



StoneTicket

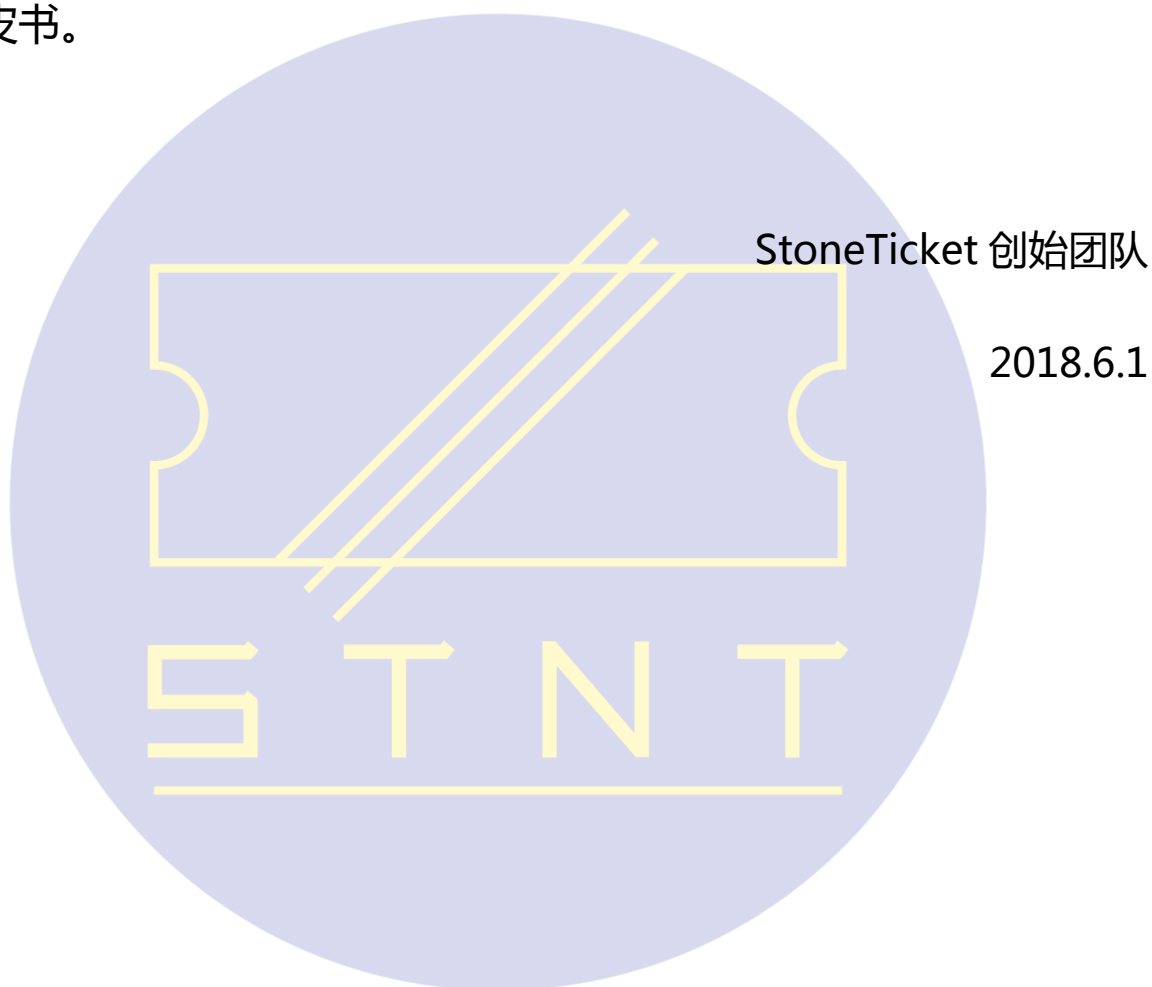
Whitepaper

— CHAIN THE TICKET INDUSTRY —



声明：

本白皮书在当前阶段对公众提供**目录及简介**，如果您是感兴趣的投资者或从业者，欢迎邮件联系 whitepaper@stmatrix.com ，索取完整版白皮书。



目录

1. 摘要.....	7
1.1. 缩略语和特定用语释义	8
2. 简介.....	9
3. 行业现状	11
3.1. 行业规模	11
3.2. 行业模型	12
3.2.1. 模型简介.....	12
3.2.2. 角色说明.....	13
3.3. 行业问题	14
3.3.1. 活动组织者难以直接触达最终用户，结算周期长.....	14
3.3.2. 二级市场交易无法追踪.....	14
3.3.3. 粉丝买票难、买票贵、买到假票.....	15
3.3.4. 渠道销售成本高，资源无法有效分配.....	15
3.3.5. 无法保护用户隐私安全，监管方无法真正有效监管.....	16
4. 解决方案	17
4.1. 方案愿景蓝图	17
4.1.1. 降低票务流通成本，帮助主办收益最大化.....	17
4.1.2. 建立流通环节的信任关系，每位粉丝都能公平购票.....	17
4.1.3. 让交易流通顺畅，打击黄牛作恶行为.....	18
4.1.4. 通过激励粉丝，提升票房，形成良性循环的粉丝经济.....	18
4.1.5. 提升资金结算效率.....	18
4.2. 方案细节描述	19
4.2.1. 活动组织者创建活动.....	20
4.2.2. 销售渠道售票（一级市场）.....	21
4.2.3. 二级市场售票.....	22
4.2.4. 消费者购票后传播.....	23
4.2.5. 消费者间转让.....	24
4.2.6. 消费者入场.....	24
4.2.7. 监管方项目管控.....	25

4.2.8.	智能合约结算.....	26
4.2.9.	结算担保服务.....	27
4.2.10.	STNT 主题纪念通证.....	28
4.2.11.	粉丝挖票.....	29
5.	技术架构与方案	30
5.1.	云计算+区块链	30
5.2.	适应票务行业的子链机制	31
5.3.	票务钱包	32
5.4.	SAAS 化、DOCKER 化、免费化.....	32
5.5.	提供二次开发能力	32
6.	行业公链的生态系统.....	33
6.1.	TOKEN 生态.....	33
6.1.1.	系统免费、透明.....	33
6.1.2.	以 STNT 通证作为记账结算凭证.....	33
6.1.3.	以 STNT 通证激励消费者.....	33
6.2.	开发者生态	34
6.2.1.	StoneTicket 公链基础开发者社区.....	34
6.2.2.	StoneTicket 公链二次开发者社区.....	34
7.	通证发行计划.....	35
7.1.	分配比例	35
7.2.	定向交换用途	36
7.3.	社区计划	36
7.3.1.	社区运营渠道.....	36
7.3.2.	社区运营组织模式.....	37
7.3.3.	社区运营模式.....	37
8.	时间表.....	37
8.1.	产品研发时间表	37
8.1.1.	数据上链.....	37
8.1.2.	业务上链.....	37
8.1.3.	链上业务.....	37
8.1.4.	链即业务.....	38

9. 展望..... 39

10. 创始团队成员..... 41

11. 风险提示..... 43

 11.1. 政策性风险..... 43

 11.2. 监管风险..... 43

 11.3. 统筹风险..... 43

 11.4. 技术风险..... 43

 11.5. 安全风险..... 44

12. 免责声明..... 45



文档图示列表

Figure 1 全球大型活动门票收入.....	11
Figure 2 目前票务市场的生态环境	12
Figure 3 方案细节描述.....	19
Figure 4 组织者创建活动.....	20
Figure 5 销售渠道售票.....	21
Figure 6 二级市场售票.....	22
Figure 7 消费者购票后传播.....	23
Figure 8 消费者间转让.....	24
Figure 9 消费者入场.....	24
Figure 10 项目管控.....	25
Figure 11 智能合约结算.....	26
Figure 12 结算担保服务.....	27
Figure 13 STNT 主题纪念通证.....	28
Figure 14 粉丝挖票.....	29
Figure 15 基于云计算+区块链的体系	30
Figure 16 时间与规模驱动的子链体系	31
Figure 17 通证计划分配比例.....	35
Figure 18 构建策略与时间表.....	38
Figure 19 STNT 未来发展方向.....	39

1. 摘要

本白皮书描述了一种基于区块链技术重构票务行业的方案。该方案旨在为票务运营各角色之间提供更快、透明、有效地信息与交易流转和结算的手段，借力区块链通证经济与合约技术确保从活动组织方，销售渠道到最终消费者的成本均能有效降低，减少利用信息不对称作恶的空间，从而提升行业与社会的运转效率。同时，该方案构建了一个适合数字资产及虚拟货品行业的，我们称之为行业公链的生态系统，将有效加持并重塑赛事，演出，会展，电影，电竞及泛娱乐万亿级市场。



1.1. 缩略语和特定用语释义

缩略语	释义
STMX	白皮书 0.71 版本之前对区块链平台产品的缩写。是 Smart Ticket Matrix 的缩写。从 0.71 版本之后，将使用 STNT 作为本区块链平台产品缩写。
STNT	StoneTicket 的缩写。当引用“StoneTicket 平台”或“StoneTicket 公链”时，指基于区块链与云计算技术构建的虚拟电商系统平台；当引用“STNT 通证”或“STNT 代币”时，指平台用来结算和发行的区块链 token。
TKT	用来引用在 StoneTicket 平台上发布的票务项目之票品所对应的 token，每一个 token 代表一张特定活动的电子入场券。指定票务项目发布的 TKT token 仅供此票务项目交易流通与入场使用。STNT 和票务项目 TKT 的换算关系，在发布项目时由主办方指定。
ERC	Ethereum Request for Comments 的缩写，由社区发起的基于以太坊区块链平台的标准讨论稿，经社区充分讨论后，将最终成为行业的标准。其中 REC20 和 ERC721 分别作为通用 token 与特定 token 标准，在本白皮书中被多次引用。
SDK	Software Development Kit 的缩写，指平台提供的，方便业务研发者在通用平台上构建自身竞争力，为用户提供更佳用户体验的开发包。
SaaS	Software as a Service 软件即服务的缩写，云计算概念，即某种面向消费者的软件功能以云端服务的能力提供一键式可用的能力，减少软件安装，配置与调试的过程。
C2B	电子商务概念，指从消费者终端发起，最终影响商家行为而形成电子商务平台上可售产品的过程。是在新一代电子商务鼓励消费者参与产品构建的一种场景，一个典型的场景为众筹。

Table 1 缩略语和特定用语

2. 简介

在全世界各个国家演出、赛事票务市场中，许多利益相关者，如艺人和他们的粉丝，都觉得票务流通中，过多的中间环节未能为主办方和粉丝消费者带来利益，客观上亦没有为行业的发展添加价值。

StoneTicket 平台定位于“去中心化的数字票务交易公链”，针对目前行业的问题与诉求，解决票品兑换、确权、认证、流通、可靠交易、杜绝假票等重要的痛点。借力区块链天然具备的分布式账本技术，公链能确保每一张票的有效安全流转，活动组织者亦能通过智能合约自定义票的规则，控制门票销售、转售和交换的各种行为，并规定票价、其他费用和佣金，实现全流程控制。

在票务领域应用行业公链是一种革命，使所有的玩家都可以团结在一个共同的平台上；通过改变消费者和主要行业参与者之间的互动方式，为相关各方形成一个流畅、高效的新架构。它会瓦解毫无价值的中间环节：黄牛，抢票机器人甚至是现存票务平台的某些模块。对 C 端用户而言，在电子票基础订购体验保持不变的前提下，亦能带来区块链特色的社区与激励。不仅活动组织者和消费者赢得了胜利，二级市场也可以繁荣发展。

票本质上代表了艺人，娱乐资源等的特定时间虚拟资产。StoneTicket 平台从根本上解决了多中介等一些列痛点，实现了特定虚拟资产的有效可控流转，亦将助力赛事，会展，电影，电子竞技等万亿级市场，使得新粉丝经济，个体主办经济真正成为可能，从而更将颠覆性地产生超万亿级的市场规模。



StoneTicket logo watermark: STNT