Farcaster：建立在去中心化社交网络之上的全新社会

每到周五，Farcaster上就会洋溢着一种轻松的氛围。人们互相说“Happy Friday”，“touch grass”，就连那一天的cash cannon（一种批量打赏的方法）似乎也格外多。你很难在周五的社交媒体上感受到这种气氛，但你能在周五下班前的办公室感受到这种气氛。

我知道一些人来Farcaster转了一圈，丢下一句“这和Twitter有什么区别”后转身离开。让我告诉你，当你理解Farcaster上周五的轻松氛围时，你就能知道Farcaster与Twitter的区别。

一座建设中的城市

Farcaster是一座正在建设中的城市，目前这里的一切基本都是以建设者为中心的。

Farcaster的绝大多数基础设施是为建设者服务的。类似于Twitter的post，Farcaster 的基本构成单元是cast；但不同于post只有内容输出功能，Farcaster上的frames和actions使得casts能提供的远超内容。frames更多的是面向casts的发布者，它使得发布者能够以casts的形式为他人提供应用或服务；actions更多的是面向casts的接收者，它使得看到casts的人能够对该cast甚至是caster执行操作。

不管是frames，actions，还是可能即将推出的programmable direct casts，Farcaster上这些最亮眼的基础设施或基础设计都是递给建设者的乐高，使他们可以在一个去中心化的社交网络之上以可组合的方式进行产品开发。

channel和Group Direct Casts这两个基础设施则主要是为内容建设服务的，Farcaster探索这两者的规则构建、增强这两者的能力，使得建设者可以更有效、更舒适的进行内容的建设。

Farcaster的绝大多数荣誉和奖励归于建设者。Farcaster上主流的货币发行方式是打赏，比如最为人所知的$DEGEN，建设者是为这个生态作出贡献的人，也是能为其他人带来价值的人，他们在这种发行方式中有着天然的优势。

Farcaster上最近流行的项目BUILD更是直接去奖励建设者，它的代币分发方法是每人每天可以提名3个建设者得到$BUILD。以我个人为例，我会提名自己知道的建设者，但绝大多数时候，我会提名自己当天在Farcaster上遇到的喜欢的东西所对应的建设者，虽然我之前并不认识他们。他们因为自己对生态的建设而不是因为自己是谁而得到奖励。

Farcaster的绝大多数居民是建设者。这里几乎没人谈论政治、八卦，人们谈论如何通过机制设计来有效过滤社交媒体中的杂音同时又能保留有效信息，人们谈论的是如何去建设一个适合谈论的地方；这里每天都有大量新的应用出现（包括独立应用、客户端、frames、actions等等），大家都为应用的建设出力，只不过角色各不相同，可能是开发者，可能是测试者，可能是传播者。人们建设，人们讨论如何建设，人们建设用以建设的工具和基础设施。

如果你来到Farcaster，只是期待着见到一座成熟的城市，你可能会失望，Farcaster目前还是一座到处都是脚手架、到处都是忙碌的建设者的城市。如果你来到Farcaster，不只是为了观光，你想看看自己能不能在这座城市找到什么机会，你不会失望。只要你愿意，你就可以成为这座城市的建设者。这里有大片大片的空地供你选择，你会有许多工具用以建设，你会有一些朋友一起建设，你会因为自己的建设得到荣誉和奖励。

你会在周五感觉轻松，因为可以在一整周的忙碌工作后休息一下。

人人都可以成为建设者

以我自己在Farcaster的经历来讨论“人人都可以成为建设者”这个主题。当我来到Farcaster后，第一时间建立了一个叫/opinion的频道，并开始在这里分享观点。然而几乎没有人对这些观点感兴趣，我意识到这种方式是不对的，我不应该只呆在自己的角落。

这里需要提及Farcaster的一种信息筛选算法。在大多数系统里，新用户被默认为真实用户，当他们的行为类似女巫后再被判定为女巫。但是在Farcaster，新用户被标记的身份是npc，只有当他们的行为类似人后，才被当作真实用户。

在Warpcast（Farcaster最大的客户端）的许多默认设置里，npc用户甚至是未获得power badge的用户发布的内容是被隐藏或不出现在main feed里的。这意味着当我是新用户时，我发布的内容是较难被其他人看到的，更别提我只在自己的频道发布内容。

我需要走出去，和其他人建立联系，这难道不正是社交网络的意义所在。最开始的时候，我只是和其他人说gm，有的人理我有的人不理我。不久我发现这里每天都有新产品，我使用这些产品并为开发者提供反馈，这终于让其他人“看到”了我。我就像一个在热火朝天建设着的城市里闲逛的人，看见谁需要帮忙，就去帮一把，意义也许不大但这让我开始融入这座城市。虽然我没有建设自己的项目，可帮助他人建设也是一种建设。

当在这里待了一段时间后，我对Farcaster生态有了基本的了解。我开始分享自己觉得或好的、或有用的、或有趣的新产品，也会分享和讨论自己觉得不错的观点，当我做这些事情的时候，既可能帮助到别的建设者，让他们的产品和观点能被更多人知晓，也同时是在建设自己的内容。

我不知道自己未来会在这里建设什么，但毫无疑问我已经是个建设者。我收到了不错的$DEGEN打赏，也被其他人提名为建设者得到$BUILD，我认识了许多人同时也被别人所认识，我建设了我自己的社交网络。

这是我，一个非开发者、非高频内容创作者，从旁观者到建设者的历程。这个历程并不主流，只是基于个人的兴趣自然形成的，你并不需要这么做。

你要做的是先待在这里，然后找点自己喜欢的同时又能与他人产生联系的事情开始做。举个例子，你不知道自己能做什么，但你是一个meme爱好者，那就从加入/memes 频道开始。在这里分享meme，成为这个频道的建设者，在这里认识朋友，在这里建立起你最初的社交网络。

onchain社交？不，是onchain社会

有一天，我在电脑前玩Farcaster玩到了晚上9、10点钟，觉得需要放松一下，于是去冰箱拿了一瓶气泡水，又打开了一包薯片。我瘫在沙发上，吃着薯片，突然一个巨大的问号浮现在脑子里：我这是在干嘛？我为什么大半夜需要吃薯片放松？我从沙发上坐起来，思考这个问题。我意识到自己根本不是在玩Farcaster，而是在为Farcaster工作。

比如搜集整理Farcaster上重要的信息并传递给他人，是一份媒体编辑的工作；比如使用新应用并给出反馈，是一份产品测试员的工作。

当我意识到这一点后，脑子里浮现出了一座城市。我在文章开头用城市形容Farcaster，那不是我找到的一个比喻，那是我脑子里出现的一个画面。

一座巨大的繁忙的正在拔地而起的城市，每个人都在为建造这座城市出力。独特的地方在于，每个人并不是在其他人的安排下去做事情，他们基于各自的兴趣或技能，自己给自己找到事情然后开始做。而这座城市的建设并未因为没有自上而下的统一管理、统一调度而乱套，反而显露出了中心化下无法达到的灵活性和创造性、激情和生机。这座城市正在快速地崛起，基于每一个个体的独立的工作。

Farcaster能够以去中心化的自治的方式良好运转，原因可能包括：

1.它是基于去中心化技术构建的；

2.它在最初汇聚了一群有信念的建设者，以及有着良好的社区氛围；

3.以打赏的方式进行货币分发不仅有效激励了个体建设者，也激发了所有人的参与；

4.channel不仅有利于讨论话题、沉淀内容，也有利于帮助人们互相认识，建立起他们在这里最初的社交网络，更重要的是个体可以在此组合成群体，协作完成某项建设；

5.frame在内容流中加入所见即所得的产品，开发者使用frame开发产品，产品借助社交网络传播，内容流里的frame把独立的开发者和独立的传播者组合到一起共同完成产品的开发和运营；

6.Farcaster上的一切几乎都是可编程的，Farcaster的用户数据是去中心化的可共用的，这使得乐高式开发成为可能，这种开发不仅包含共同完善一个产品，也包含把不同的产品结合起来达成某个新的功能；

7.一个健康的、能够高效传递信息和产品的社交网络，使得人们获取信息进而协同工作成为可能。

题外话，我们一直尝试在去中心化之上建立起能够有效运转的组织，而组织或社会意味着的是协作，也就是说，我们要解决的的第一个问题实际上是去中心化之后的协作问题，而协作需要解决的第一个问题是信息有效传递的问题。

回归正题。我想要坐下来写关于Farcaster的文章，不是因为它的用户量和日活数据，不是因为投资人阵容，也不是因为技术架构。而是因为意识到它是一座前所未有的城市，或者说，前所未有的社会组织形态或运转方式。Farcaster远不止onchain社交，它是一个建立在去中心化社交网络之上的全新社会。

人们不只是在这里获取信息，人们还在这里获取产品和服务，而这些产品和服务是从这里制造出来的。人们在这里生活，这里有他们的朋友；人们也在这里工作，这里有他们的用户和合作伙伴。

结束语

《荀子·劝学》里有一句话，叫“不积跬步，无以至千里”。这篇文章谈论了个体在Farcaster的跬步：找点自己喜欢的同时又能与他人产生联系的事情开始做。也谈论了我眼中Farcaster的千里：一个建立在去中心化社交网络之上的全新社会。希望文章能对你了解Farcaster有所帮助。然而，最重要的事情不是站在远处研究它，而是跃入其中。