



SpankChain

Un ecosistema di intrattenimento per adulti alimentato dalla
cripto economia, costruito sulla rete Ethereum.

Pink Paper v0.1

23 Ottobre, 2017

Ameen

Soleimani ameen@spankchain.com

William Bentley de

Vogelaere wills@spankchain.com

Abstract

In questo documento presentiamo SpankChain, un ecosistema di intrattenimento per adulti alimentato dalla tecnologia blockchain.

L'ecosistema SpankChain possiede un'architettura a più strati con tre layer: SpankChain Core, SpankChain Services e SpankChain Applications.

SpankChain Core è costituito da smart contract e strumenti che forniscono le funzionalità fondamentali necessarie per gestire un'applicazione di distribuzione di contenuti statici o in streaming, ovvero un sistema di profili utente e funzionalità di pagamento.

Il layer SpankChain Services contiene una suite di servizi ausiliari che aggiungono funzionalità avanzate alle applicazioni basate su SpankChain Core, inclusi hub dei canali di pagamento, verifica dell'età, video in diretta, una rete pubblicitaria, una rete di affiliazione, indicizzazione/ricerca e un generatore di interfacce.

Le applicazioni SpankChain sono costruite sopra allo SpankChain Core, sfruttando vari servizi SpankChain. Il layer delle applicazioni è una raccolta di interfacce "brandizzate" che collegano le parti sottostanti dell'ecosistema per attirare un pubblico pagante. Il team di SpankChain svilupperà la prima applicazione dell'ecosistema, un sito di cam live denominato SpankChain.

SpankChain utilizza un modello economico multi-token, partendo dal token SPANK. SPANK è un token di tipo staking che può essere utilizzato per coniare token alternativi che offrono specifici diritti di pagamento e governance in tutto l'ecosistema SpankChain. Il modello multi-token è progettato per rimuovere i processi di coordinamento dell'ecosistema dai meccanismi che misurano i diritti di utilizzo della piattaforma.

Presentiamo anche un nuovo metodo di verifica tramite un gioco chiamato Proof-of-Spank per affrontare lo scambio di modella minorenni con quelle maggiorenni e allo stesso tempo incentivare la partecipazione attiva nell'ecosistema SpankChain.

Indice

| | |
|---|--|
| L'Industria dell'Intrattenimento per Adulti | 4 |
| L'Ecosistema Spankchain | 6 |
| Il Core SpankChain | 7 |
| Servizi SpankChain | 9 |
| Applicazioni SpankChain | Errore. Il segnalibro non è definito. |
| Opportunità di Mercato e Strategia | 15 |
| Token Model | 16 |
| Token Auction | 20 |
| Token Distribution | 20 |
| Roadmap | 27 |
| Gestione dei Fondi | 30 |
| Team | 31 |

Introduzione

L'industria dell'intrattenimento per adulti da \$ 100 miliardi di dollari¹ ha dovuto affrontare discriminazioni di routine da parte di banche, processori di pagamento e istituti finanziari. Questi fornitori di servizi si rifiutano semplicemente di fornire assistenza a chi fa parte dell'industria degli adulti. Nel 2014, JPMorgan Chase chiuse i conti bancari di diverse pornstar di alto profilo e delle loro famiglie senza giustificazione². Nel 2015, Visa e Mastercard interruppero l'elaborazione dei pagamenti per le pubblicità su Backpage.com³. Paypal è nota per aver chiuso i conti delle performer e aver sequestrato i loro fondi⁴.

¹ <https://www.nbcnews.com/business/business-news/things-are-looking-americas-porn-industry-n289431>

² <http://www.businessinsider.com/porn-star-chase-bank-accounts-2014-4>

³ <http://reason.com/archives/2015/07/02/visa-mastercard-refuse-backpage-payments>

⁴ https://www.vice.com/en_us/article/4w74jg/how-the-financial-sector-is-making-life-miserable-for-sex-workers-714

Questa discriminazione e censura è persistita nonostante la FDIC l'abbia dichiarata incostituzionale e in violazione del Primo Emendamento ⁵.

A peggiorare le cose, gli intermediari nel settore dell'intrattenimento per adulti hanno storicamente strappato commissioni esorbitanti a causa della mancanza di concorrenza in questo spazio. Il popolare processore di pagamento per adulti [CCBill](#) prende una fetta del 10,8-14,5% dei pagamenti e fa pagare una tassa di registrazione di 1.000 dollari ad "alto rischio" annualmente, mandando fuori gioco molti potenziali imprenditori. La maggior parte dei siti di cam per adulti prendono una fetta del 30-50% dei guadagni delle performer, mentre i marketplace di contenuti per adulti come [ManyVids](#) prendono una fetta del 40% o più.

Le blockchain rappresentano un'alternativa valida alla discriminazione e alle inefficienze delle istituzioni finanziarie tradizionali. Le blockchain pubbliche sono sistemi di registrazione distribuiti a livello globale che forniscono accesso senza autorizzazione a chiunque disponga di una connessione Internet. Chiunque, indipendentemente dalla propria professione, può utilizzare una blockchain pubblica per archiviare i propri fondi ed effettuare transazioni senza il timore che il proprio conto venga chiuso. Le transazioni con blockchain hanno anche forti garanzie di finalit , quindi i chargeback fraudolenti usati come giustificazione per classificare le imprese di intrattenimento per adulti come "ad alto rischio" sono effettivamente impossibili. Inoltre, blockchain come Ethereum, la quale supporta gli smart contract, possono essere utilizzate per decentralizzare i costosi processi degli intermediari e renderli obsoleti.

⁵ <https://www.engadget.com/2015/12/02/paypal-square-and-big-bankings-war-on-the-sex-industry/>

L'Industria dell'Intrattenimento per Adulti

Intrattenimento per Adulti nella Storia

Storicamente, l'industria dell'intrattenimento per adulti ha costantemente guidato l'adozione mainstream delle nuove tecnologie. La stampa è stata portata al successo dalla pubblicazione del famoso "*I Modi*". *I Modi*, che consisteva in illustrazioni sessuali grafiche e sonetti espliciti, divenne uno dei libri più diffusi del Rinascimento italiano e costrinse molti italiani ad imparare a leggere⁶. Gran parte del valore iniziale di Internet è stato scoperto per aiutare le persone a trovare materiale pornografico. Jimmy Wales, fondatore di Wikipedia, ha finanziato lo sviluppo iniziale dell'enciclopedia collaborativa con le entrate del suo sito per adulti Bomis⁷.

Dalla stampa al film Super 8, dalla pay-per-view ai videoregistratori, l'intrattenimento per adulti ha accelerato la tecnologia per decenni. La grande richiesta di porno su Internet ha portato alla creazione di video in streaming, siti di verifica delle carte di credito, referral link e tecnologie video come Flash.

L'Intrattenimento per Adulti Oggi

Oggi il porno sta guidando l'innovazione nell'Internet of Things (IoT) con teledildonics, e ci sono fisici che implementano la fluidodinamica avanzata nei motori grafici della realtà virtuale (VR) per perfezionare il "jiggle" (che potremmo definire come "oscillazione").

Attualmente, le forme dominanti di attività di intrattenimento per adulti online sono siti con abbonamenti a pagamento, siti di video (tube) gratuiti e siti di webcam dal vivo. I siti a pagamento sono generalmente gestiti da uno studio e addebitano una tariffa di abbonamento mensile per l'accesso alla loro libreria di contenuti completa.

I siti che offrono video gratuiti offrono accesso illimitato ad una raccolta di video interi, clip, foto e mashup. Guadagnano da video e dal display advertising, principalmente supportando app di incontri, giocattoli per adulti e altri siti porno. Il sito che offre video gratuiti più popolare è [Pornhub](https://www.pornhub.com), che secondo Alexa è il 20° sito più visitato negli Stati Uniti.

I siti di webcam, i camsite, rientrano di solito in una delle due categorie: siti pubblici in cui si offrono mance o siti/gruppi privati pay-per-second. La maggior parte dei siti web vendono

⁶ https://www.wikiwand.com/en/I_Modi

⁷ <https://www.wikiwand.com/en/Bomis>

"token" specifici del sito ai loro spettatori che possono essere utilizzati per dare la mancia alle modelle o per pagare spettacoli privati. Il sitoweb di cam più popolare è [LiveJasmin](#), che offre spettacoli privati ed è classificato 27° su Alexa. Dietro si trovano [Chaturbate](#) e [Bonga Cams](#), che offrono spettacoli pubblici con offerta di mance classificandosi rispettivamente al 109° e al 149° posto su Alexa.

Tendenze nell'Intrattenimento per Adulti

Nell'ultimo decennio sono emerse alcune importanti tendenze nel settore per adulti. In primo luogo, gli utenti stanno migrando dai siti di abbonamento a siti "tube" gratuiti e siti di webcam live. Presumibilmente, gli spettatori preferiscono la gamma di opzioni gratuite che possono trovare sui siti di video e il coinvolgimento che possono provare partecipando a spettacoli di cam dal vivo rispetto all'acquisto di iscrizioni a singoli siti.

In secondo luogo, i canali di distribuzione dei social media stanno diventando sempre più importanti. Studi, pornstar e modelle su cam mettono in vendita i loro nuovi video e le prossime sessioni di cam per i loro follower su social network come Twitter, Instagram e SnapChat. Alcuni siti di video hanno iniziato a costruire i propri social network in modo che gli utenti possano seguire le loro performer preferite, tenere traccia dei loro video preferiti e ricevere consigli personalizzati. Sono emersi nuovi mercati per consentire alle performer di caricare i propri contenuti e vendere direttamente l'accesso ai propri fan. ManyVids, ad esempio, consente alle modelle di far pagare l'accesso ai propri video e alcune performer utilizzano la piattaforma per offrire sessioni di texting e Skype a pagamento.

Una terza tendenza è il nuovo status quo della pirateria dilagante perpetrata dai siti di video gratuiti. In generale, i siti di video (tube) non sono creatori di contenuti, quindi è probabile che tutti i loro contenuti possano essere piratati. Accade in casi rari, che questi siti collaborino con i creatori di contenuti per ottenere i diritti di distribuzione e offrire loro una quota delle entrate pubblicitarie.

I creatori di contenuti hanno scarso potere di difendersi perché gli Stati Uniti sono d'accordo di far rispettare gli avvisi di rimozione DMCA (The Digital Millennium Copyright Act) per contenuti per adulti. Un'ulteriore complicazione è che la maggior parte dei siti di video principali sono di proprietà di [MindGeek](#), lo stesso conglomerato del porno che possiede la maggior parte degli studi che producono film porno. Le performer hanno paura di parlare apertamente della pirateria dei siti per paura di essere inseriti nella lista nera degli studi.

L' Ecosistema SpankChain

SpankChain ha ricevuto un sostegno significativo da coloro che riconoscono il settore dell'intrattenimento per adulti come un motore di innovazione e da coloro che comprendono che le comunità più motivate a passare a una nuova piattaforma economica sono quelle emarginate da quella esistente.

La missione di SpankChain è quella di portare i principali benefici delle tecnologie blockchain - privacy, sicurezza, identità autosufficiente ed efficienza economica - nell'industria dell'intrattenimento per adulti. Il nostro obiettivo è quello di farlo rimanendo al completamente conformi ai codici legali.

Per realizzare questa missione, implementeremo un framework che fornisce le funzionalità di base necessarie per creare e gestire un'applicazione di distribuzione di contenuti statici o in streaming, offrendo al tempo stesso una gamma di servizi che forniscono funzionalità avanzate per queste applicazioni.

L'ecosistema SpankChain sarà composto da tre livelli: Core, Servizi e Applicazioni.



Platform Layers

Top Layer:

SpankChain 'Apps'

Partner Sites Camsite Content Marketplace

(optional fees)

Middle Layer:

SpankChain 'Services'

Indexing/Search Payment Channel Hubs Age Verification Ad Network Interface Builder

(fees in BOOTY tokens)

Bottom Layer:

SpankChain 'Core'

Performer Registry Payment Channels Vynos

(no fees)

Il Core SpankChain

Il layer dello SpankChain Core fornisce gli smart contract di base (foundational) e l'infrastruttura per l'ecosistema: un Performer Registry contract (contratto del Registro della Performer), Payment Channel contract (contratto del Canale di Pagamento) ed il Vynos payment channels wallet (Portafoglio per i canali di pagamento Vynos). Questi saranno open source e liberi da usare.

Performer Registry

Lo smart contract Performer Registry rappresenta la base per l'identità nell'ecosistema SpankChain. Le performer lo useranno per creare i loro profili, che collegherà i loro indirizzi di Ethereum con i profili esistenti sui siti di social media, consentirà loro di ricevere attestati di identità (ad esempio la verifica dell'età) e di collegarsi a qualsiasi dato profilo off-line che hanno su [IPFS](#).

Il semplice fatto che il Performer Registry colleghi gli indirizzi di Ethereum delle performer ai loro profili social media consentirà a chiunque di cercare una performer e inviargli regali in ETH o token senza intermediari.

Ancora più importante, spostare l'identità della performer su Ethereum e archiviare i dati del proprio profilo su IPFS represents a paradigm shift to self-sovereign identity, allontanandosi dall'identità di proprietà centrale delle tradizionali piattaforme web 2.0. Il risultato finale è che le performer hanno più libertà di passare da un sito all'altro e verso applicazioni che preferiscono, poiché sulla blockchain vige totale libertà.

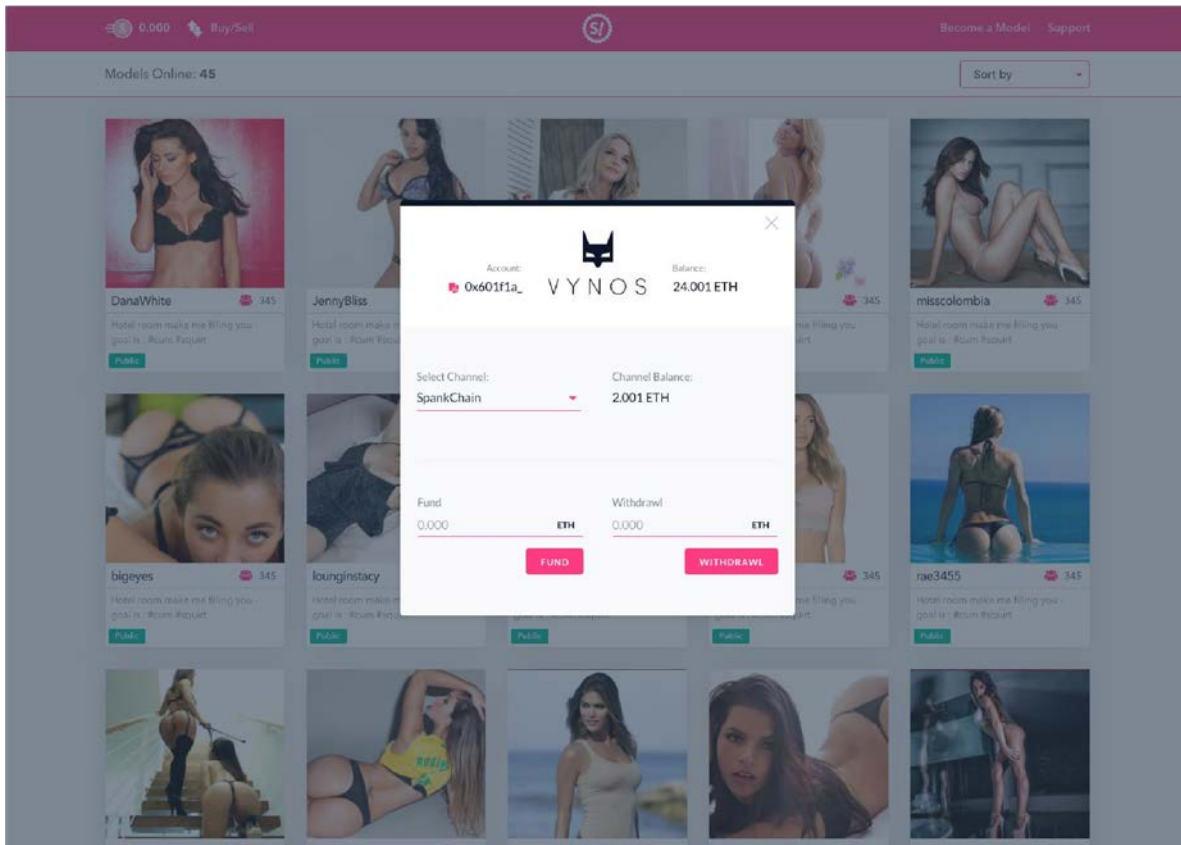
Payment Channel Contract

Il Payment Channel contract consente pagamenti off-chain immediati e sicuri che non costano gas. Gestisce l'apertura, la chiusura e la finalizzazione sicura dei canali di pagamento peer-to-peer.

SpankChain attualmente usa la libreria del canale di pagamento [Machinomy](#) ed il suo smart contract 'Broker.sol' che consente canali di pagamento unidirezionali ether-only. In futuro, abbiamo in programma di implementare nuove funzionalità sul Payment Channel contract, tra cui trasferimenti di token e pagamenti hash-locked atomic multi-hop trustless.

Vynos

Il wallet Vynos è il [primo portafogli Ethereum](#) con supporto per i canali di pagamento. Permette agli utenti di interagire con il nostro Payment Channel contract e di effettuare pagamenti firmati off-chain al nostro hub SpankChain. L'implementazione attuale è basata su browser e risiede in un iframe, consentendo agli utenti di utilizzarlo su tutti i dispositivi e senza il bisogno di dover scaricare un'estensione per browser. Simile a [MetaMask](#), memorizza le chiavi private crittografate nella memoria locale del browser.



Vynos sarà in stato open source in concomitanza con la prima release del Camsite di SpankChain. Successivamente pubblicheremo un SDK che consentirà ai siti partner di integrare facilmente Vynos per farlo utilizzare ai loro spettatori e performer. In futuro, prevediamo di aggiungere il supporto per la connessione ad una rete di bounty hunter (per proteggersi dai replay-attack), così come il supporto per i pagamenti multi-hop.

Vynos è un componente infrastrutturale fondamentale perché cambia radicalmente l'esperienza dell'utente nell'interazione con i siti per adulti. Al posto dello status quo di nomi utente, password, indirizzi e-mail e carte di credito per ciascun sito Web, gli utenti con il wallet Vynos potranno immediatamente iniziare ad utilizzare ed effettuare pagamenti sulla piattaforma SpankChain senza alcuna configurazione. L'indirizzo Ethereum dell'utente rappresenta la loro identità e Vynos funge da passaporto per l'intero ecosistema SpankChain.

Servizi SpankChain

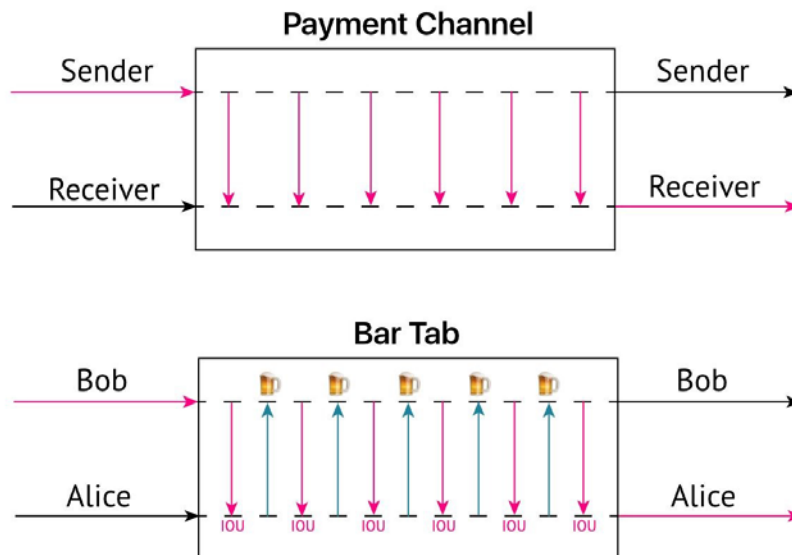
Il layer SpankChain Services offrirà servizi a pagamento aggiuntivi alle applicazioni basate su SpankChain Core. Questi servizi includeranno hub dei canali a pagamento, verifica dell'età,

streaming video in diretta, una rete pubblicitaria, una rete di affiliazione, indicizzazione/ricerca, un generatore di interfacce e altro ancora. Questi servizi sono concepiti per essere modulari e interoperabili, consentendo alle aziende di pagare solo per ciò che richiedono. In altre parole, intendiamo sviluppare l'[Amazon Web Services](#) dell'industria dell'intrattenimento per adulti.

Payment Channel Hubs

Lo SpankChain Payment Channel Hub (Hub dei canali a pagamento) è il vettore economico principale dell'ecosistema SpankChain, consentendo agli utenti di elaborare i pagamenti per una frazione del costo dei processori di pagamento tradizionali. I Payment channels consentono di raggruppare una serie di pagamenti in una singola transazione blockchain per evitare di pagare le commissioni su ogni transazione e attendere che ogni transazione venga minata.

I Payment channels funzionano in modo simile ai conti che si aprono al bar durante una serata. Ad esempio, un cliente in un bar apre un conto all'arrivo, ordina un certo numero di drink e poi salda il conto finale con il barista quando è pronto a partire. Allo stesso modo, chi vuole effettuare pagamenti ripetuti per un servizio (ad esempio un live cam show) può aprire un canale di pagamento con il fornitore di servizi depositando gettoni ETH o ERC20 in garanzia (escrow) su uno smart contract, effettuare numerosi pagamenti offchain (es. mance), quindi saldare il conto finale sullo smart contract quando ha finito di usufruire dei servizi.



Nella nostra attuale implementazione, gli utenti aprono canali di pagamento con lo SpankChain Hub tramite l'interfaccia Vynos, depositano fondi sul canale, inviano mance alle

performer ed eseguono pagamenti al minuto per gli spettacoli privati. SpankChain Hub è responsabile della verifica dei pagamenti, del monitoraggio per i replay attack, del tracciamento dei guadagni delle performer e della fornitura di pagamenti su richiesta.

La seconda evoluzione di SpankChain Hub includerà il supporto per pagamenti multi-hop trustless, consentendo alle performer ed ai siti partner di ricevere i pagamenti istantaneamente. In futuro, pianifichiamo di rendere il codice di SpankChain Hub open source e contribuire a far crescere una rete decentralizzata di hub di pagamento con l'obiettivo di collegare tutti gli spettatori, performer e piattaforme all'interno dell'industria per adulti.

Verifica dell'Età

SpankChain rispetterà tutte le leggi sulla verifica dell'età nelle giurisdizioni in cui siamo attivi. Le performer sulla nostra piattaforma dovranno fornire un valido documento di identificazione emesso dal governo per dimostrare che soddisfano i requisiti di età per lavorare nel settore dell'intrattenimento per adulti. SpankChain sarà responsabile di mantenere queste informazioni sensibili private e sicure.

Per le platform businesses che desiderano listare e promuovere performer accondiscententi, condivideremo le informazioni di verifica tramite un'API. In futuro, prevediamo di creare una piattaforma aperta attraverso la quale le performer possano ricevere attestati di verifica dell'età sui loro profili di Performer Registry.

Live Video

Il team di SpankChain sta sviluppando un'infrastruttura di streaming di video live di alta qualità che supporta l'intera gamma di dispositivi mobili. Le platform businesses saranno in grado di sfruttare il nostro SDK per video player per connettere perfettamente performer e spettatori.

Il video player interagirà con il portafoglio Vynos, consentendo agli utenti di partecipare a spettacoli privati e pagare al secondo. In futuro, abbiamo intenzione di aggiornare il nostro lettore video per essere resistente alla censura supportando le connessioni P2P su WebRTC e protocolli di streaming video completamente decentralizzati come [LivePeer](#).

Rete Pubblicitaria

Al di fuori dell'elaborazione dei pagamenti, la pubblicità rappresenta la più grande opportunità di monetizzazione nell'ecosistema SpankChain. Il team SpankChain prevede di sviluppare una rete pubblicitaria per annunci su display, annunci video ed annunci "nativi"

(ad esempio cam models che leggono i messaggi dello sponsor). Il nostro obiettivo è massimizzare le quota di entrata in condivisione con le intrattenitrici il cui pubblico rientra nel nostro target. Riteniamo che questo motiverà molte performer e studios a rendere l'ecosistema SpankChain il principale canale di distribuzione per i loro contenuti gratuiti.

La prima versione della nostra rete pubblicitaria servirà solo applicazioni SpankChain, ma abbiamo in programma di rilasciare un SDK per farla utilizzare alle platform businesses. L'architettura della rete pubblicitaria utilizzerà gli state channel per tracciare impression e conversioni in tempo reale per poi passare ad un modello di micropagamento per-annuncio⁸. In futuro, prevediamo di utilizzare un meccanismo di registrazione basato su token, simile a [AdChain](#), per verificare che siti e app che vendono opportunità di pubblicità non siano fraudolenti.

Rete di Affiliazione

Al posto dei rigidi ed esclusivi accordi promozionali con i siti web centralizzati, abbiamo in programma di creare un open market per accordi promozionali riguardo alla condivisione dei guadagni (revenue-sharing) attraverso la nostra rete di affiliazione. Le performer e le piattaforme che desiderano promuovere le proprie sessioni di live cam e contenuti a pagamento possono unirsi alla nostra rete di affiliati per connettersi con i partner di distribuzione, offrire loro link di riferimento unici e premiarli con una quota della spesa degli spettatori che hanno seguito i loro link.

Proprio come la nostra rete pubblicitaria, la rete di affiliazione sarà inizialmente disponibile solo per le applicazioni SpankChain, disponibili in seguito alle platform businesses attraverso un SDK. La rete di affiliati interagirà con Vynos per gestire i pagamenti delle affiliazioni tramite i canali di pagamento.

Indexing/Search

SpankChain offrirà API ed SDK per l'indicizzazione/ricerca per le platform businesses che desidereranno contribuire a promuovere le performer collegate alla piattaforma SpankChain sui propri siti e app. Questa API consentirà loro di accedere ad un elenco di intrattenitrici dal vivo, cercarle per nome e per parole chiave, e cercare contenuti per parole chiave. Intendiamo integrare i canali di pagamento con l'API e utilizzare un modello di pay-per-query con accesso controllato.

⁸ <https://github.com/AdChain/AdMarket>

Interface Builder

Interface Builder aiuterà le performer e le imprese meno tecnici a configurare facilmente le proprie applicazioni per far visualizzare i loro profili, vendere i loro contenuti e trasmettere le loro cam session. Si integrerà con gli SDK per tutti i nostri servizi e fornirà un'interfaccia WYSIWYG (what you see is what you get - ciò che vedi è ciò che ottieni) per la creazione del sito. L'editor WYSIWYG presenterà un set di template standard ed offrirà strumenti che consentiranno di riorganizzare e modificare gli elementi di un'interfaccia in tempo reale.

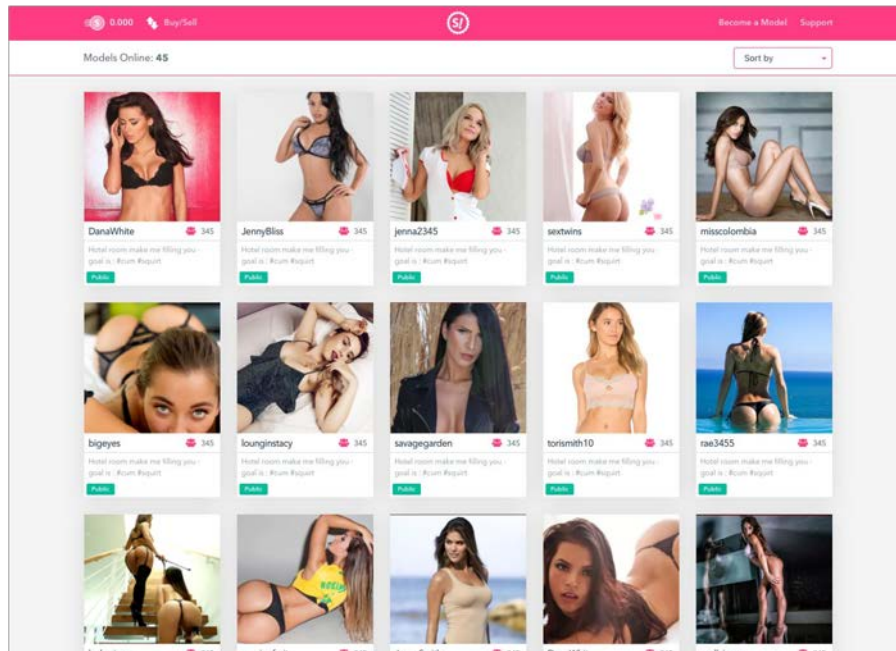
Applicazioni SpankChain

Il layer SpankChain Applications è composto da interfacce utente destinate a diversi tipi di audience per l'intrattenimento per adulti. Queste applicazioni possono essere specifiche per performer (ad esempio Kayden Kross) o partner di lancio (ad esempio [Camversity](#)), specifici per lingua, basati sugli interessi (ad es. fetish) o specifici per dispositivo (ad es. Realtà virtuale).

Per avviare l'ecosistema SpankChain, lanceremo un sito web di live cam chiamato SpankChain, seguito poi da un marketplace di contenuti per adulti sviluppato in collaborazione con [district0x](#), The Red Light District. Prevediamo che i nostri sforzi aprano la strada agli sviluppatori di piattaforme di terze parti per unirsi a noi nella creazione di app sulla nostra piattaforma. La nostra visione per l'ecosistema SpankChain è di avere una vasta gamma di app e siti per adulti costruiti sulla stessa infrastruttura, SpankChain Core, che consente agli utenti e alle performer di passare agevolmente tra le varie applicazioni all'interno dell'ecosistema.

SpankChain Camsite

Per avviare l'adozione della nostra piattaforma, costruiremo e gestiremo il nostro camsite per adulti. In generale, funzionerà come la maggior parte dei camsite esistenti. Gli utenti potranno partecipare gratuitamente agli spettacoli pubblici e offrire mance, oppure possono pagare al secondo per accedere a spettacoli privati e di gruppo. Differenziandoci dalle attuali opzioni del settore, abbiamo in programma di addebitare una commissione del 5% sui guadagni della performer, in netto contrasto con il 30-50% addebitato dai tradizionali siti di cam oggi.



The Red Light District

Il Red Light District consentirà agli artisti di caricare e vendere contenuti digitali direttamente ai propri fan. Il Red Light District sta venendo sviluppato come joint venture con [district0x Network](#), un collettivo di marketplace decentralizzati di proprietà e gestione della comunità. Gli utenti saranno in grado di acquistare contenuti direttamente tramite transazioni ETH ed ERC20 o utilizzando il portafoglio Vynos e l'hub SpankChain.

I marketplace sul district0x Network sfruttano l'[Aragon framework](#) per fornire opzioni di governance della community tramite il district0x Network Token (DNT). Entrambe i team hanno concordato di consentire al Red Light District di essere governato sia con token DNT che SPANK. Dato che l'offerta totale di entrambi i token è 1Miliardo ciascuno (2Miliardi totali), saranno trattati alla stessa maniera. Ciascun token può essere mantenuto tramite staking al deposit pool del Red Light District per coniare "diritti di voto" in token nell'entità Aragon del Red Light District. Questi "diritti di voto" possono essere utilizzati per proporre e votare vari aspetti del Red Light District.

Prevediamo che gli argomenti principali che la comunità dei possessori di token proporrà e segnalerà saranno la roadmap di sviluppo, i controlli sulla qualità dei contenuti, gli algoritmi di content ranking, l'implementazione di moduli generatori di entrate ed i parametri di qualsiasi modulo in uso.

Applicazioni Future

Il nostro obiettivo è rendere la piattaforma SpankChain il più possibile aperta all'innovazione e ci aspettiamo che le terze parti utilizzino la nostra piattaforma per creare applicazioni che non avremmo mai potuto prevedere. Detto questo, ecco alcune delle applicazioni che prevediamo vengano lanciate nell'ecosistema SpankChain.

- Porn Bounties - Una piattaforma per crowdfunding per la creazione di nuove scene pornografiche, che potrebbero coinvolgere celebrità e inviare parte dei ricavi in beneficenza.
- Ethereum Webcam Hardware - Una webcam con un portafoglio hardware integrato e con l'integrazione di Vynos.
- Tube Site - Un sito di video con contenuti gratuiti pagati dalla pubblicità, possibilmente con un mercato dell'attenzione (attention market) integrato che consenta agli utenti di guadagnare una frazione delle entrate pubblicitarie o di pagare il prezzo di un annuncio in tempo reale per evitarlo.
- VR Apps - Lo stesso set di app che esiste per il web (ad es. Live cam, marketplace di contenuti, ecc.), Ma anche eventi sociali dal vivo (ad esempio uno strip club dove le ballerine sono proiezioni olografiche di vere ballerine).
- Adult Dating - Un servizio di incontri per adulti che collega le persone in base alle loro preferenze pornografiche.

Opportunità di Mercato e Strategia

La "Aggregation Theory" ([link](#)) afferma che quando i costi delle transazioni diminuiscono, le relazioni esistenti tra distributore e fornitore cessano di essere importanti quanto l'esperienza dell'utente. Con i canali di pagamento, possiamo ridurre i costi di transazione di uno o due ordini di grandezza, quindi ci aspettiamo che la User Experience sia il fattore di differenziazione più importante da portare avanti. Con SpankChain posizionato per lanciare un ecosistema della comunità di dapps (applicazioni decentralizzate) per adulti, utilizzabile attraverso un portafoglio di criptovalute sicuro e senza bisogno di indirizzi e-mail o carte di credito, riteniamo di avere l'opportunità di conquistare una significativa quota di mercato.

Strategia di Mercato

La nostra strategia di mercato è quella di collaborare con i top performer che hanno seguaci fedeli e fornire loro gli strumenti per lanciare i propri siti brandizzati sia per le cam che per le clip sulla piattaforma SpankChain. Questa strategia è data dalla nostra

osservazione che le performer stanno già disintermediaizzando i distributori tradizionali coltivando follower per i loro brand di social media personali e pubblicando direttamente le loro sessioni di cam e clip ai loro fan. Ciò rende le performer meno dipendenti dalle costose campagne pubblicitarie a pagamento eseguite dai distributori tradizionali. A sua volta, questo ci offre l'opportunità di separare tecnologia e pagamenti da marketing e branding e offrire la nostra tecnologia superiore a prezzi inferiori ([link](#)).

Opportunità Pubblicitarie

SpankChain tenterà inoltre di sfruttare l'enorme opportunità di arbitraggio attualmente esistente nella pubblicità sui contenuti per adulti. Un fatto intuitivo, ma oscuro, è che la pubblicità sui contenuti per adulti - anche nei principali tubesite - guadagna in genere 10 volte meno della pubblicità su piattaforme mainstream come Google e Facebook. Questo nonostante le statistiche ben note che quasi tutti guardano il porno. La spiegazione è semplice: i grandi marchi non vogliono associarsi ai contenuti per adulti.

Crediamo che gradualmente, nel corso dei prossimi anni, questo cambierà. Per quanto riguarda il contesto, gli introiti pubblicitari sono stati costantemente pari all'1,5% del PIL degli Stati Uniti negli ultimi 100 anni, il che significa che la pubblicità è un gioco a somma zero (più spesa pubblicitaria in un'area significa meno in un'altra). Oggi, le stime suggeriscono che almeno il 20% del mercato pubblicitario online da \$ 80 miliardi è fraudolento. Mentre il movimento per la positività sessuale continua ad espandersi e lo stigma culturale contro il sesso e l'intrattenimento per adulti si snoda, ci aspettiamo che parte di questi \$ 16miliardi + passerà dal targeting dei botnet al targeting di persone reali che consumano contenuti per adulti, aumentando i ricavi in tutto il settore.

Token Model

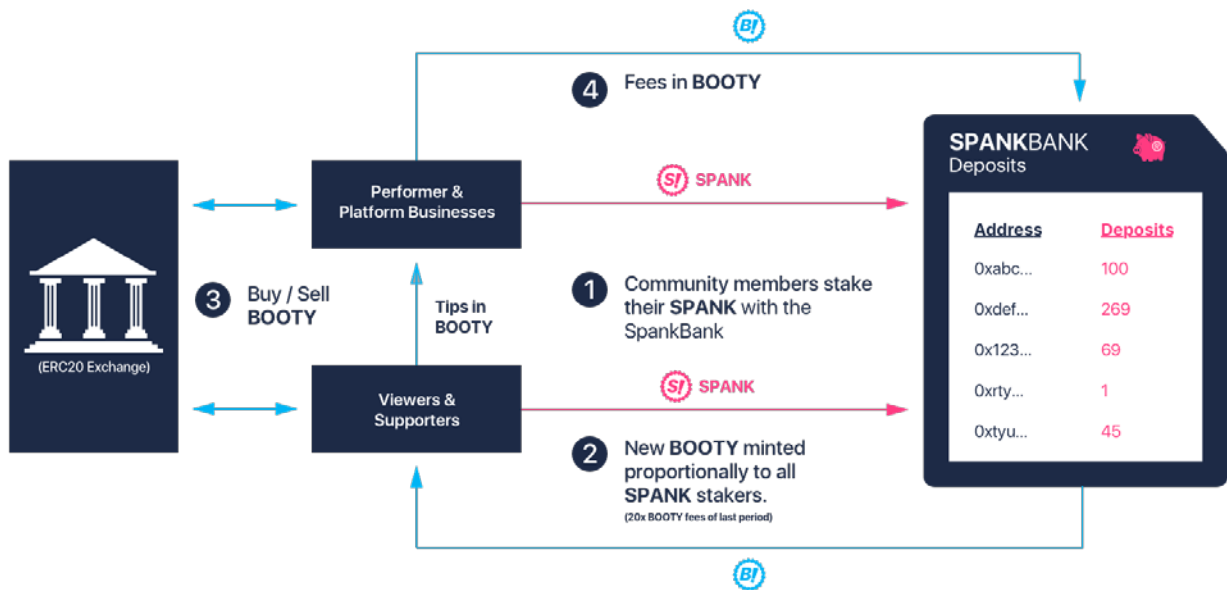
SpankChain utilizza un modello economico multi-token, partendo dal token SPANK. SPANK è un token di tipo staking che può essere utilizzato per coniare token alternativi che offrono specifici diritti di pagamento e governance in tutto l'ecosistema SpankChain. Il modello multi-token è progettato per rimuovere i processi di coordinamento dell'ecosistema dai meccanismi che misurano i diritti di utilizzo della piattaforma.

SpankChain conierà un'offerta limitata di 1.000.000.000 di SPANK.

Per misurare i diritti di utilizzo della piattaforma, SpankChain svilupperà uno staking contract denominato

SpankBank che permetterà ai possessori di SPANK di bloccare i loro token SPANK per generare token BOOTY, che possono essere riscattati per \$1 in spese per l'infrastruttura SpankChain. Allo stesso tempo gli spettatori saranno in grado di pagare modelle in ETH o qualsiasi token ERC20 accettato dalle performer; performer e piattaforme di business possono pagare le loro tariffe SpankChain (hub dei canali di pagamento, video dal vivo, ecc.) in BOOTY.

Questo token model consente di effettuare un acquisto una tantum di SPANK e quindi di utilizzare il BOOTY generato per pagare le commissioni SpankChain. Ad un livello molto elementare, SPANK funziona come macchina di generazione di crediti (BOOTY). Di conseguenza SPANK consente l'accesso alla piattaforma ad un costo fisso, paragonabile a una licenza.



Generazione dei BOOTY

Al fine di coniare BOOTY da SPANK, gli holder, i possessori, devono bloccare i token SPANK. Il blocco di un token significa che il token non può essere trasferito durante questo periodo. L'esatto ammontare di BOOTY generato dall'azione di blocco è noto prima della decisione degli utenti di bloccare i token SPANK. Questo numero è determinato algoritmicamente e implementato da uno smart contract. L'algoritmo regola costantemente il tasso di emissione BOOTY per creare la giusta quantità per mantenere il totale a 20 volte l'uso mensile di BOOTY. Di conseguenza, quando l'uso della piattaforma aumenta, la quantità di BOOTY generata per SPANK cresce di conseguenza. Quando l'utilizzo della piattaforma è stagnante, la quantità di BOOTY generata per SPANK rimane la

stessa. In questo scenario, per ogni BOOTY consumato, viene generato un nuovo BOOTY. Ciò impedirà l'iperinflazione di BOOTY e quindi gli darà un valore di utilità stabile. Il periodo di blocco può essere scelto dall'utente con opzioni che vanno da un mese a dodici mesi. Il 30% (*) del nuovo BOOTY viene generato immediatamente e il resto viene generato continuamente durante il periodo di blocco. Periodi di blocco più lunghi ricevono un rapporto BOOTY/tempo leggermente superiore.

Booty Generation Table

| Time Period | Initial BOOTY Supply | BOOTY Fees Consumed | Target BOOTY Supply | New BOOTY Generated | Final BOOTY Supply |
|-------------|----------------------|---------------------|---------------------|---------------------|--------------------|
| 1 | 200 | 10 | 200 | 10 | 200 |
| 2 | 200 | 20 | 400 | 220 | 400 |
| 3 | 400 | 15 | 300 | 0 | 385 |
| 4 | 385 | 20 | 400 | 35 | 400 |
| 5 | 400 | 20 | 400 | 20 | 400 |

La tabella sopra mostra un ipotetico scenario di generazione BOOTY. Inizialmente, la fornitura totale di BOOTY è 200. Durante il primo periodo di tempo, 10 BOOTY vengono consumati in tasse. Dato che l'algoritmo di generazione di SpankBank BOOTY ha come obiettivo un rifornimento BOOTY totale di 20 volte l'utilizzo di ciascun periodo, il nuovo rifornimento BOOTY di destinazione è 200. Alla fine del primo periodo di tempo, 10 nuovi BOOTY vengono generati e la fornitura finale di BOOTY è 200.

Durante il secondo periodo di tempo, l'utilizzo della piattaforma aumenta fino a 20 BOOTY, quindi il nuovo target di fornitura di BOOTY è 400 e vengono generati 220 nuovi BOOTY per raggiungere il target ($200 - 20 = 180$; $180 + 220 = 400$). Nel periodo di tempo 3, l'utilizzo della piattaforma diminuisce fino a 15 BOOTY che rende il target di fornitura BOOTY di 300. Nessun nuovo BOOTY viene generato nella fine del periodo 3 poiché la fornitura totale di BOOTY è già 385, superiore al target 300. Nei periodi 4 e 5 vediamo stabilizzare l'utilizzo della piattaforma a 20 BOOTY e quindi il target BOOTY di fornitura è 400 in entrambi. Nel periodo 4 SpankBank genera 35 nuovi BOOTY (per recuperare i 15 utilizzati nel periodo 3) e nel periodo 5 solo i 20 che sono stati utilizzati sono stati generati.

In tutti i round sovrastanti, BOOTY è distribuito proporzionalmente ai titolari di SPANK che hanno scelto di effettuare lo staking dei loro SPANK sullo smart contract SpankBank, tenendo conto dei periodi di lockup variabili.

Proof-of-SPANK

Un problema che affligge i siti web dal vivo è rappresentato dalle modelle con età verificate che "si scambiano" con performer minorenni. Senza l'utilizzo costante di software di verifica, lo scambio di performer è difficile da rilevare. Per affrontare lo swapping e incentivare allo stesso tempo la partecipazione attiva nell'ecosistema SpankChain, stiamo introducendo un nuovo gioco di verifica chiamato Proof-of-Spank. Ogni 10 minuti, una performer che fa una esibizione pubblica dal vivo sarà selezionata a caso per lo "spanking". Utilizzando una fonte per ottenere un dato casuale (ad esempio un recente blockhash) alla performer verranno presentati quattro numeri compresi tra 1 e 20, nominerà tutti e quattro, ne sceglierà uno e quindi si sculaccerà (spank) dal vivo tante volte quante il numero che ha scelto. Chiunque effettuerà lo staking di SPANK sul contratto SpankBank avrà l'opportunità di partecipare ad un voto per discutere se l'attuale performer corrisponda al proprio profilo - se venisse votato che l'esecutore è in realtà un impostore, l'account della performer verrà revocato.

Affinché coloro che effettuano lo staking dei loro SPANK nel contratto SpankBank per ricevano i loro nuovo BOOTY conati, devono partecipare almeno ad un numero determinato di round Proof-of-Spank ogni mese. Gradualmente, il team SpankChain prevede di lavorare a stretto contatto con il progetto Plasma per sviluppare un sistema di blockchain Proof-of-Spank gerarchico e infinitamente scalabile.

Opzioni di Commissione

Se BOOTY fosse l'unica opzione per pagare le commissioni su SpankChain, qualcuno potrebbe pensare a speculare su, ed accumulare, BOOTY. Preveniamo che ciò accada lasciando che le modelle e la piattaforma paghino la loro commissione con qualsiasi token ampiamente utilizzato che siano disposti ad accettare per il pagamento (token ETH / BTC / token per USD).

Meccanismo di Riduzione delle commissioni

Partiamo dal presupposto che la maggior parte delle commissioni verranno pagate in BOOTY, tuttavia, se le commissioni venissero pagate con qualsiasi altro token, tali commissioni verrebbero accreditate direttamente ad un contratto di asta esterno (auction contract). Il contratto d'asta venderà le commissioni per SPANK. Gli SPANK acquisiti in questo modo verranno utilizzati in modo permanente per ridurre le commissioni della piattaforma tramite l'attivazione concomitante di una riduzione lineare della commissione. Ad esempio, se il 10% di tutti gli SPANK esistenti è detenuto dal contratto d'asta, la commissione sarà automaticamente ridotta del 10%. Se il contratto d'asta dovesse contenere tutti i token SPANK, le commissioni sarebbero pari a 0. Questa prospettiva a

lungo termine rende oggi SpankChain ancora più attraente per gli utenti e gli sviluppatori di applicazioni. Questo processo non diminuirà l'utilità degli SPANK rimanenti. Se l'utilizzo di SpankChain rimane costante, una riduzione della commissione del 10% significherebbe che viene consumato il 10% in meno di BOOTY e quindi viene generato anche il 10% in meno di BOOTY. I BOOTY appena generati verrebbero quindi distribuiti al 10% in meno di token SPANK poiché gli SPANK detenuti dallo smart contract non ricevono BOOTY. Di conseguenza, il rapporto di BOOTY/utente generato per gli holders di SPANK rimane costante. Se ipotizziamo che tariffe ridotte porteranno ad un maggiore utilizzo della piattaforma, possiamo supporre che il rapporto BOOTY/SPANK aumenterà.

Distribuzione dei Token

Lo SpankChain Genesis Contract conierà **1,000,000,000 di token SPANK**. Gli SPANK saranno distribuiti come segue:

- Fino a **600,000,000 SPANK** saranno distribuiti durante la nostra vendita di token del 31 ottobre. I token SPANK rimanenti verranno distribuiti nuovamente nella nostra riserva.
- **160,000,000 SPANK** saranno distribuiti al team dei fondatori, ai membri del team, ai consulenti e ai primi contributori.
- **240,000,000 SPANK** saranno riservati per sovvenzioni alle piattaforme, partner industriali, incentivi strategici e ulteriori raccolte di fondi.

I token SPANK coniati per la distribuzione a fondatori, consulenti e contributori iniziali, sono soggetti ad un blocco temporale di un anno. Il team SpankChain intende mantenere il 95% dei token SPANK detenuti in riserva bloccati per un minimo di 6 mesi dopo il lancio.

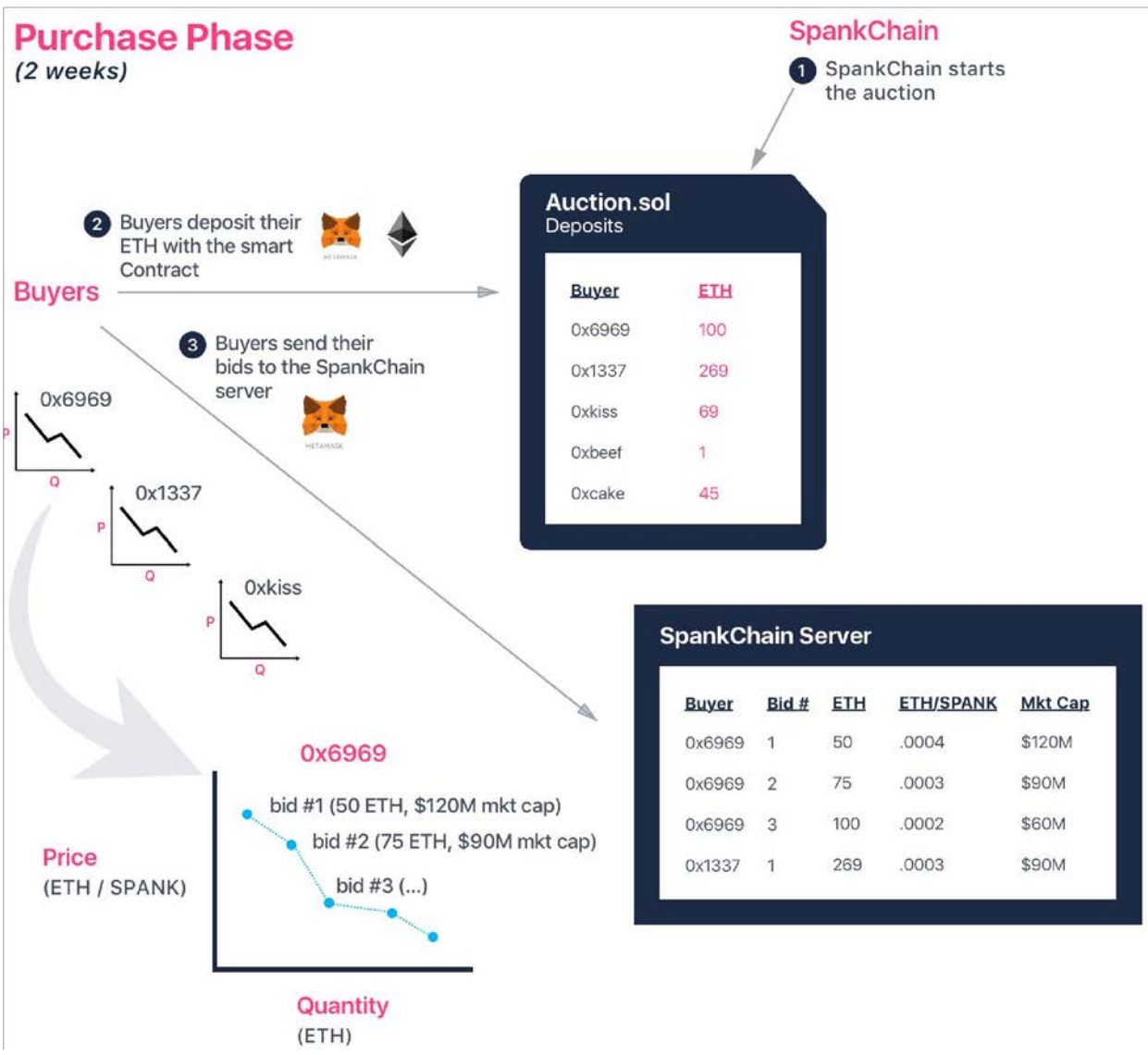
Asta dei Token

La vendita dei token SpankChain sarà condotta attraverso un sistema di aste su state channel, single-round, blind, dutch, che elimina la congestione della rete blockchain e consente al nostro team una maggiore flessibilità nel determinare il prezzo e la quantità di token venduti.

Del miliardo di token SPANK conati, abbiamo in programma di venderne tra il 30% -60% (300M-600M) per circa intorno a \$ 5M- \$ 69M in ETH. Il prezzo finale e la quantità saranno determinati dal team SpankChain una volta che tutte le offerte saranno state ricevute. Tutti gli acquirenti riceveranno i loro SPANK acquistati per lo stesso prezzo finale.

Fase di Acquisto

Ci sarà una **fase di acquisto di 2 settimane** durante la quale gli acquirenti invieranno un deposito in ETH allo smart contract dell'asta e invieranno un qualsiasi numero di offerte offchain attraverso il nostro sito web (utilizzando [MetaMask](#)) al nostro server. Ciascuna delle offerte avrà una quantità ETH e un prezzo ETH/SPANK, approssimando la curva di domanda dell'acquirente per SPANK.



Nell'ipotetica asta che si può osservare qui sopra, l'acquirente 0x6969 piazza un deposito di 100 ETH con lo smart contract "Auction.sol", e poi invia una serie di offerte firmate offchain al Server SpankChain.

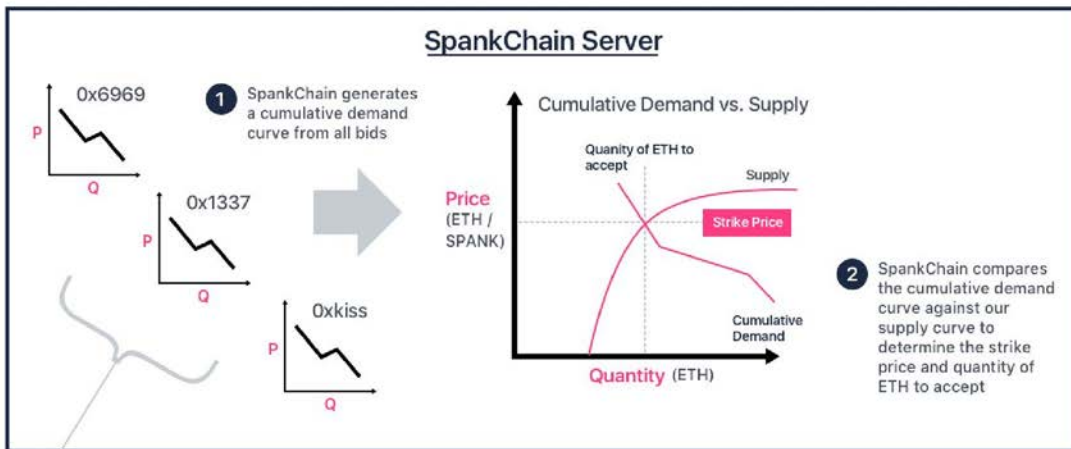
Offrendo 50 ETH a 0,0004 ETH/SPANK (\$ 120 M Mkt Cap @ \$ 300 / ETH) e 75 ETH a 0.0003 ETH / SPANK (\$ 90M Mkt Cap), stanno razionalmente scegliendo di offrire meno ETH a prezzi SPANK più alti.

Poichè il nostro contratto d'asta verifica che le offerte e i depositi firmati siano fatti dallo stesso indirizzo di Ethereum, e poichè richiediamo agli acquirenti di firmare le loro offerte dai loro portafogli MetaMask, i depositi di ether devono essere effettuati da MetaMask (o almeno usando la stessa chiave privata di MetaMask).

Fase di Elaborazione

Alla fine della fase di acquisto, inizierà una fase di elaborazione di 1 settimana. SpankChain genererà una curva di domanda cumulativa proveniente da tutte le offerte, la valuterà rispetto alla nostra curva di offerta interna e deciderà il prezzo di esercizio. Presenteremo questo prezzo di esercizio allo smart contract dell'asta e presenteremo le offerte selezionate (massimo 1 per acquirente) al contratto per l'elaborazione. Una volta che tutte le offerte selezionate sono state elaborate, avvieremo il completamento dell'asta, che consentirà prelievi sia di ETH che di SPANK per gli acquirenti e per SpankChain.

Processing Phase (1 week)



4 SpankChain submits bids at or above the strike price to auction contract (accounting for presale bonuses) until the desired quantity of ETH to accept is reached

3 SpankChain sets the strike price on the auction contract

Auction.sol
Strike Price: 0.0003 ETH / SPANK

| Buyer | Deposit (ETH) | Bid Price (ETH / SPANK) | Bid Quantity (ETH) | Bonus Tokens (presale) | SPANK Purchased |
|--------|---------------|-------------------------|--------------------|------------------------|-----------------|
| 0x6969 | 100 | 0.0003 | 75 | 30% | 325K |
| 0x1337 | 269 | 0.0003 | 269 | 0% | 897K |


5
SpankChain
SpankChain ends the auction, withdrawing the ETH proceeds and all unsold SPANK


6
Buyers
Buyers withdraw their purchased SPANK and any remaining ETH

Nella continuazione dell'ipotetica asta dal diagramma precedente qui sopra, dopo aver visto tutte le offerte, SpankChain decide un prezzo di esercizio di 0.0003 ETH/SPANK. SpankChain fissa questo prezzo d'esercizio sul contratto d'asta e quindi inserisce l'offerta da 75 ETH di 0x6969 e l'offerta ETH da 269 di 0x1337 al contratto. Successivamente, SpankChain termina l'asta, ritirando i proventi ETH e tutti gli SPANK invenduti. Una volta completata l'asta, l'acquirente 0x6969 ritira 325K SPANK (che corrispondono al 30% di bonus di prevendita) e il restante 25 ETH (deposito di 100 ETH - importo dell'offerta di 75 ETH) e l'acquirente 0x1337 ritira 897K SPANK e 0 ETH.

Entrambe le offerte accettate che fanno parte dell'esempio precedente erano esattamente al prezzo di esercizio: se ci fossero state offerte accettate superiori al prezzo d'esercizio, avrebbero ricevuto anche il prezzo d'esercizio.

Il team SpankChain può attivare il completamento dell'asta in qualsiasi momento durante la fase di elaborazione; l'omissione di farlo prima della fine della fase di elaborazione comporterà un'asta nulla e un rimborso ETH completo per tutti gli acquirenti.

L'asta può essere completata con successo solo se vengono rispettati i limiti globali stabiliti per la distribuzione. Se il totale SPANK venduto è fuori dal 30% -60% dell'emissione totale, o se i proventi dell'Eth non sono compresi tra \$ 5M- \$ 69M, qualsiasi tentativo di completare l'asta fallirà.

In caso di emergenza durante la fase di acquisto o di elaborazione, il team SpankChain ha la possibilità di annullare l'asta che permetterà agli acquirenti di ritirare immediatamente tutti i loro fondi depositati.

Selezione dell'Offerta

Durante la fase di elaborazione, SpankChain inoltra le offerte selezionate (massimo 1 per acquirente) pari o superiori al prezzo d'esercizio al contratto d'asta fino al raggiungimento della quantità desiderata di ETH da accettare. SpankChain ha piena discrezione su quali offerte selezionare e inviare. In linea generale, SpankChain intende dare la priorità alle offerte degli acquirenti registrati durante il presale (prevendita) rispetto ai regolari partecipanti all'asta non registrati, ma non offriamo alcuna garanzia di partecipazione per gli acquirenti. Se la domanda è elevata, è possibile che un acquirente effettui un'offerta al di sopra del prezzo di esercizio e che non venga accettata.

In un'asta ad alta richiesta, SpankChain può scegliere di favorire una distribuzione più ampia selezionando offerte più piccole da un numero maggiore di acquirenti. Ad esempio, se il prezzo di esercizio è 0.0003 ETH / SPANK, ed un acquirente ha un'offerta esattamente pari a 0.0003 ETH / SPANK per 75 ETH e un'altra offerta a 0.0004 ETH / SPANK per 50 ETH, potremmo selezionare l'offerta più costosa (l'acquirente otterrebbe comunque lo stesso prezzo di esercizio). Immaginiamo che chiunque faccia un'offerta per acquistare SPANK per ETH sarà felice di ricevere più SPANK per la stessa quantità di ETH.

Contract Audits

Il contratto d'asta SpankChain ha ricevuto due audit indipendenti ed è stato oggetto di un premio di 50mila dollari. La prima bounty è stata condotta da Andrey Petrov e Max Veytsman ad agosto in una prima versione dell'asta, e la seconda è stata condotta da Blockchain at Berkeley (B@B) e completata il 18 ottobre nella più recente versione dell'asta. Un partecipante alla bug bounty ha scoperto un adversarial owner re-entrancy attack che avrebbe permesso a SpankChain di chiamare più volte la funzione "completeSuccessfulAuction" sul contratto d'asta e prelevare ulteriore ether. Questo bug è stato scoperto anche durante l'audit di B@B, e da allora è stato risolto. Nessun altro bug è stato segnalato.

Secure Browser Signing

Un altro problema di sicurezza affrontato dal team SpankChain è rappresentato dagli attacchi di cross-site scripting nel browser. Per partecipare all'asta, gli acquirenti devono firmare le loro offerte utilizzando l'estensione chrome MetaMask. L'oggetto javascript web3 inserito da MetaMask è protetto contro la manomissione da parte del javascript maligno del client a causa dell'isolamento del processo imposto dal modello di sicurezza del browser. Il processo di registrazione delle offerte si svolge in due fasi: per prima cosa, i parametri di offerta vengono inviati a web3 per essere sottoposti ad "hashing", e solo allora l'hash risultante viene rinviato a web3 per essere firmato. Ciò lascia una vulnerabilità aperta per il JS maligno del client per sostituire l'hash che l'acquirente sta per firmare, che nel caso peggiore potrebbe essere una vera transazione Ethereum che invia all'aggressore tutto l'ether dell'acquirente.

Per eliminare questa tipologia di attacchi per sempre, abbiamo implementato l'Ethereum Improvement Proposal (EIP) 712 ([link](#)), che combina hashing e firma in una singola e sicura funzione web3 denominata 'eth_signTypedData'. Abbiamo anche lavorato a stretto contatto con il team MetaMask per includere la nostra implementazione nell'estensione MetaMask ([link](#)).

Roadmap

SpankChain intende fornire una rete sociale per adulti decentralizzata con pagamenti integrati e identità autosufficiente. Per raggiungere questo obiettivo più rapidamente, abbiamo in programma di iniziare con un'infrastruttura centralizzata concentrandoci sulla creazione della nostra community e sul miglioramento dell'esperienza utente con i canali di pagamento. Una volta costruito il sito di cam SpankChain ed il Red Light District, abbiamo in programma di modulare e decentralizzare i componenti dell'infrastruttura e offrirli ai partner della nostra piattaforma. Per ulteriori informazioni, consulta il nostro grafico comprensivo della roadmap ([link](#)).

Q1 2018

SPANK / BOOTY Token Implementation

- SPANK staking contract per coniare BOOTY distribuiti su mainnet

SpankChain Camsite v0

- Pagamenti ETH
- Nessun costo di commissione
- Identità della performer centralizzata
Profile visible
- Solamente show pubblici

Platform Apps v0

- Customizzato per le performer partner chiave
- Pagamenti ETH
- Nessun costo di commissione

Q2 2018

| SpankChain Camsite v1 | Red Light District v0 |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Pagamenti ETH + ERC20 5%• commissione in BOOTY• Show Pubblici + Privati | <ul style="list-style-type: none">• Acquista contenuti con ETH + ERC20• Nessun costo di commissione• Identità della performer centralizzata / hosting di profili e contenuti |

Q3 2018

| SpankChain Camsite v2 |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Utilizza profili delle performer decentralizzati• Ha una rete di affiliazione ed una rete pubblicitaria integrate |

Q4 2018

| Red Light District v1 | Platform Apps v1 |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Integrazione con Vynos e Hub SpankChain• Commissioni pagate in BOOTY (% da definire)• Utilizza dox infrastructure framework Utilizza profili performer decentralizzati | <ul style="list-style-type: none">• Open platform per performer e per platform business• Utilizza SDK open source• Deve utilizzare SpankChain payment hub |

Q1 2019

Platform Apps v2

- Ha una rete di affiliazione e una rete pubblicitaria integrate
- Integrato con WYSIWYG

Q2 2019

Red Light District v2

- Decentralized governance using district0x + Aragon
- Stake DNT e SPANK per votare
- Si espande al merchandising, ai servizi dom (domination) ed escorting

Q4 2019

Decentralized Adult Social Content Network

- Utilizza profili performer decentralizzati e dati social
- Usa video decentralizzati
- Usa pagamento decentralizzato
- channel hub network

Decentralized Ad Network

- Piattaforma aperta per la pubblicità del settore per adulti
- Iscrizione al AdChain Registry o distribuzione della nostra versione per l'industria degli adulti

Gestione dei Fondi

I fondi ricevuti durante la nostra asta saranno utilizzati esclusivamente per lo sviluppo e l'espansione della piattaforma SpankChain. Ciò include l'ingegneria, il marketing, i costi legali, le operazioni quotidiane e il finanziamento di SpankFund.

Spese di Sviluppo

Quello che copre i costi associati all'avanzamento della tecnologia dell'ecosistema SpankChain. Ciò includerà la distribuzione della piattaforma SpankChain, i controlli di sicurezza, la creazione di moduli ausiliari e il lancio delle nostre applicazioni interne.

Spese Operative

Quello che copre i costi associati al mantenimento delle operazioni quotidiane a SpankChain. Alcuni esempi di questi costi includono lo sviluppo del business, la gestione della comunità e le attività educative, le risorse umane e il reclutamento, la contabilità e altri obblighi amministrativi.

Spese di Marketing

Questa parte dei contributi coprirà tutti i costi associati alla promozione del Network SpankChain, inclusi ma non limitati a entità sulla piattaforma SpankChain, il framework SpankChain e lo SpankFund.

Spese Legali

I contributi assegnati per le spese legali copriranno tutti i costi legali associati alla costituzione e al funzionamento dell'organizzazione SpankChain. Tali costi includeranno la creazione e di seguito il funzionamento di entità selezionate dalla rete SpankChain come fornitori di servizi e qualsiasi costo legale imprevisto.

Lo SpankFund

Ispirato allo Slack Fund e alla District0x Power Plant, il team SpankChain cercherà di creare un'entità per supportare l'espansione della piattaforma SpankChain, far progredire l'infrastruttura su cui è costruito, sostenere gli sforzi dei progetti dei partner che offrono opportunità di interoperabilità, e che nel complesso favoriscono l'emergere di un fiorente ecosistema attorno alla piattaforma.

Team

Team di Fondazione

William Bentley de Vogelaere

William ha iniziato la sua carriera in Daniel Brian & Associates supervisionando sia il marketing digitale che tradizionale e le strategie del prodotto per Livestream, Chic-fil-A, The Robb Report, Warner Bros. e The Walt Disney Company. Lì è dove ha trovato il suo amore per la tecnologia e l'influenza che ha sulla società. Da DBA Worldwide William ha iniziato a dedicarsi alla consulenza per le app realizzando oltre 16 app per le proprie iniziative e per aziende come InterDigital, Caesarstone, New York Fashion Week, Wizard World e celebrità come Norman Reedus e altri. Precedentemente a SpankChain, William ha lavorato per Delta Brain, Inc costruendo la loro SaaS in grado di predire le convulsioni per gli specialisti dell'assistenza sanitaria.

Janice Griffith

Janice è una scrittrice, modella, performer per adulti e attivista per la positività sessuale. Griffith fa parte dell'industria dell'intrattenimento per adulti da oltre quattro anni, partecipando alla diffusione della cultura mainstream e alla normalizzazione positiva del sesso. L'attenzione di Griffith sull'integrazione del sesso e dell'intrattenimento per adulti nella cultura quotidiana si riflette nei suoi scritti e nel suo lavoro educativo, rendendola parte integrante del team SpankChain, collegando il mondo degli adulti alla tecnologia. Janice Griffith sta spingendo per l'utilizzo e l'accettazione in tutto il mondo della tecnologia del sesso attraverso SpankChain.

Sergey Ukustov

Sergey è un software engineer proveniente dal paese natale degli onnipotenti hacker. Dopo aver studiato fisica, abbandona il programma di dottorato in una università russa locale. Ha trascorso quattro anni a lavorare su software per smart grid utilizzato da alcune delle più grandi compagnie energetiche negli Stati Uniti e in Europa. Crede in Blockchain e nella distributed tech dal 2013. Ha iniziato un progetto KYC sotto iniziativa Masterchain blockchain, sostenuta dalla central bank. Ha fondato Machinomy, provider tecnologico per micropagamenti, per spostare l'economia bancaria e di mercato in nicchie precedentemente non raggiunte, come l'industria per adulti.

Yogesh Srihari

Yogesh ha lavorato recentemente come Lead Software Engineer presso ZEFR per quasi un anno, prima di partire a giugno per unire le forze con Ameen per avviare SpankChain. In precedenza è stato co-fondatore di TeeSwipe, Director of Engineering di Wickr, Software Engineer presso Google (acquisito tramite Anvato) e Software Engineer presso Hexagon geospatial. Yogesh è stato finalista per l'olimpiade di programmazione ACM nel 2006. Yogesh sta attualmente lavorando allo sviluppo di smart contract, nella ricerca blockchain e all'architettura e alla gestione dell'infrastruttura tecnologica globale a SpankChain.

David Wolever

David è uno sviluppatore di software, fondatore di startup e community organizer di Toronto, in Canada. Dopo aver lasciato una laurea in ingegneria informatica all'Università di Toronto, ha continuato a sviluppare software per la customizzazione di massa di mobili, ha fondato una società di digital signage di grande formato, ha avviato PyCon Canada (la conferenza Python regionale canadese) e ha organizzato la conferenza internazionale PyCon. In questo momento sta lavorando per rivoluzionare le valutazioni cartacee nei college e sta lavorando all'architettura dei sistemi di backend di SpankChain.

James Young

James ha più di 20 anni di esperienza come sviluppatore di software specializzato in streaming video network design, sviluppo di giochi social/mobile e pubblicità online. Dopo aver acquisito tre startup mentre lavorava per altre aziende grosse conosciute come Cisco e Zynga (che ha lanciato FarmVille), è caduto nella tana del coniglio di blockchain ed ha aiutato a lanciare adChain. Continuamente impresso dal team Spankchain, è ispirato a stare al passo con l'aiuto per lo sviluppo del software.

Ameen Soleimani

Ameen ha lavorato come ingegnere informatico presso ConsenSys per quasi un anno prima di partire per cominciare l'avventura con SpankChain. In ConsenSys, i suoi progetti includevano mercati dell'energia peer-to-peer, hedge funds decentralizzati, state channels

research e AdChain. Prima di entrare in ConsenSys, Ameen ha studiato ingegneria chimica presso il Rensselaer Polytechnic Institute, ha fondato il Potomac Code Camp per insegnare i fondamenti della programmazione delle scuole medie e ha fondato Filter, un lettore di notizie personalizzato. Ora è il fondatore di Moloch Ventures, uno studio di produzione di blockchain venture con focus sugli state channels e sulle tokenized smart contract platforms.

Consiglieri

Joe Urgo

Co-fondatore di district0x, Founder/CEO di Sourcerers, Joe è un curioso esploratore di modelli di business decentralizzati e strutture di governance gestite con token. In precedenza, Joe ha lavorato come responsabile delle operazioni presso Coinbase, Trader di derivati presso Three Arrows Capital ed è stato un giocatore di poker professionista.

Steven McKie

Un veterano del mondo cripto di 5 anni e precedente responsabile dei reparti Growth Product Content per Purse, dove ha assunto molti ruoli in Growth, Development, Product Management, and Content Strategy. Ha anche collaborato alla costruzione del marchio, del sito e del team di Bcoin, aiutando anche ad organizzare il primo Bcoin in Hackathon (bcoin.io). Presentatore e redattore di [BlockChannel](#), podcast e pubblicazione educativa incentrata su Bitcoin ed Ethereum. Steven è anche socio fondatore di Amentum, un crypto hedge fund ibrido. Ha ricevuto il suo BSBA mentre studiava Information Systems & Technology alla Old Dominion University nel '14.

Crypto Partners

Moloch Ventures

Uno studio di produzione di blockchain venture con focus sul lancio di piattaforme smart contract tokenizzate scalabili. Lavoriamo con i nostri progetti partner per fornire esperienza nello sviluppo di smart contract, scalabilità blockchain, token design ed emissione di token.

Machinomy

Un sistema di pagamenti per Internet of Everything. Costruito sui channel state di Ethereum, Machinomy rende possibile micropagamenti in Ether e con tutti i token ERC20.

district0x

Una cooperativa di marketplace decentralizzati alimentati da Ethereum, [Aragon](#), e IPFS. I mercati all'interno della rete, noti come "districts", sono costruiti su un framework

condiviso di smart contract e librerie front-end. Questi forniscono le funzionalità necessarie per gestire i mercati comuni peer-to-peer.

ConnexAPI

Un'API che consente alle applicazioni blockchain di vendere i propri utility token direttamente agli utenti con carte di credito. Invece di acquistare valute virtuali negli exchange e scambiarle con token, Connex facilita l'acquisto diretto di token per valuta fiat, nello stesso modo in cui Stripe facilita l'acquisto di altri prodotti digitali non blockchain. Connex rimuove anche la necessità di portafogli, con la creazione di depositi temporalmente bloccati che danno accesso limitato ai token acquistati dagli utenti ai commercianti, in modo che i consumatori possano utilizzare le applicazioni senza la necessità di comprendere i pagamenti blockchain.

Sourcerers

Una società di consulenza specializzata in cryptoeconomic modeling and tokenization designs. [Sourcerers](#) assume un ruolo attivo con i progetti partner per implementare pratiche legali, di trasparenza e di raccolta fondi migliori, con l'obiettivo di far avanzare l'ecosistema di Ethereum sostenendo fondatori/team innovativi.

Industry Partners

Kayden Kross

[Kayden](#) è una veterana del mondo dell'intrattenimento per adulti, attivista e vincitrice di numerosi premi. Kayden è stata nominata e premiata con il prestigioso premio AVN sia nel 2011 che nel 2012, con il premio XBIZ negli anni 2011-2015 e con il premio Erotixx come miglior attrice statunitense nel 2010. Kayden è entrata a far parte del team SpankChain come Brand Ambassador e intende integrare l'infrastruttura del canale di pagamento SpankChain in trenchcoatx.com, il sito web personale di Kayden dove distribuisce la maggior parte dei suoi contenuti e ospita le performance live in webcam.

Consulenti Legali

Alex Lindgren

Alexander è un consulente tecnologico e per altre imprese in rapida crescita su questioni normative e transazionali. Convertitosi in ritardo nel mondo delle criptovalute, ha un interesse particolare nel trading di criptovaluta istituzionale e nei problemi di investimento, e fornisce consulenza a numerosi hedge fund e equity fund privati nel settore delle criptovalute. Prima di diventare avvocato, Lindgren ha lavorato nella ricerca e nello sviluppo farmaceutico, dopodiché è stato cofondatore di una serie di aziende startup biotecnologiche.

Zoe Dolan

Zoe è un avvocato di Los Angeles e New York City con un focus particolare per progetti cripto e blockchain, rappresentazione di aziende fintech e start-up e diritti e libertà costituzionali. Esperto avvocato con esperienza in tribunale, ha vinto assoluzioni e destituzioni per clienti in casi criminali su entrambe le coste americane. Zoe è l'autrice di vari libri che esplorano l'identità personale e sessuale, l'esperienza transgender ed il lavoro nella legge, ed è stata menzionata dal New York Times e da Aljazeera, oltre ad altri canali mediatici. Ha vissuto/lavorato in cinque continenti, parla arabo e spagnolo e ora si sta divertendo a insegnare a se stessa come programmare.