主成功发展的作者及“围观群众”数量的自然对数成正比相关

✧ “好看指数”是评价任务完成度的重要组成部分

## 4、对于账号

开放 IP 需求方和作者两个通道。需求方每发布一条需求合约需按照赏金比例交纳保证金，由群主自由认领。

## 5、对于 IP 需求方

还可以选择私密模式：需求推广仅通过已获悉该地址的用户及好友进行传播，

私密智能合约不在任务平台中显示。由区块链技术保证私密合约的内容合规审查。

## 6、内容审查机制-Yes 机制

Yes 机制是基于账户 COM 与长期行为合规(YES)的综合方案。具体来说是一个群主在竞标智能任务合约时,将其平时的行为合规权重作为判断是否可以领取任务的依据,以促进内容合规和生态圈和谐。具体评估指数为:

$$YesX = \sum_{n \in N} Yes_n \times (TimeSeries_2 - TimeSeries_1)$$

## 7、客户端与 SDK 开发

全平台应用覆盖。前期主打 ios 及 Android,逐渐推出包括 Mac, Windows 多种平台及作者创作接口。同时提供 sdk 以便其他以太坊应用开发者作为 IP 需求方接入。

## 8、版权签名与验证

语戏对作者发布的文档、图片、声音等进行哈希运算<sup>8</sup>,并将运算结果、用户信息、时间戳等写入区块链。在一个语戏房间里,设置智能合约并确定权益比例,保证每个作者的个人信息、贡献比例和权益分配也会一并入链并智能分配。

语戏同时可以根据作者或 IP 需求方的要求作出加密、隐藏、公开、授权等各种版权保护及迁移处理。使用多重加密算法对创作内容进行管理和追溯验证。

同时,提供便利的 Api 接口,便于第三方(IP 需求方)实现 DAPP 外扩展。

## 9、去中心化储存

语戏对用户平台上的创作:文本、聚合文本、图片、声音、视频等数据以及第三方接入的数据实现安全储存,快速分发。

<sup>8</sup> 翁新轩. 安全哈希算法的并行化实现研究[D].复旦大学,2013.

## 4 发展路线图

- 2014 年 11 月 语戏团队获得薛蛮子及 PreAngel 的天使轮投资，致力于兴趣社交平台的研发。
- 2015 年 2 月 语戏团队第一个项目终止。
- 2015 年 3 月 语戏团队对重度二次元领域语言 COSPLAY 做了深度调研后，决定开启语戏项目。
- 2015 年 5 月 语戏获得薛蛮子及娱乐工场数百万元 Pre-A 轮投资。
- 2015 年 7 月 语戏内测版本上线，内测 5 天，收集 700 多条反馈信息。
- 2015 年 9 月 语戏 1.0 版本上线，2 个小时下载量超过 5000 人。
- 2016 年 5 月 语戏团队开始内容变现模式的摸索，先后尝试互动内容直播，企业品牌 IP 孵化，中小企业的内容扶持等多个跨领域的内容合作。
- 2016 年 11 月 内容创作者超过 10 万，创作字数超过 1 亿字。
- 2017 年 4 月 语戏与京东图书达成互动评论内容共识，签署基于 2000 个 SKU 的内容生成合作协议。
- 2017 年 5 月 语戏获得原股东薛蛮子和两岸青年基金的追加投资。
- 2017 年 6 月 语戏内容创作者超过 15 万，创作字数超过 2 亿字。
- 2017 年 6 月 语戏将现有业务与区块链技术集合，优化业务架构规划。
- 2017 年 9 月 语戏白皮书发布。
- 2017 年 9 月 启动语戏项目 ICO。
- 2017 年 10 月 语戏 2.0 版本完成 DEMO。
- 2017 年 12 月 语戏 2.0 版本开发完成并上线运营。
- 未来.....  
↓

## 5 团队介绍

### 5.1 项目团队



贾裴军 CEO

原数码媒体集团创始人、董事长，丰富的 UGC 内容创业领域经验，坚信 UGC 是互联网的本质。具有极其敏锐的商业嗅觉及洞察力，同时对业务模式及商业模型的建立有极深造诣。



陈永虎，技术总监

原北京光芒星空信息技术有限公司研发经理，6 年移动端开发经验，精通 Android&iOS 及 Linux 系统开发，对移动通信网络有深入研究，熟悉以太坊，精通 solidity 智能合约开发。





周燊，运营总监

原西祠胡同社区副主编，8 年社区运营、团队管理经验，擅长建立用户激励制度和成长体系、对搭建自运营的社区生态有深刻的认识及独到、有效的方法。



葛惠林 策划总监

曾任蓝色光标旗下蓝色未来西南大区项目经理，服务过微软、京东、联想、今日头条、创维、美图秀秀、特步等企业。资深语 C 玩家，语戏第一批用户。



郑博瀚，京东互动内容项目负责人

原搜易贷移动端产品负责人，二次元重度用户，热爱 ACG 文化，对二次元文字内容和漫画有深刻的理解与喜好，热衷于研究各种数字货币，是国内较早玩数字货币的用户。



辰子安 语戏内容负责人

二次元语 C 圈 KOL，6 千人语 C 家族创始人、族长，部落粉丝 12 万，语 C 圈第一本戏文合集《玛维》主编。

## 5.2 顾问团队



火花

金币资本联合创始人兼执行董事



KBShinya

网络知名唱将，在酷狗流行风向标的音乐榜单中获得了当期第一名的成绩。在 2016 年的 B 站粉丝排行中，粉丝数量排在音乐区第五名，全站 28 名。



天水三千

一位来自杭州的 coser，因为长得很美，所以经常被大家误认为是女性。他的作品风格多样，擅长舞台表演，其 cos 的安碧成、狐仙、冲田总司等作品被广为流传。

### 5.3 投资人



薛蛮子



娱乐工场



两岸青创基金



PreAngel

## 6 数字代币设置与发行计划

### 6.1 数字代币目的与用途

本项目计划发行一种数字代币——COM，用来实现平台内的奖励制度以及各方利益的分配。COM 代币的设置使整个系统中的交易更加方便、透明，并可以通过智能合约实现自动执行、监管等功能，保证了交易在没有第三方担保情况下的公平与公正。本项目的盈利模式是通过 IP 需求方使用 COM 代币进行的付款征收手续费来实现的。

### 6.2 发行的总额及分配

COM 代币的初始总量为 5 亿，计划首次公开拍卖总量的 12.5%，共 2.5 亿，接受使用 ETH 参投，按比例兑换 COM 代币。募集金额 5000ETH，具体每种参投代币的兑换比例将在正式 ICO 前确定。

若最终售出的代币数量未满足本次发行量的 40%，即未满足 1 亿 COM 代币，将视为 ICO 失败，全部返回参投的 ETH；一旦售出代币数量达到 2.5 亿，ICO 将立即结束。

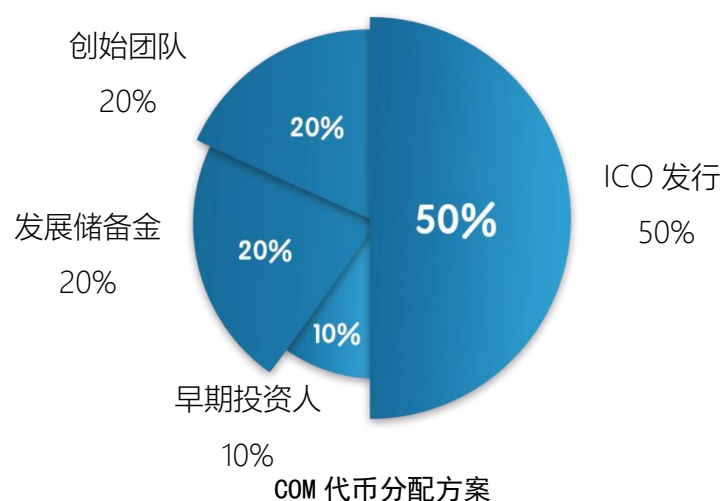
具体 COM 代币的分配方案如下：

50%，共计 2.5 亿 COM，分配给本次 ICO 的参与者；

10%，共计 0.5 亿 COM，分配给早期投资人；

20%，共计 1 亿 COM，分配给创始团队与核心开发者，部分留作对团队的长期激励，此部分代币锁定期为 2 年；

20%，共计 1 亿 COM，作为发展储备金，此部分代币无限期锁定，仅在必要时，由社区投票决定发行数量与发行价格。



## 6.3 发售细则

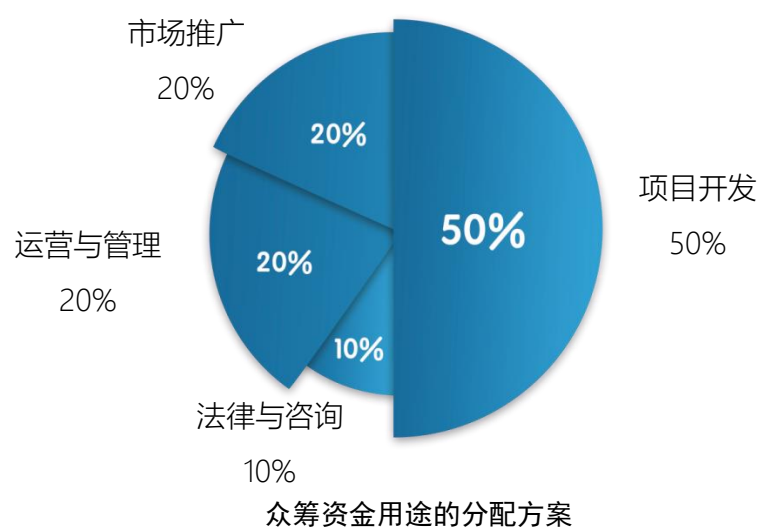
本次发售为期 30 天，一共发售 5 亿 COM 代币，1COM 价格为 0.00002ETH。接受 ETH 参投，按比例兑换 COM 代币。

本次发售的软顶设置为 2000ETH，硬顶为 5000ETH。采用时间优先的方式对软顶前的参与者给予 10% 的代币奖励，一旦达到硬顶，ICO 将立即结束。

ICO 成功后 7 日内，将 COM 代币发送给成功参与 ICO 者。

## 6.4 筹集资金的用途

本次 ICO 众筹资金各项用途的分配比例，如下图所示：



## 1、项目开发

DAPP 需要足够的开发费用进行技术研发、人才招聘、团队建设等等，使项目得以按计划顺利推进。

## 2、市场推广

DAPP 需要大量的市场推广工作，包括 B 端与 C 端，使应用以最快的速度被市场所认可与接受。

## 3、运营与管理

DAPP 需要投入人力、物力对运营过程进行计划、组织、实施和控制等等，从而支持和完成项目的总体战略目标。

## 4、法律与咨询

DAPP 所涉及的创作领域涉及大量法律法规，需要充足的资金来保证相关法律工作。

## 7 免责声明

本文档仅对项目进行介绍，不构成任何投资意见与建议，同时本文档亦不构成任何形式上的合约或承诺。

本项目的意向参与者务必明确了解项目风险，投资者一旦参与投资即表示了解并接受本项目的风险，并愿意为此承担一切相应结果。本项目团队明确表示不承担任何参与本项目造成的直接或间接的损失。

本项目的免责声明包括并不限于：

- a) 无法保证代币将会增值，其价值可能在某种情况下出现下降。
- b) 代币不是一种所有权或控制权。项目并不授予任何个人，任何关于项目及应用决策的权利。
- c) 代币任何形式的丢失、被盗、被骗的风险。
- d) 相关司法监管的风险。数字货币已经成为世界上各个主要国家的监管对象，如监管主体插手或施加压力可能使项目或项目代币受到影响。
- e) 项目或项目代币缺少关注度的风险。代币存在没有被大量个人或组织关注或使用的可能性。
- f) 项目或项目代币达不到项目自身或投资者预期的风险。
- g) 黑客攻击的风险。
- h) 项目漏洞风险或被破解的风险。
- i) 上具体交易所的风险。项目团队不承诺上具体交易所，请投资者悉知此风险。
- j) 项目团队存在的解散风险。存在这样的可能，出于各种原因，团队发展遭遇问题，业务关系的断裂或知识产权索赔等可能的原因，项目随时都有可能遭遇重大打击或直接解散。

- k) 项目相关的官网、钱包出现的故障风险。
- l) 其它无法预料的风险。

除非您本人了解本项目的发展路线以及明白数字货币行业相关的风险，否则不建议参与 ICO。加密货币是一个早期并且高风险的行业，投资和参与，需要非常谨慎与小心。一旦参与 ICO，除 ICO 失败外，您的众筹代币将不再退回。本项目有因合法性、市场需求、技术性或者其它不可控的原因导致项目开发失败的可能性。



## 参考信息

- 1 梁燕子. 信用创造的去中心化对于中国银行业影响研究[D].上海社会科学院,2017 ;
- 2 于梦溪.我国网络文学 IP 运营研究[D].南京大学,2016 ;
- 3 冯泽奇. 大数据时代网络隐私问题研究：从权利保护到个人选择[D].吉林大学,2016 ;
- 4 赵鹏. 私人审查的界限——论网络交易平台对用户内容的行政责任[J]. 清华法学,2016,10(06):115-132. [2017-08-27 ;
- 5 崔国斌. 知识产权确权模式选择理论[J]. 中外法学,2014,26(02):408-430. [2017-08-27 ;
- 6 张泓. 可靠虚拟交易系统方案及问题研究[D].上海交通大学,2015 ;
- 7 金立印. 虚拟品牌社群的价值维度对成员社群意识、忠诚度及行为倾向的影响[J]. 管理科学,2007,(02):36-45. [2017-08-27 ;
- 8 翁新钊. 安全哈希算法的并行化实现研究[D].复旦大学,2013。