

# MovieBloc

Decentralized Movie & Content Distribution Platform





Cinema is universal, beyond flags and borders and passports.  
Alejandro Gonzalez Inarritu



# 目录

1. 概要	4
2. 现在电影产业的问题	6
3. 解决方法	9
4. MovieBloc生态界	13
5. 虚拟货币经济	22
6. 体系结构	30
7. 虚拟货币销售	33
8. 蓝图	35

A man wearing a dark fur hat and goggles is holding a lit sparkler. The sparkler is bright and glowing, with many sparks flying out. The man is looking at the sparkler with a focused expression. The background is dark, and the lighting is dramatic, highlighting the man's face and the sparkler.

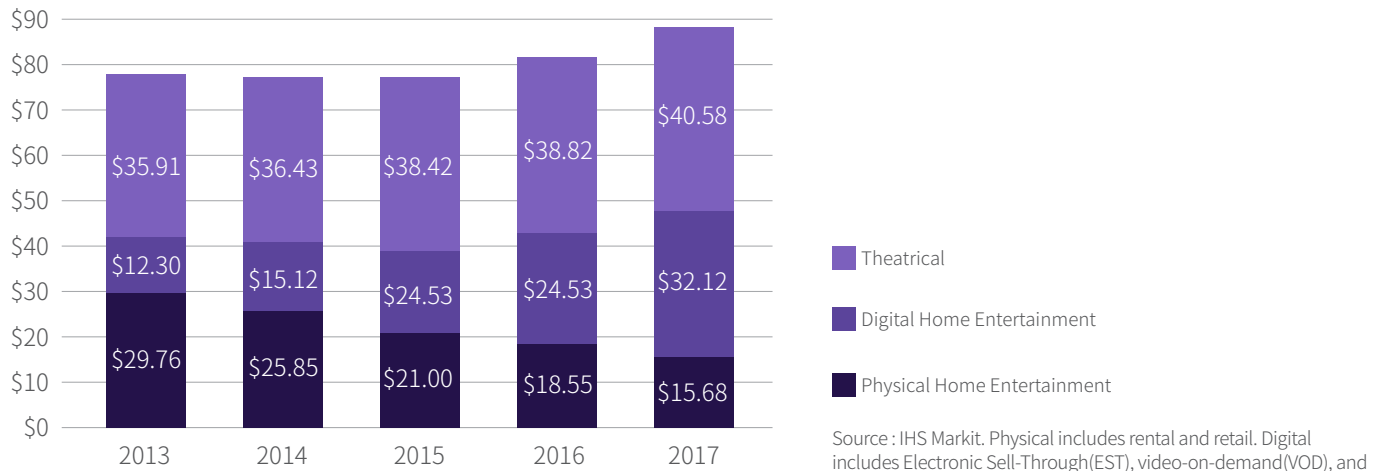
# 1. 概要

I'm going to make him an offer he can't refuse.

- The Godfather (1972)

# 1. 概要

根据美国电影协会 (MPAA) 发行的表演及家庭影音娱乐市场环境 (THEME) 报告书, 2017年内全球票房及家庭影音娱乐消费市场规模从前年\$819亿美元 (韩币约92兆韩元) 成长至\$884亿美元 (韩币约99兆韩元)。2017年一年电影院总增加了8%, 记录了170000个以上的屏幕, 在北美放映了777个 (与前年对比+8%) 的电影。MAPP会长兼CEO查尔斯·里夫金对于现产业称:“比任何时候都要多的故事以及故事播放媒体一起包容着不断变化的世界。”



Global Theatrical and Home Entertainment Consumer Spending (US\$ Billions)

Source : IHS Markit. Physical includes rental and retail. Digital includes Electronic Sell-Through(EST), video-on-demand(VOD), and subscription streaming(paid subscribers only). Subscription streaming does not include spending from sports.

虽然现在市场在成长,但是电影产业中包括制作、供应、上映的所有领域都被巨大资本垄断了。像这样垂直系列化的电影产业中的所有事业都把焦点放在票房成功的可能性,所以就发生了屏幕垄断这样的问题。这一现象的被害者是电影产业的从事者和观众。创作者需要在制作公司的控制下制作票房成功优先的电影,观众失去了可以选择多样电影去看的权利。

MovieBloc想要以区块链技术解决电影产业这样的问题。创作者可以获得透明的收益内容、观众数据以及公平的上映机会,观众可以接近更多样的电影作品。MovieBloc从长期来看想要打造最大、以参与者为中心的电影生态界。

创作者需要获得赞助才能制作电影,创作者所上传的电影会在有8亿名用户使用的KMPlayer中对全世界上映。参与者可以成为策展人进行发行,或者作为翻译家进行翻译,也可以作为观众购买电影并撰写评论。

MovieBloc和现有有关电影的ICO项目存在不同之处。现有项目重点放在除掉中间人员,直接连接创作者和观众。但是这样的模型会让创作者承担需要宣传及出口自己作品的负担。MovieBloc不是想要打造单纯只有作品提供人和观众的平台,而是想要打造有翻译家、设计师、策展人、评论人等所有电影提供参与者共存的生态界。



## 2. 现在电影产业的问题

Houston, we have a problem.

- Apollo 13 (1995)

## 2. 现在电影产业的问题

### 2.1. 巨大资本的产业垄断

电影产业大体可以分为制作(企划、投资),发行(进口)、上映3个类别。像美国的话,被少数的大型发行公司垄断了制作及发行,包括韩国的一部分国家也存在垄断了制作、发行及上映的企业。像on-line的话,在Netflix和亚马逊primevideo中以“原创”的名字进行着制作与上映的垄断。其结果就是没能获得大型发行公司或on-line流通平台的作品无法接触到消费者。出于资本而具有的巨大影响力的一部分企业会限制让消费者享受到更多作品的权利和创作者希望在全世界上映自己作品的机会。

### 2.2 被限制的资金筹措机会

大型摄影棚的投资从剧本和导演及演员的选择阶段开始就倾向于制作可以达到大额票房的作品。这限制了创作者的表达自由,也会产生让电影市场单一化的副作用。创作者为了不受到投资者的影响,并制作具有自己独特色彩的作品,需要减小电影的规模,以低预算拍摄或者通过众筹法来寻求帮助。就算这样完成了电影,但是在找到上映馆及输出、营销等方面因为不利的产业构造和有限的预算,很难在从中获得收益。

### 2.3 创作者的收益问题

若是独立电影的话,难以在电影节以外的剧场中上映而且还不能期待其收益。在剧场上映之后虽然可以在VOD中获得收益,但是就连这个VOD市场也被电影大片所占据了大部分收益,短片和小规模独立电影因为协商条件不足,只能以不利的条件与平台公司进行附加版权销售R/S。就算是在可以期待收益的YOUTUBE中,也需要满足过去1年访问者收看时间合计为4000小时以及频道粉丝数维持1000名以上的严格条件才可以去期待广告收益。所以制作独立电影的创作者只能以成为长片电影导演的目的而自费制作电影,并在YOUTUBE或VIMEO中免费公开电影。像这样,还不存在创作者可以获得正当回报的平台。

### 2.4 不透明的收益分配及数据

现在在电影产业中,无法接触到有关作品供应者的准确收益内容以及有关用户的数据。现在作品供应者从平台中收到的结算书内容中,不仅没有办法确认是否准确,还没有价格优惠政策、宣传、营销等对收益造成影响的要素,甚至没有是什么性别及年龄阶段看了电影,在看电影时候使用的机器等这样详细的数据,大部分只能收到对于最终结算的收益。在收益报告中缺乏透明性且没有可以验证的方法,这代表该产业的信赖度较低,而且无法知道观看作品的观众的信息,代表创作者无法进行准确的考察。

## 2.5 电影流通的局限

因为网络流式传输技术的发展,消费者的选择自由似乎被拓宽了,但是中心化的电影发行(收益)构造并没有发生改变,这成为了世界各地的独立电影走向国外的绊脚石。每年全世界有很多新制作的电影,国外的电影可以通过国际电影节来获得认可其作品性的机会,但是因为各国家流通需要通过发行公司的局限,可以说接触到消费者的电影是受到限制的。



An astronaut in a white spacesuit is floating in space, with the Earth's horizon and a blue sky in the background. The astronaut is wearing a helmet and has various equipment on their suit. The scene is illuminated with a blue and purple light, creating a futuristic atmosphere.

### 3. 解决方法

Where we're going, we don't need roads.

- Back to the Future (1985)

## 3. 解决方法

### 3.1 远离电影产业的中心

MovieBloc会远离根据巨大资本而运作的电影生产与流通的中心,以根据参与者的作用与工作来给予相应透明回报的方式来发展其生态界。参与者会执行创作者、策展人、翻译家、评论家、观众的作用来体验MovieBloc的生态界。如果说,现存有关电影区块链的项目内容是以通过电影流通来扩大CP的收益以及观众补偿为中心,那么MovieBloc的不同之处是从制作到营销和翻译,都以用户的参与来运作。

### 3.2 通过创作者赞助来制作电影

MovieBloc会举办以区块链为基础的网络电影节来发掘好电影与新创作者。电影节会时时举办,并且分成各季来颁发千万韩元的奖金。创作者可以在电影节获得奖金与名誉,这会成为有更多优质的作品流入MovieBloc的契机。而且创作者以参与者的支助可以获得制作电影所需的资金来拍摄电影,向支助人提供抢先观看权限等非物质性的奖励。

### 3.3 保障创作者的收益

MovieBloc中创作者可以自己决定价格,最高可以在收益中拿到70%。创作者可以亲自决定价格、上映时间、服务地区等,而且这不需要额外的协商或批准程序来进行。策展人宣传电影,各国的翻译家可以以各种语言生产字幕,使电影传播到世界各国。设计师可以制作营销专用的宣传物。这样多样用户的参与会有助于创作者的收益。

### 3.4 提供透明的收益及数据

MovieBloc以智能合同为基础向参与者支付收益。创作者上传电影作品,使用者付费及消费的重要过程都会记录在区块链上。而且创作者和作品供应者可以在仪表上获得观众同意提供的年龄和性别、接触渠道及观看习惯等信息。创作者和作品供应者、还有策展人可以以这样的数据为基础,配合观众需求进行制作、供应、宣传。

### 3.5 国际上映馆 MovieBloc

为了超越国境,向全世界的观众提供电影,MovieBloc会和KMPlayer合作。KMPlayer是具有世界最悠久历史和最多用户的影像播放软件。从2006年上市之后,持续更新了12年以上的期间,可以在PC, Mobile, VR等各种环境中使用。KMPlayer在150个以上的国家提供服务,以美国的 Softonic.com为准,记录了8亿以上的下载数。<sup>1)</sup>

KMPlayer和MovieBloc的合作具有的长处是可以将原 KMPlayer的用户吸引至MovieBloc服务,从而省下为了吸引新顾客而要支出的营销费用。以这样的长处为基础,在KMPlayer可以将全世界各种电影从创作者直接传达给消费者。

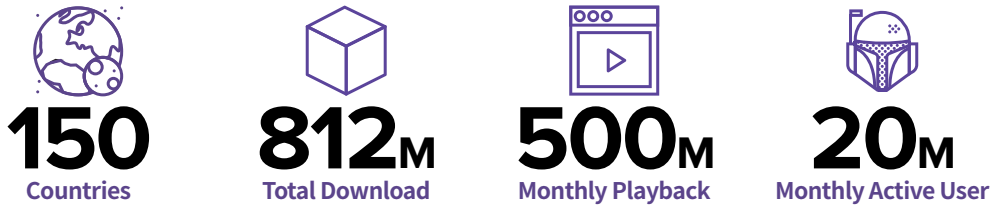
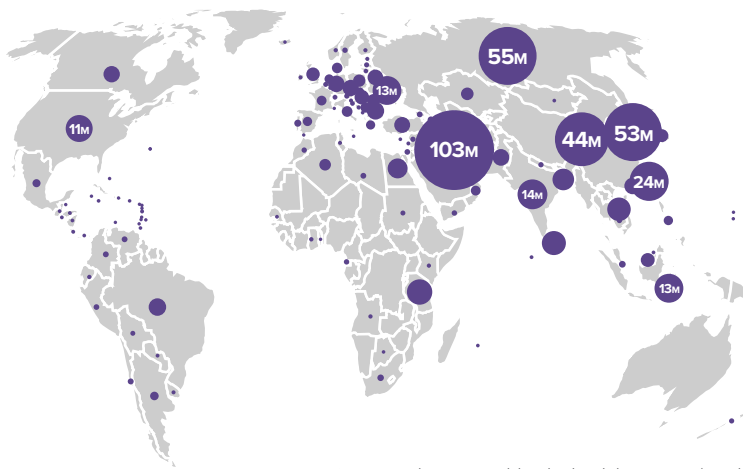


Fig. 1. KMPlayer Statistical Data



Iran	103,384,376
Russia	55,614,381
South Korea	53,817,656
China	44,690,402
Taiwan	24,658,848
India	14,371,658
Indonesia	13,698,340
Ukraine	13,066,867
USA	11,154,204
Thailand	10,321,922
Others	146,589,911
<b>Total</b>	<b>491,368,645</b>

Fig. 2. KMPlayer Monthly Playback by region (April, 2018)

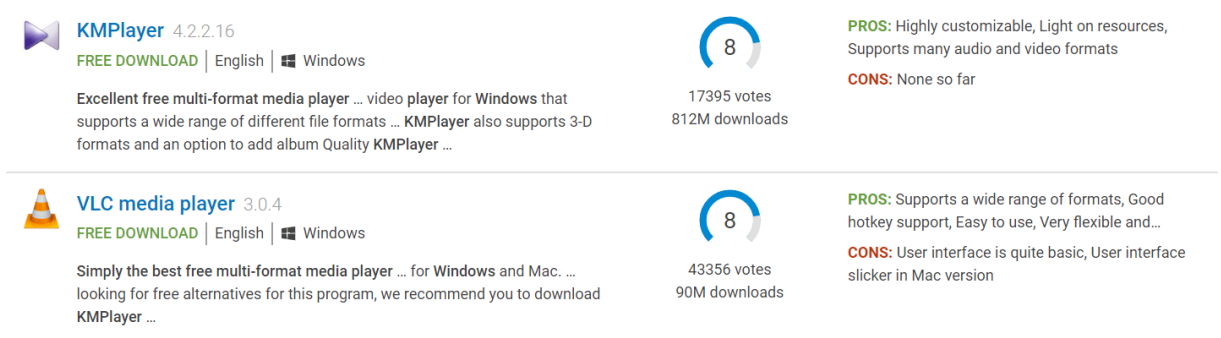
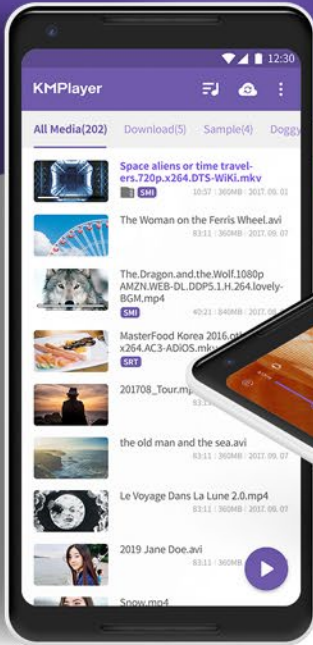
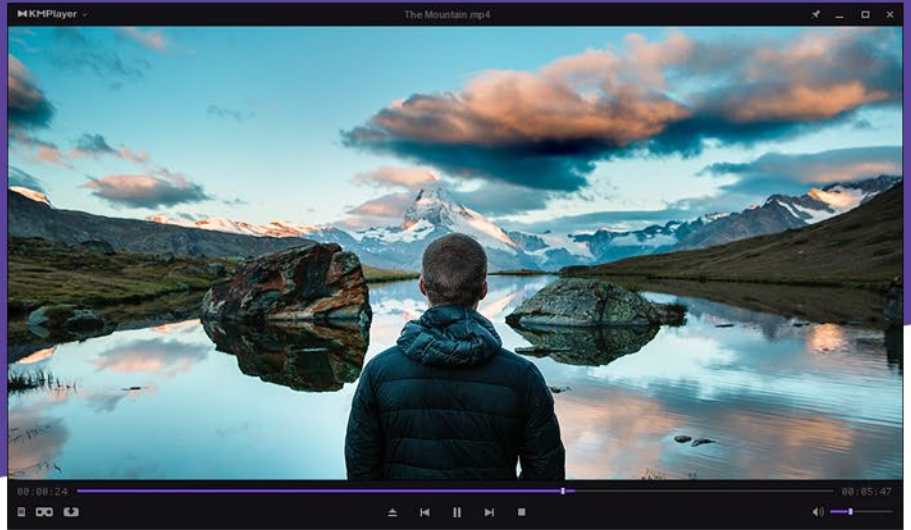


Fig. 3. KMPlayer downloads comparison (source: softonic.com)

1) Softonic Website, <https://kmplayer.en.softonic.com/>

# KMPlayer for Windows 64, 32bit



# KMPlayer for Android, iOS

# KMPlayer for Mac



# KMPlayer VR for Android



Fig. 4. KMPlayer Supporting Devices

A person with long dark hair is shown from the chest up, holding a glowing blue globe of the Earth in their right hand. The globe has the 'MovieBloc' logo in white text across its center. The background is a soft, out-of-focus sunset or sunrise with warm orange and pink tones.

## 4. MovieBloc生态界

Film is incredibly democratic and accessible, it's probably the best option if you actually want to change the world, not just re-decorate it.

- Banksy

## 4. MovieBloc生态界

### 4.1 生态界概要

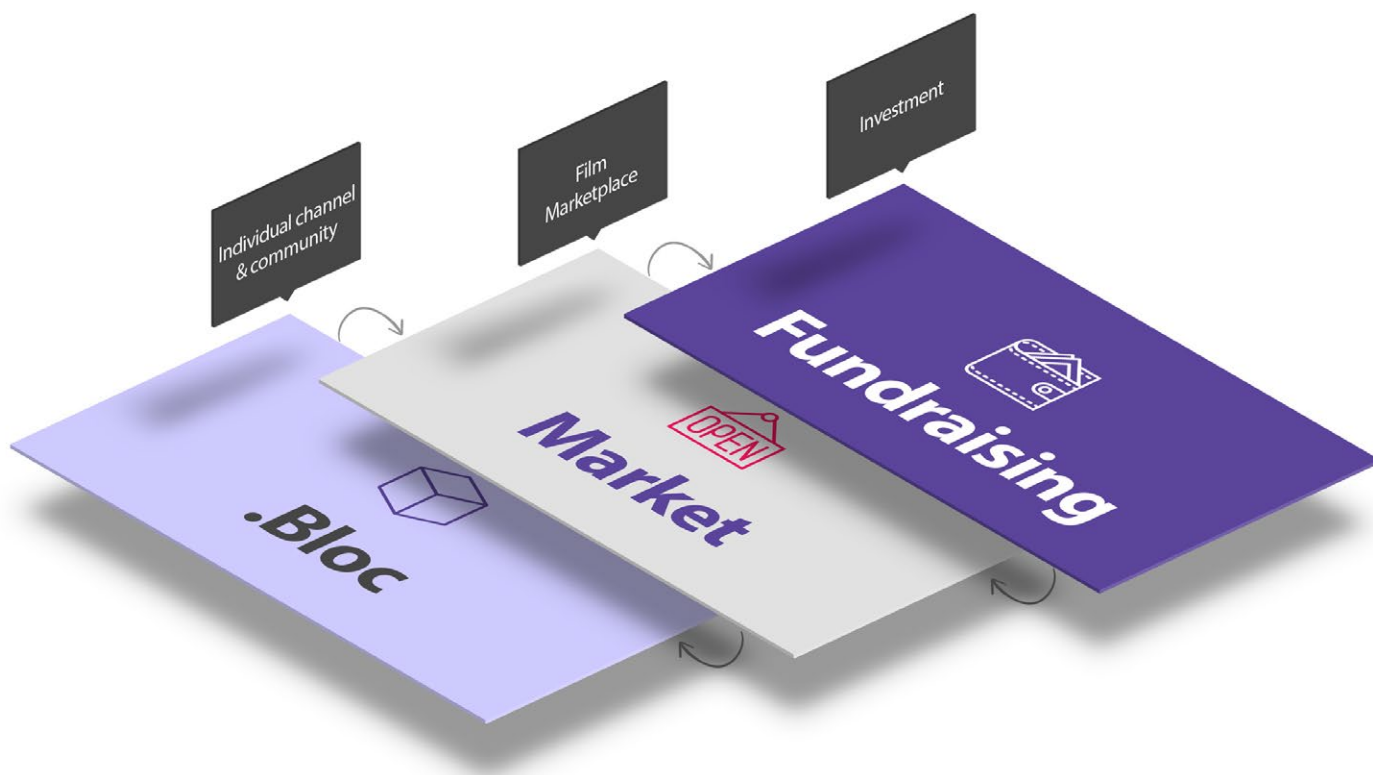


Fig. 5. MovieBloc Ecosystem

MovieBloc由Community、Market、Fundraising的3种Layer构成。Community Layer被称为‘.bloc’，这是连接所有参与者并脱离电影产业中心的电影论坛。Market Layer具备销售所制作的电影、进行策展，交易翻译及宣传专用设计等功能。Fundraising Layer可以以电影节和赞助来让创作者获得本人的作品性的认可，并赋予持续制作并上传好作品的动力。有机联系的3个Layer会构成让用户在各种形态的制作、宣传及流通电影的过程中进行相关业务并获得相应回报的循环构造。

## 4.2 参与者的角色

### 4.2.1 原提供作品的企业 (Existing Content Provider)

原有的内容提供者将其拥有的电影版权上传到MovieBloc上后最高可以分享到70%的收益。并且通过MovieBloc可以在新的市场领域遇见更多的观众。

### 4.2.2 创作者 (Creator)

MovieBloc生态界中创作者是指作品提供者、导演等持有对作品版权的人。创作者会根据智能合同自动收到在电影销售或和广告一起播放时发生的收益。创作者可以参考观众对作品数据调整价格及销售方式。而且还可以参加MovieBloc电影节获得对创作作品的评价及赞助。

### 4.2.3 策展人 (Curator)

策展人执行策展和营销的角色。策展人如果有自己特别喜欢或者发现有助于收益的电影的话,可以在自己的上映馆自发的进行宣传活动。如果创作者兼职策展人的角色的话,可以获得大部分收益。而且策展人可以向翻译家支付报酬,要求翻译及制作字幕并以特定国家的消费者为目标进行宣传。

### 4.2.4 翻译家 (Translator)

好的翻译可以帮助观众理解电影并填满文化与感情方面的差异。因为要有翻译才能把电影传播至全世界,所以翻译在MovieBloc占据重要的部分。翻译家可以接受策展人的委托,或者自发参加翻译来获得创作者或观众的赞助。

### 4.2.5 用户 (User)

用户扮演消费电影的消费者角色。而且可以举报MovieBloc的非法作品,维护生态界的干净,也可以写电影评论等来获得奖励。

### 4.2.6 基金会 (Foundation)

基金会为了向用户提供最适宜环境和生态界所需要的技术,会和广告平台合作并开发及运营流式传输服务平台。而且为了电影节进行创作者聘请及off-line活动企划。

### 4.3 Dotbloc (.BLOC)

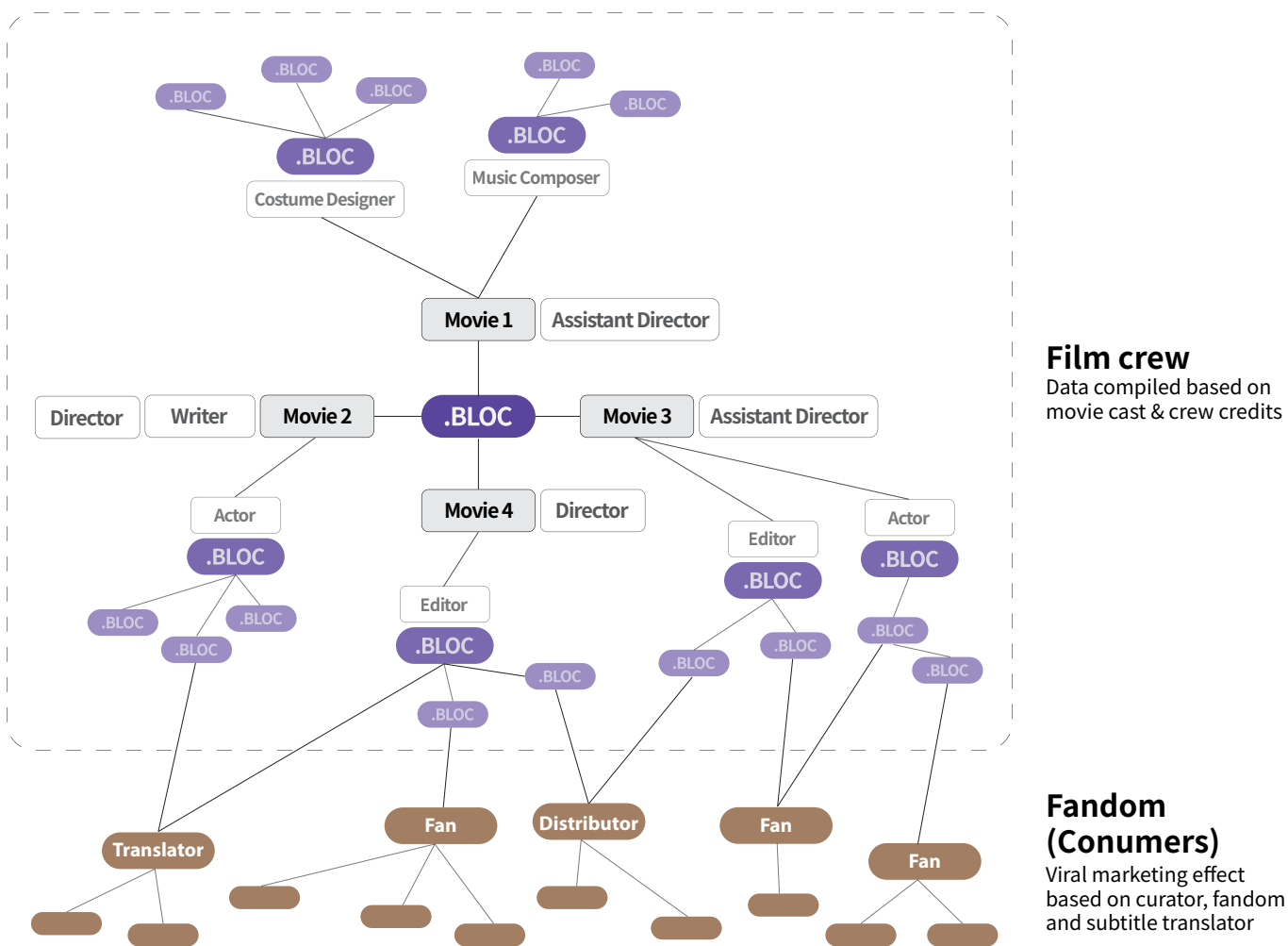


Fig. 6. '.BLOC' Network

Community Layer的Bloc具有连接MovieBloc生态界内所有参与者的功能。



### 4.3.1 .BLOC的角色

.BLOC根据用户执行多样的功能。创作者可以输入本人的全部影片目录来联系执行制作、投资、发行等角色的参与者。策展人可以持续挖掘好的作品,再通过自己的.BLOC来寻找生产2次资讯的设计师和翻译家来进行作品发行合作。包括用户的所有参与者可以在.BLOC相连接的创作者进行赞助并分享评论、电影爱好及粉丝。.BLOC是参与者互相鼓励并联系的手段,也是分享有关电影的意见并寻找相关信息的空间。

### 4.3.2 .BLOC 使用过程

#### 用户注册及认证过程

用户注册可以在 MovieBloc软件或在网站进行,所有使用者在进行经济活动之前要经过电子邮件认证程序。这是为了防止使用侵害版权的作品的违法活动而准备的。用户在完成认证的同时会拥有自己的.BLOC。

#### 作品上传过程

在MovieBloc网站的.BLOC内点击上传按钮,输入电影的基本信息(电影内容、剧情)后可以开始上传。在进行上传的时候可以输入是否有观看年龄限制、一起制作的工作人员名单等详细的内容。

#### 获得策展剧院和注册内容

策展人在本人上映馆中从1个屏幕开始可以一次性扩张1个屏幕。为了获取可以拿到更多收益的上映馆,策展人需要额外Staking MBL,以累计观看数来提高自己的级别。策展人可以在主页中查看新更新的作品,Follow导演等各种渠道来接触电影,点击发行按钮后,可以和策展人的宣传文字一起登记在自己本人的上映馆上。

#### 营销过程

所有.BLOC上端都有“分享”的按钮,在电影播放器里面也有分享功能。策展人和创作者可以在MovieBloc以外的社交媒体、论坛分享链接,向外部潜在的观众宣传电影,期待更多的点击数与收益。

4. MovieBloc生态界

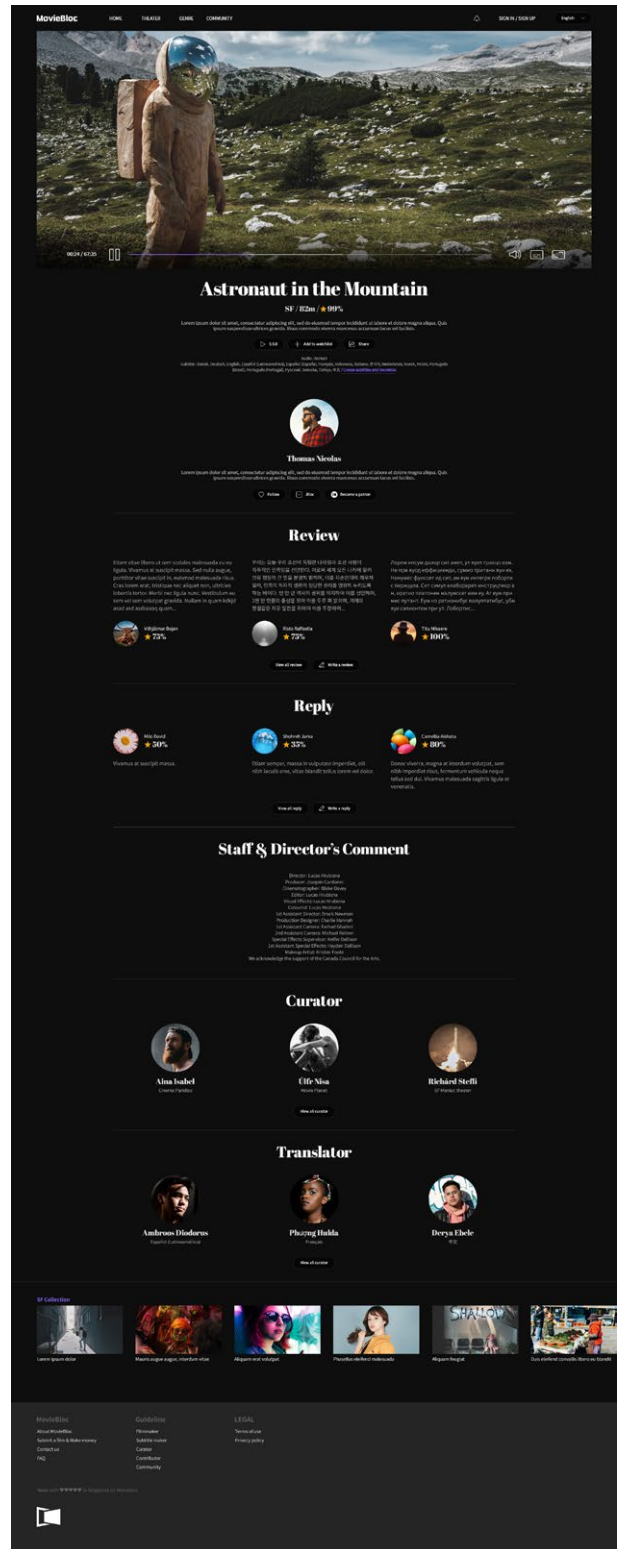
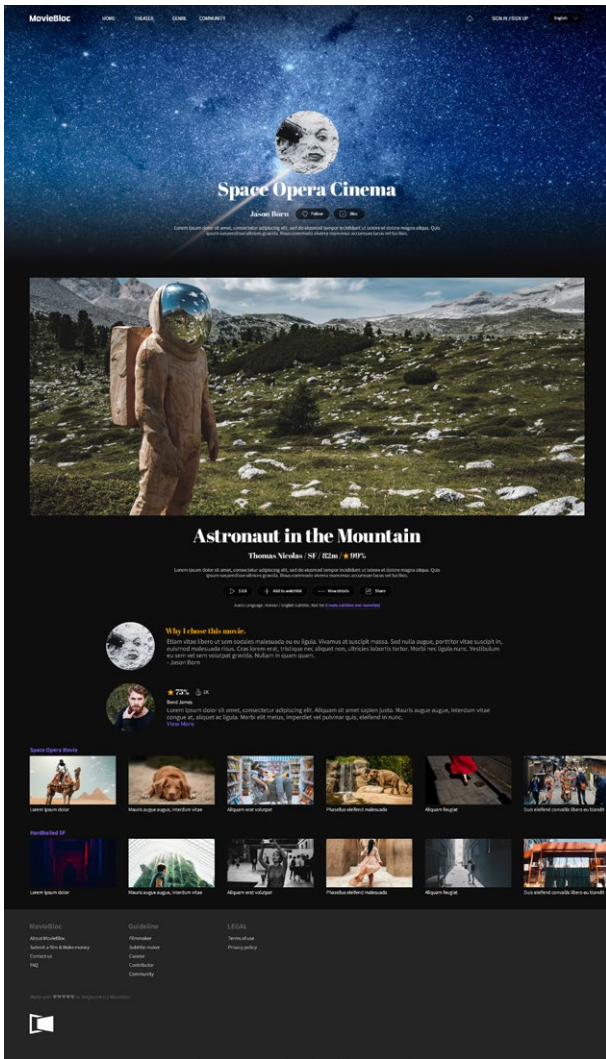


Fig. 7. MovieBloc UI

## 4.4 MovieBloc 市场

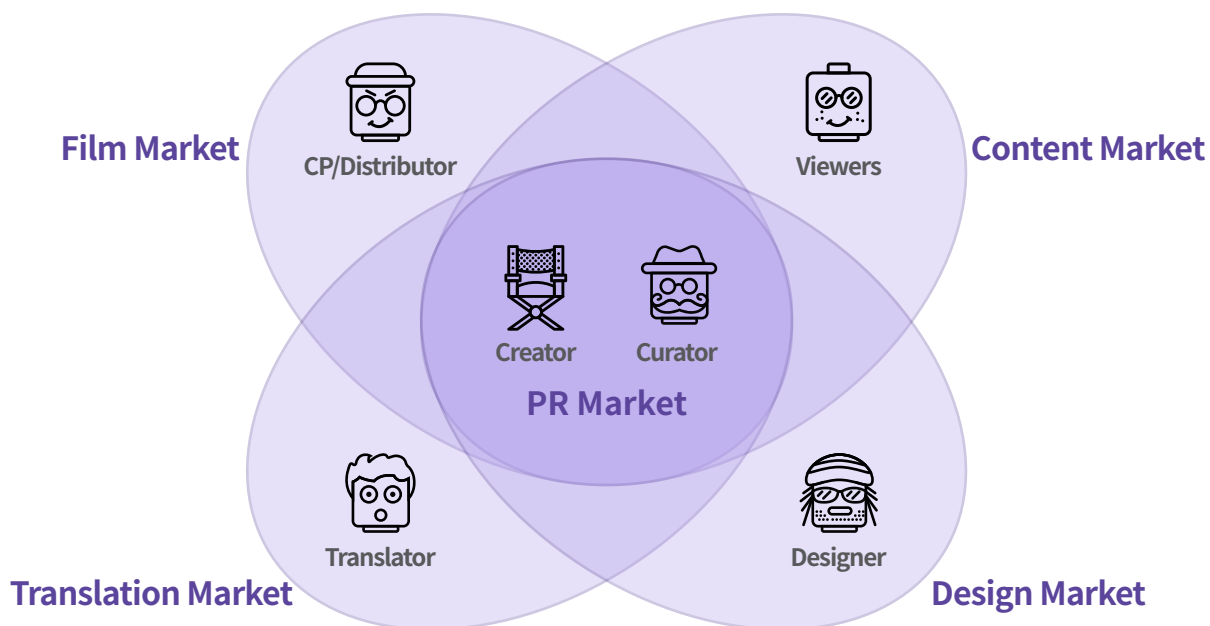


Fig. 8. MovieBloc Market

### 4.4.1 作品市场

用户可以以TVOD和AVOD两种方式观看电影。

#### TVOD (Transactional VOD)

Pay per View (PPV)形态 TVOD是付费销售的 VOD,一般包括在一定期间内进行租借的服务和付费之后可以收藏的VOD服务。MovieBloc会考虑到货币价格的变动性,会和CoinMarketCap一起以提供虚拟货币价值的网站为准实时适用MBL价格。在TVOD收益中除开CDN和Cloud服务等运营收益的金额,其余的金额会分配至创作者和策展人。

#### AVOD (Advertising VOD)

AVOD是以广告收益为基础提供服务的VOD,也就是用户播放电影的时候观看在前面播放的广告后可以免费看电影的服务。看完广告后免费享受作品的方式在现在已经十分普遍,但是只有理解并调整各国家eCPM<sup>2)</sup>、Fill Rate、广告单价差异的平台才能持续发展。

2) Effective cost per thousand impressions.总收益中除以总暴露次数,之后乘以1000的数据,这一数据表示广告的效率。

会利用在潘多拉TV开发的Real Time Bidding平台Prism Exchange来进行各种国际及当地广告商的广告。MovieBloc和KMPlayer拥有特化于电影这样多媒体资讯的观众,而且可以以内容或观众分析来进行更准确的目标定位,所以具备可以极大化广告效率的条件。

#### 4.4.2 电影市场

电影市场面向所有对销路有困难的所有创作者。创作者可以将自己想要上传的电影登记在电影市场中。所登记的电影会根据发行商、国家、语言、时间、是否有字幕、交易价格来排列,各国的电影供应者或发行商可以观看电影的一部分内容或看剧情之后个别或批次购买电影。MovieBloc通过电影市场将第3世界的电影供应至全世界,可以在第3世界以合理的价格提供无法在电影发达国家提高收益的大量电影。这会成为保障创作者收益,宣传作品的最佳手段。

#### 4.4.3 翻译市场

翻译市场起着实现MovieBloc成长和超越国境的作用。参加翻译市场的翻译家会是喜欢且了解电影的人亲自参加翻译工作,并通过翻译来获得奖励。在MovieBloc会通过喜爱电影的参与者的参与来进行翻译,并通过翻译迅速在各种地区进行国际上映。以翻译的力量,非洲的无名导演所制作的小规模独立电影可以在全世界上映并立即获得反馈。

#### 4.4.4 宣传市场

热情的创作者为了自己的作品不单发性的结束,可以持续在MovieBloc进行宣传/营销。在宣传市场创作者可以把自己的作品和有影响力的策展人连接起来,面向更多的用户提供自己的电影。

#### 4.4.5 设计市场

这是策展人为了宣传在自己的上映馆策展的电影而委托营销作品设计(海报、其他设计)的空间。策展人可以直接向设计人提供报酬,也可以特别装饰自己的上映馆。

## 4.5 Fundraising

每季举办并以on-line观众参与为基础的电影节和赞助会将优秀的作品和新的创作者吸引至MovieBloc。而且还可以为创作者赋予生产及上传优质作品的动力。

### 4.5.1 赞助

赞助是用户在观看电影的时候除了支付的金额或广告收益,可以额外的向创作者传递想要递交的虚拟货币数量和服务。

### 4.5.2 MovieBloc 电影节

MovieBloc电影节会在每季举办。电影节指定的期间有First-发布的作品会自动参加电影节。根据点击数、用户评论,在整个参展作品中会选出5个最终候选作品,会通过用户投票在最终候选作品中选择3个。1人1日1投票为标准,只要是获得MovieBloc认证的会员都可以进行投票。在最终投票期间会通过KMPlayer和MovieBloc的主页来鼓励所有用户投票。

最终被选中的3个获奖作品会获得共1000万价值的MovieBloc虚拟货币奖励。而且会在KMPlayer和MovieBloc的主页暴露指定期间,让更多的观众看到,并会在历史记录中另外收录为获奖作品。

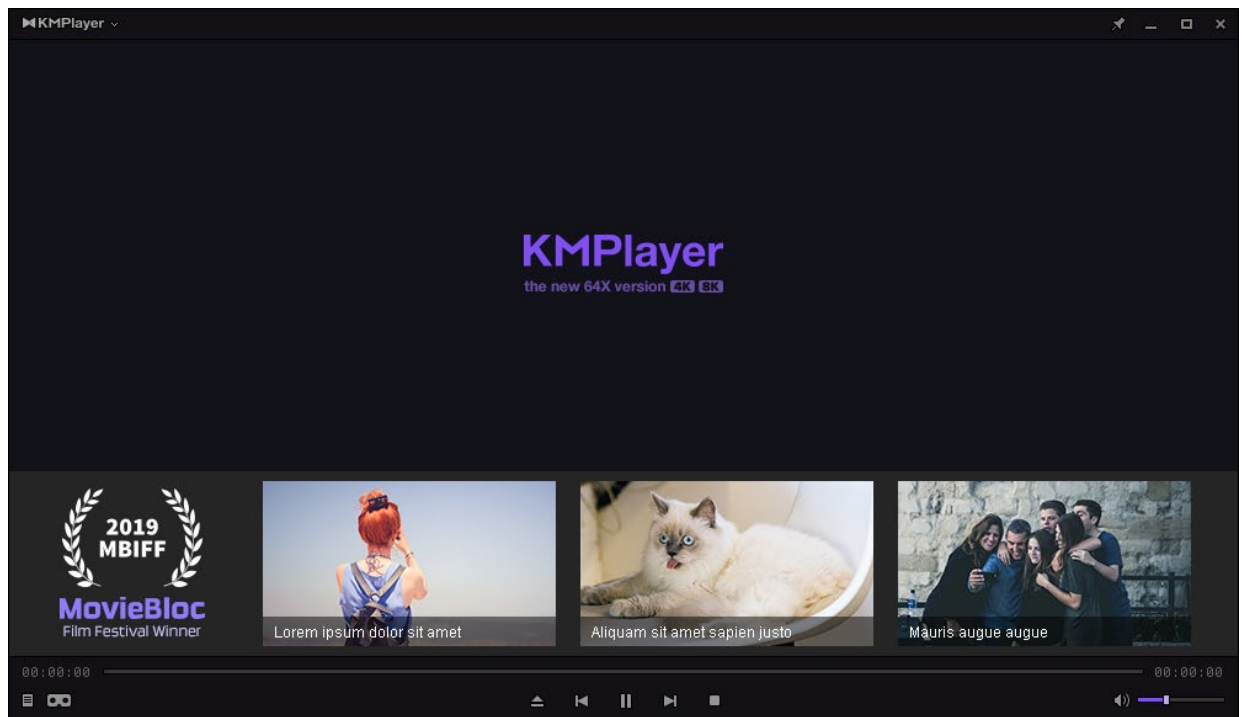


Fig. 9. MovieBloc Film Festival Winner

# 5. 体系结构

No matter what people tell you, words and ideas can change the world.

- Dead Poets Society (1989)

## 5. 体系结构

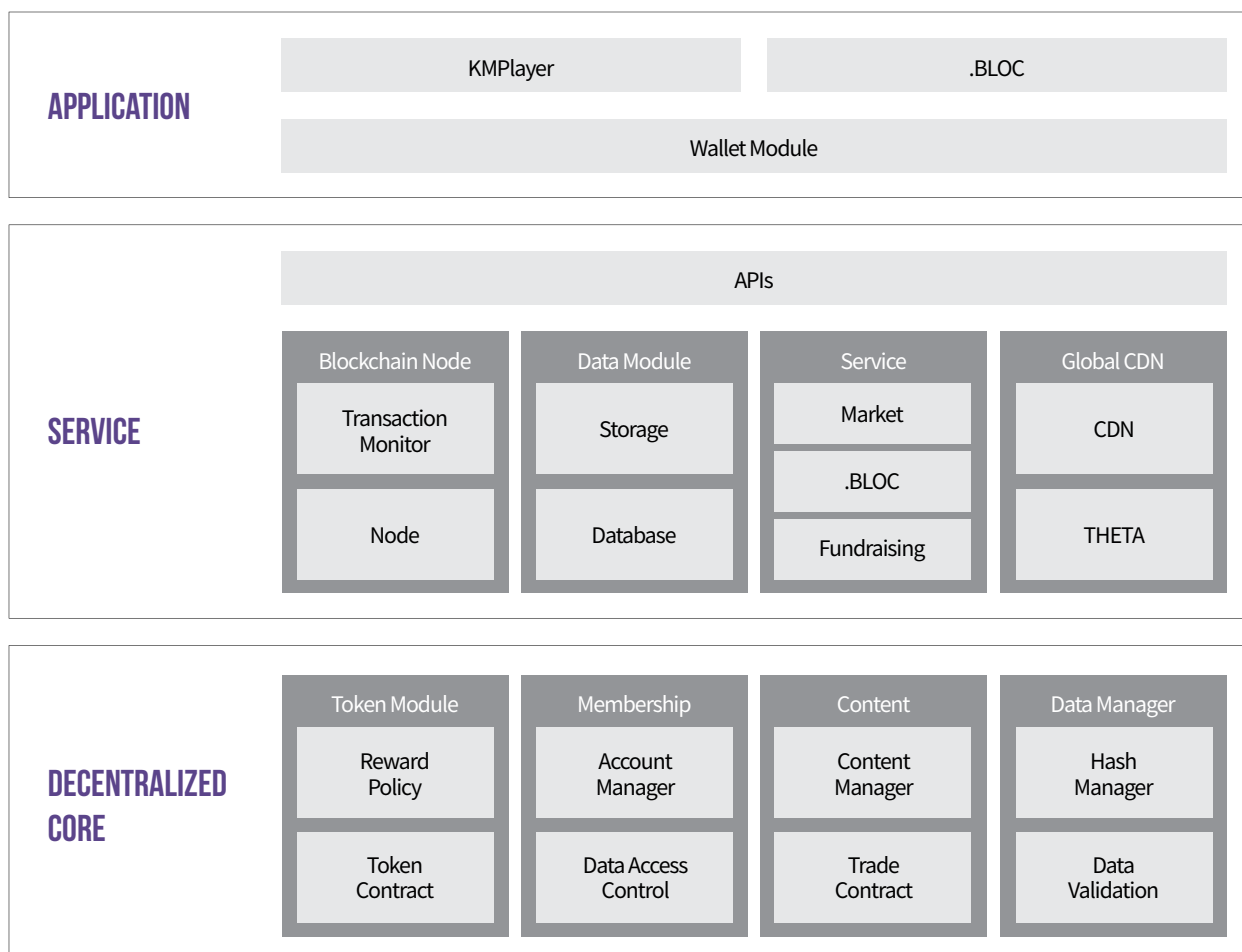


Fig. 10. MovieBloc 架构

### 5.1 Platform Structure

MovieBloc会分享包括KMPlayer提供原有服务平台的一定部分。MovieBloc会以原服务所具有的稳定性与性能为基础，有机运营区块链基础服务。为了维持区块链所具备的透明性及保安安全性，以及原服务的性能与扩张性，MovieBloc由3个大Layer构成。

### 5.1.1 Application Layer

Application Layer是MovieBloc用户的切入点, 提供参与者可以直观并安全的进入服务的功能。提供对服务的接近性, 这可以让MovieBloc的参与者方便参加平台并交换各种信息。各参与者可以通过Application Layer轻松的接近区块链, 并进入Service Layer所提供的各种服务。在Application Layer中有用户可以运行的Application和为了管理Key信息的Wallet模块。

#### 5.1.1.1 Wallet

在Ontology主网络中为了接近本人的账号, 需要 Private Key。Wallet模块是用户利用Ontology网络时候安全管理必需Key信息的系统。通过Wallet用户的 Private Key不会泄露至外部, 还可以提供安全的交易签约功能。以此为基础, 参与者可以在对MovieBloc发生的合同中获得安全性保障。Wallet模块运作模式为闭锁式, 所以具备不会泄露Key信息的保安功能。

#### 5.1.1.2 KMPlayer

KMPlayer通过自身内置的编解码器, 可以无转换过程直接播放多样格式的媒体。特别是最适宜于播放4K、HDR等高清晰影像的播放, 还可以播放VR影像, 可以支持播放创作者制作的各种作品。而且可以在Mobile和PC等各种平台中使用, 还支持作品下载、流式传输播放。用户可以通过KMPlayer以多样的形态播放MovieBloc所提供的各种形态的作品。

#### 5.1.1.3 .BLOC

.BLOC由为了提供服务的web和mobile app构成, 使用非同步方式Service Layer的API。



## 5.1.2 Service Layer

这是构成MovieBloc的最核心部分,也是连接Application Layer和Decentralized core的部分。参与者不需要亲自驱动Ontology Node,可以通过Service Layer所提供的Ontology Node来将交易传播至Ontology主网络。而且在服务商发生的大部分信息会在Service Layer储存并处理,使用区块链技术来保障了透明安全的交易和验证数据的有效性。

### 5.1.2.1 Blockchain Node

这是连接Decentralized Core和Service的模块,会将所有有关区块链的功能提供给参与该服务的参与者。Decentralized Core负责接近积累的数据,验证接近该平台的参与者Key和签约信息。通过Contract Manager来管理所有在平台中发生的Contract,以此来保障平台参与者的奖励系统。而且会监督所有在平台中发生的交易,在Application Layer中参与者发送对交易的要求时,会对接近权限进行管理。

### 5.1.2.2 Data Module

这是储存区块链难以储存的大容量数据或复杂分析结果等的一个数据库以及进行控制的模块。会有效收集、索引在BlockChain内发生的信息,完善Ontology主网络的技术局限。而且像个人信息一样不能上传至区块链的敏感信息会另外由保安Database管理并限制其接近。

### 5.1.2.3 Service Module

MovieBloc将有机连接根据参与者的形态所提供的Bloc、Market、Fundraising3种Layer的模块成为服务模块。Service Module会支援各Layer向参与者提供的服务可以顺利运营。参与者通过Layer内活动生产的数据会传送至Token Module,引导虚拟货币奖励、虚拟货币经济的正当构成。

### 5.1.2.4 Global CDN

CDN是作品实际有效传递至各End User而所需的网络。为了解决通信量集中而有可能发生作品传送瓶颈现象,以多台CDN Node分散及缓冲作品来迅速传送作品。使用原有的CDN,在提高作品传送效率的同时会适用Theta Network脱离中心化的CDN。特别是THeta的CDN会通过多功能体系结构,可以减少传统CDN的Backbone使用量的同时提高On-demand VOD的品质。

### 5.1.3 Decentralized Core

Decentralized Core是透明管理平台参与者间发生的虚拟货币流程的系统。创作者在MovieBloc登记的作品、作品相关的信息、作品价格等有关作品的所有数据会在区块链上记录并管理。以所记录的数据为基础管理参与者和创作者间发生的虚拟货币流程,透明管理通过平台活动形成的虚拟货币经济,引导平台的活跃与稳定。

#### 5.1.3.1 Token Module

Token Module是管理整个通过平台中参与用户的活动而发生的虚拟货币经济流程的系统。管理根据用户的活动而支付的虚拟货币奖励政策,也管理策展人为了获得上映馆而进行的虚拟货币 Staking。虚拟货币交易会管理因平台参与者而发生的虚拟货币流程账簿,为了保障顺利进行交易而提供传送功能。可以通过Token Module来运营实现脱离中心的虚拟货币经济运营。

#### 5.1.3.2 Membership

Membership是记录并管理构成MovieBloc的参与者信息的系统。参与者的个人信息不会记录在该模块上,只会记录管理他们的关系。通过这个模块会限制对数据的接近,只有具有权限的人才可以输入、管理特别数据。他们的关系由网状构成。

#### 5.1.3.3 Content

MovieBloc中会上传电影、翻译文件等各种作品。若不能好好管理该作品的话,平台使用频度会大大下降。该部分是管理像这样作品相关信息的系统。创作者或翻译家在输入自己作品信息的时候会通过该系统记录在MovieBloc上,设定价格时会通过智能合同来储存。Trade Contract是参与者在购买作品的时候,根据创作者所登记的价格交易保障顺利交易的系统。该系统和Token Module相连接,会记录平台参与者的实时交易记录。

#### 5.1.3.4 Data Manager

数据管理者是根据服务政策通过验证数据有效性,去掉无效的数据,统一重复的数据来提高储存库的效率。

## 5.2 Content on Blockchain

不仅是对创作者所上传的作品, 还有对字幕、广告等所有在MovieBloc上传的作品, 它们的信息都会被hashing, 登记在区块链上的作品合同上。哈希值会使用为各作品的identifier, 在MovieBloc进行的交易及记录都会以该哈希值来表现。

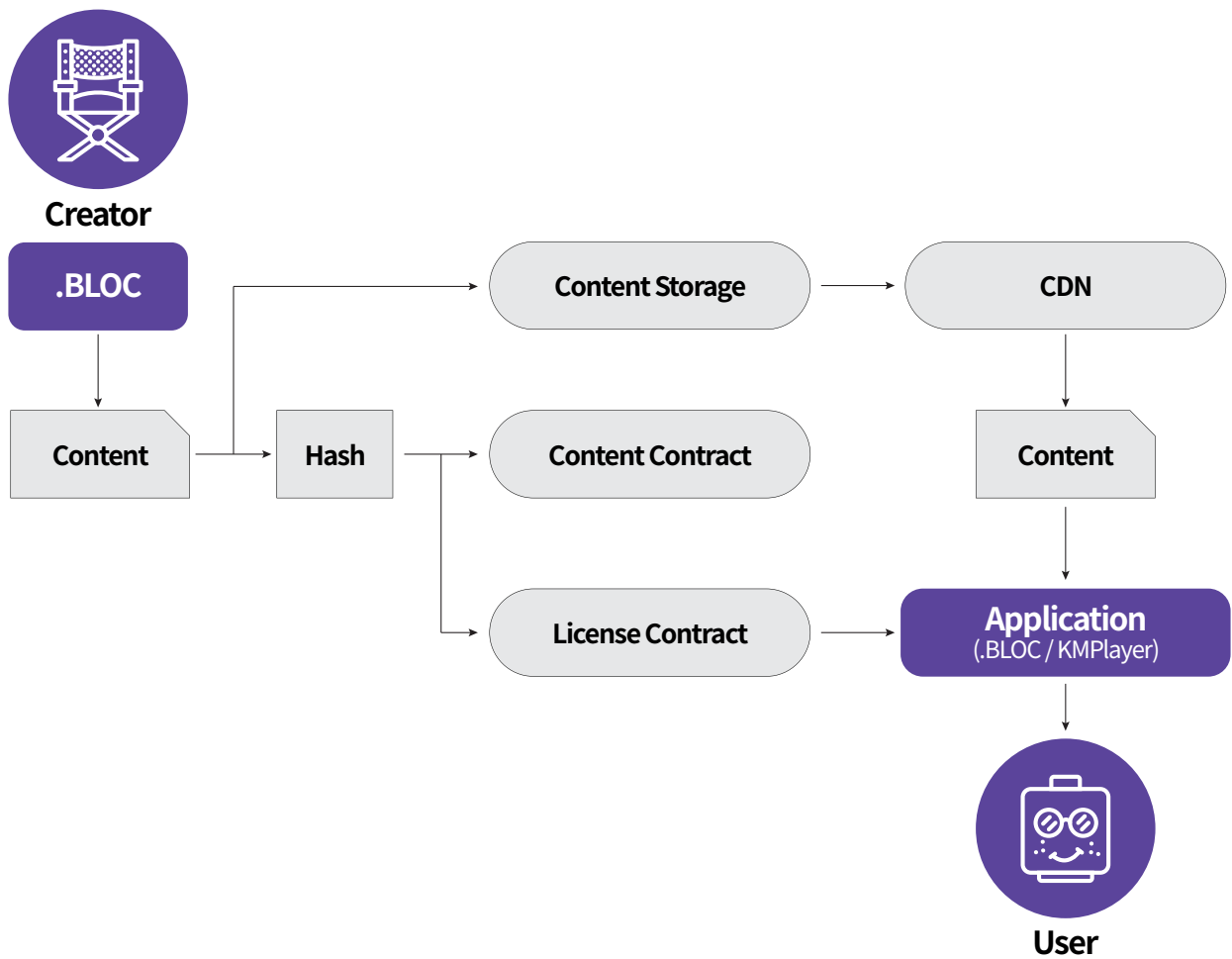


Fig. 11. 对TVOD要求的Process

创作者的电影或者字幕翻译家所制作的字幕会注册在专利合同上, 策展人或使用者需要购买许可证才可以播放作品。想要发布或使用该作品的时候, 会通过许可证合同生成并获得许可证Key。通过这个过程, 不仅可以获得对于作品的接近权限, 还可以签订有关作品使用的合同。许可证合同会在区块链上记录什么用户支付了多少MBL来获得了许可证。以这样的数据为基础, 可以向创作者和字幕翻译家支付准确且透明的报酬。

播放免费作品时,会播放Pre-roll和Mid-roll广告,这时广告的播放历史和相关信息会记录在区块链上。以这样的信息为基础,通过结算向作品创作者和策展人支付报酬。广告主可以确认自己所支付广告费用的透明使用内容,以此来掌握对广告效果的效用。

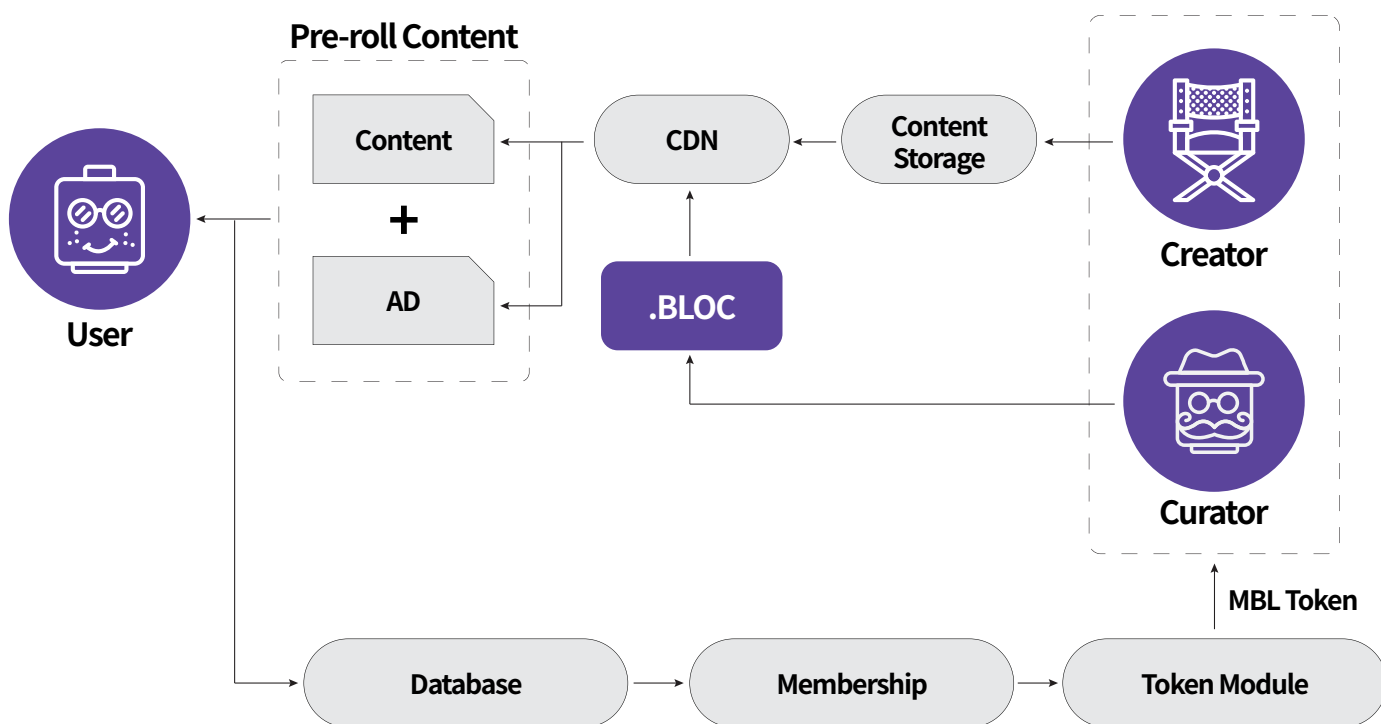


Fig. 12. AVOD作品播放和收益的分配

### 5.3 Data Validation

区块链并不适宜于大容量的数据储存。Ethereum在数据的数据处理和数据储存中所消耗的Gas很多，EOS因为有限制的RAM资源会发生有关费用的问题。所以大部分项目都是通过侧链(side chain)或云服务器等来储存大容量的数据，以区块链上的合同来实现验证数据准确性的功能。MovieBloc以Ontology主网为基础运作。Ontology的话会在区块链上记录数据，但是这样会发生ONG手续费，所以很难将MovieBloc的所有数据都储存在区块链上。就算在数据中只储存Hashing的结果值，对储存量的负担会根据服务的持续提供而增加。MovieBloc会以数据的Life Cycle和重要度为标准，将一部分信息储存在原云服务器以及数据库内。举例的话，因为交易而发生的虚拟货币传送结果会在区块链上进行交易的同时，其结果数据会储存在合同的Multi-indexTable，最后的结果将储存在区块链上。

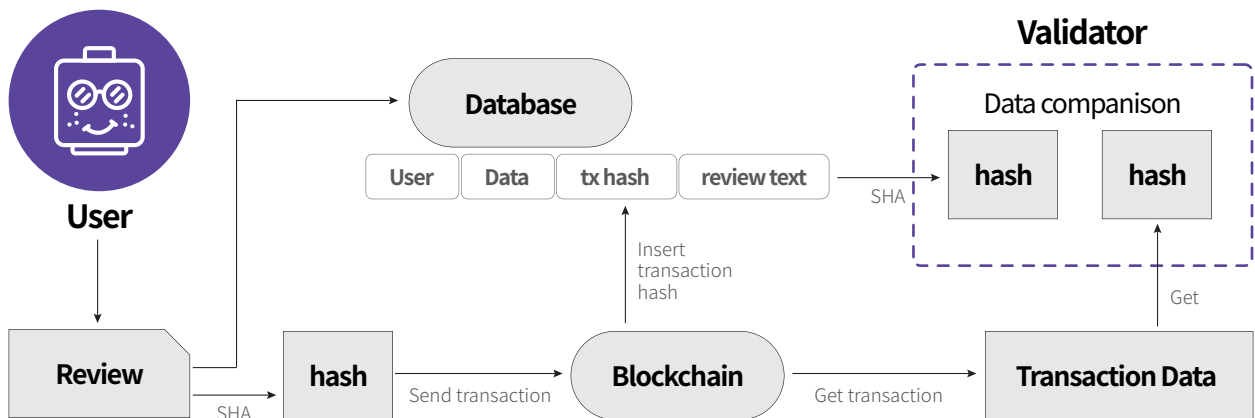


Fig. 13. Data Validation

对电影评论的奖励的话，会将评论内容Hashing后放在区块链交易中传送，但是不会另外储存在Table上，会在DB储存评论内容与交易哈希值。这样的话，使用者在确认对评论的奖励是否合理时可以通过交易哈希值来查看交易历史，比较数据区内的哈希值和实际评论内容来验证数据的有效性。

# 6. 虚拟货币经济

A good plan today is better than a perfect plan tomorrow.

- Wag The Dog (1997)

## 6. 虚拟货币经济

### 6.1 MBL 虚拟货币的用途

MovieBloc的虚拟货币MBL使用为在生态界内经济活动的主要媒介。

- 1) 付费作品支付
- 2) 翻译、设计等2次创作作品交易
- 3) 获得策展人上映馆
- 4) 赞助创作者及参加电影制作
- 5) 对使用者参与的奖励 (非法作品举报、评分、评论)

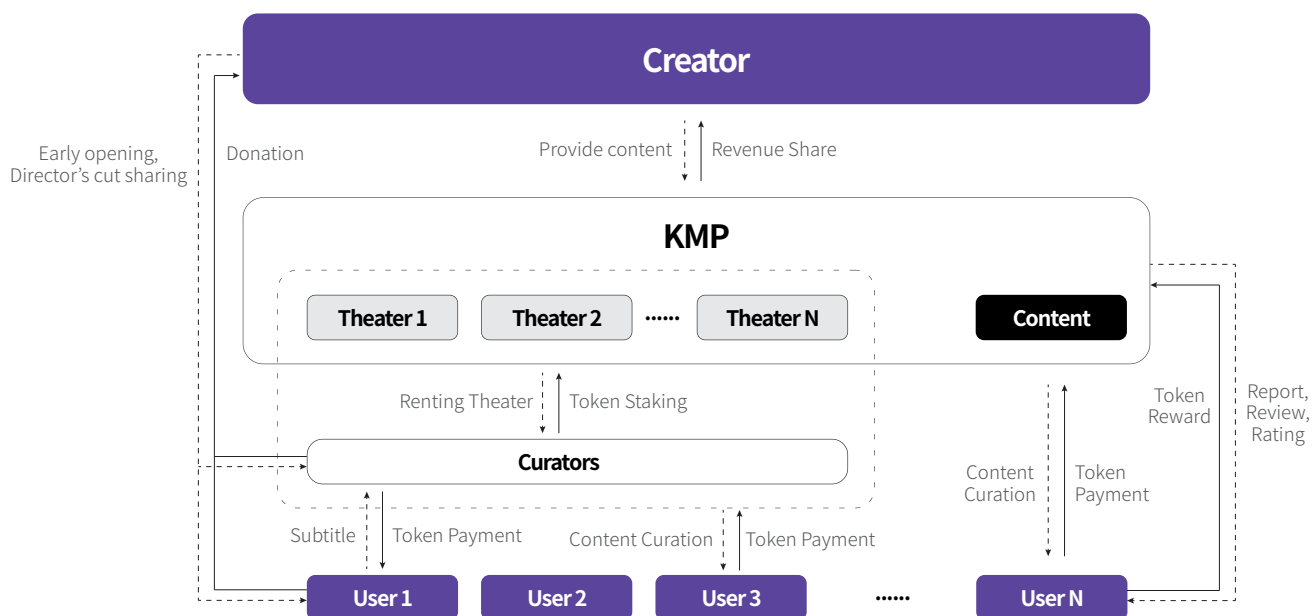


Fig. 14. Token Economy Structure

#### 6.1.1 付费作品观看

MovieBloc内的付费作品支付会通过MBL虚拟货币进行。支付的MBL会通过智能合同分配给创作者、策展人等该作品制作和流通中做出贡献的参与者。

#### 6.1.2 翻译、设计等的2次创作作品交易

翻译、设计市场等为了作品的流通而委托2次创作作品的过程中，创作者、策展人、翻译家、设计师为了交易自己的才能会利用MBL虚拟货币。

### 6.1.3 创作者赞助及参与电影制作

创作者赞助可以分为策展人赞助和参与者赞助。策展人赞助是指在制作电影前,根据创作者所公开的剧本来进行赞助。根据赞助金额,策展人可以获得在电影正式上映前通过自己的上映馆在一定期间优先公开的权限。

参与者的赞助是作品的观众可以给自己所喜欢的创作者、演员、制作相关人员传递自己所希望的虚拟货币金额和信息,也可以在上映前优先观看电影。

### 6.1.4 获得策展人上映馆

策展人通过MBL虚拟货币Staking、作品View数为基础的Leveling Model策展电影,租赁可以向消费者提供的上映馆。为了扩张上映馆数而所需要的虚拟货币量会以指数函数的形态增加,最多可获得10个上映馆。上映馆数量的限制和Leveling Model会让策展人对自己的策展尽最大的努力,这是为了让消费者可以时时体验到优质的作品而运营的。而且,这的意义在于防止以资本来垄断上映馆,可以根据策展人的策展能力而提供机会。策展人为了提高自己的级别,会进行适当混合免费作品AVOD方式和收益性卓越的TVOD方式形态的策展,从结果上不会只宣传集中于收益的一部分TVOD作品,而是会宣传各种多样的作品。

### 6.1.5 对用户参与的奖励(非法作品举报、评分、评论)

在MovieBloc内观众对自己所观看的作品留下评分及评论,作为对此的奖励可以获得MBL虚拟货币。而且为了健康的生态界,可以向基金会举报违反版权的作品等的非法作品来获得MBL虚拟货币。



# 7. 虚拟货币销售

If a million people see my movie, I hope they see a million different movies.

- Quentin Tarantino

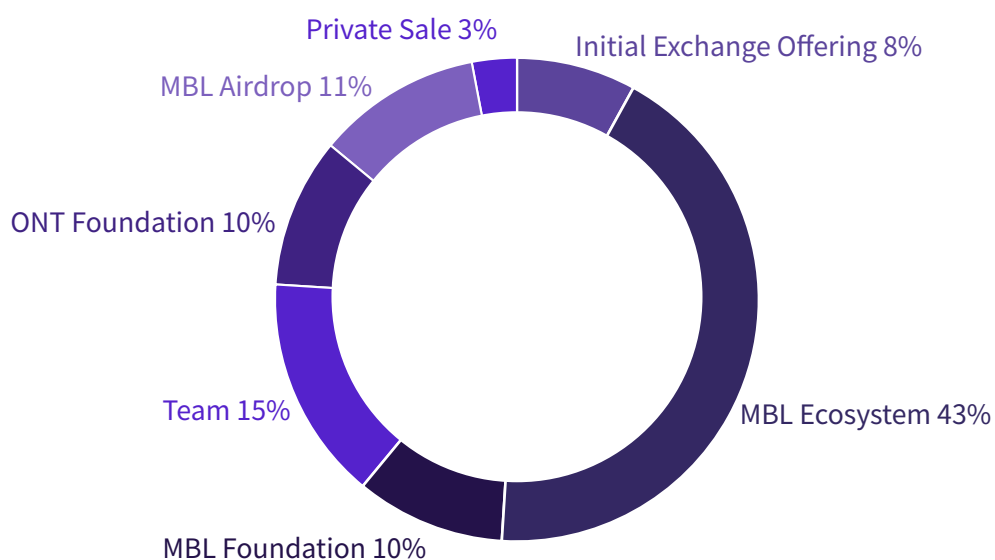


## 7. 虚拟货币销售

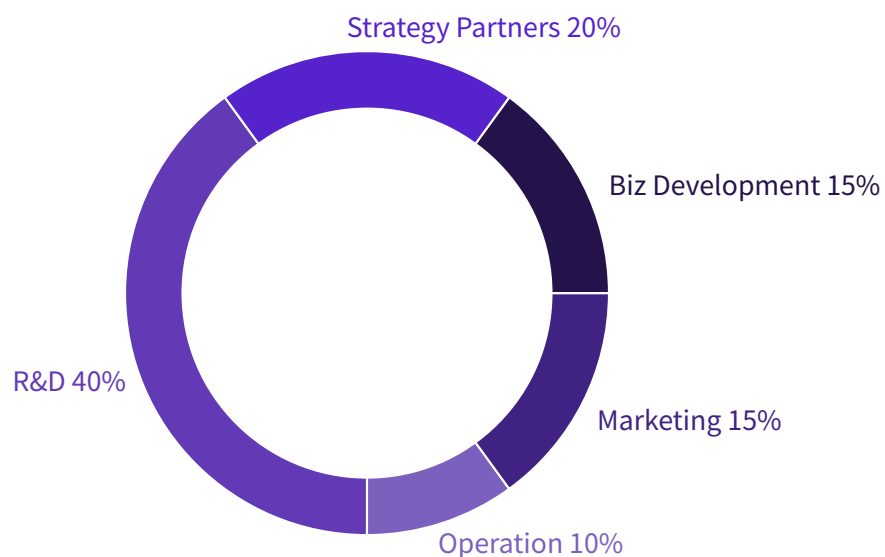
### 7.1 MBL Information

Token Name	<b>MBL</b>
Platform	<b>Ontology</b>
Total Token Supply	<b>30,000,000,000 MBL</b>

### 7.2 Token Distribution



### 7.3 Fund Allocation

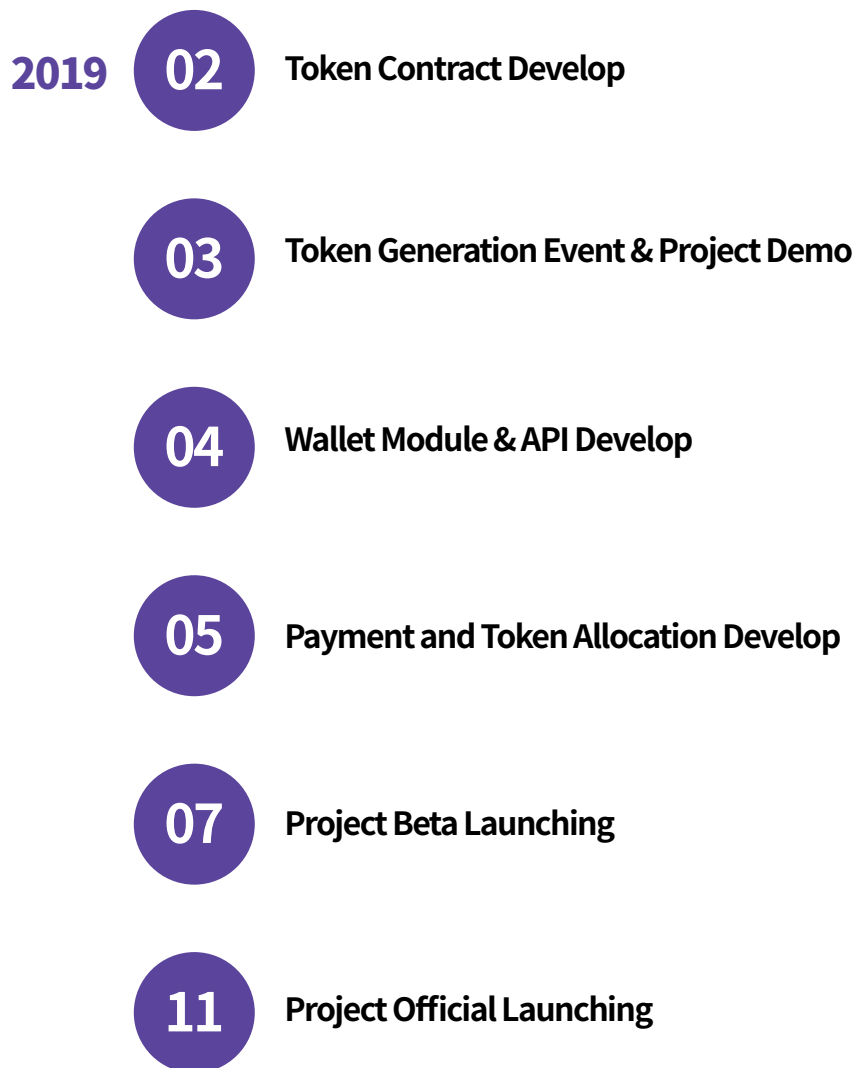


## 8. 蓝图

To see the world, things dangerous to come to, to see behind walls, to draw closer, to find each other and to feel. That this is the purpose of 'life'.

- The secret life of Walter Mitty (2013)

## 8. 蓝图



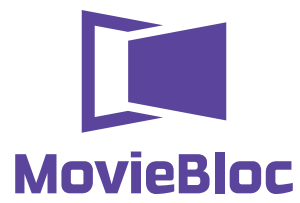
This document is intended to convey specific information about the platform being planned and developed by the MovieBloc team. This document is for informational purposes only. Nothing herein should be construed as indicating the accuracy or reliability of the information contained herein.

Although the information contained in this document has been taken from the source materials that the MovieBloc team believes to be reliable and believable, the MovieBloc team does not endorse the accuracy or suitability of such information. In other words, the MovieBloc team will not be held liable for any loss or damage caused by information associated with us or the MovieBloc platform.

The information contained in this document is furnished only at the present time and is subject to change without notice, and the MovieBloc team is not obligated to revise, modify or update this document.

Each recipient must rely solely on his or her knowledge, research, judgment, and evaluation of the information contained in this document, and we, our employees, and our shareholders are not liable for any claims, suggestions, We do not bear any responsibility or obligation to anyone for information.

The MovieBloc team has tried to include the facts in this document, and the estimates of the possibilities contained in the documentation are based on subjective predictions and should not be construed as representations of actual likelihood. This document is not intended for citizens or residents of any state, country, or other jurisdiction where distribution, publication or use is prohibited. This document is available only on the MovieBloc.io and can not be redistributed, copied, forwarded, or published to any person, in whole or in part, without the prior written consent of the MovieBloc team for any purpose.



If you give an answer to your viewer, your film will simply finish in the movie theatre. But when you pose questions, your film actually begins after people watch it.

- Asghar Fahadi