链上知识产权：未来的方向

作者：timtimtim.eth 来源：mirror

最近看到了story融了$54m又想起了这个项目哈哈哈，之前有看过，然后貌似没什么消息了。至于写这个长文的缘故，主要就是硕士的研究方向是这块。所以就浅浅聊一下吧，毕竟我也不学法，只是为了毕论去看了版权法。了解了一些现有的情况。正题之前，最近想了一下，我就随性发发长文，写写我想写的，想看就看，我也不怎么在意哈哈哈。

## 什么是版权？

深入探讨知识产权及其多个子领域，特别是版权，以及与之相关的权利和义务。我们还将涉及这些法律概念如何在全球范围内发挥作用。

那正题开始，让我们先从版权和知识产权开始。版权(copyright)和知识产权(IP)其实比你想象中的要复杂。知识产权是多个法律概念的集合，包括但不限于版权、商标和专利等方面。这里的法律概念用于通过某种方式证明创造者的权益。作为知识产权的所有者，你可以销售、转让或管理这些法律概念下的各项权益。你可能看到我们聊到了版权，这时候你会疑惑是吧。

版权（Copyright）：版权是一种针对文学、艺术和音乐等创作作品的法律保护机制。它赋予创作者独家的复制、分发、展示和修改作品的权利，通常在一定时间内有效。

商标（Trademark）：商标则是用于标识商品或服务来源的文字、图形或符号。它赋予拥有者独家使用该标识的权利，以防止市场上的混淆和不正当竞争。

专利（Patent）：专利保护的是一项新颖和有用的发明或改进。拥有专利权的人或组织有独家生产、使用或销售该发明的权利，通常在一定年限内。

商业秘密（Trade Secrets）：商业秘密是一种未公开的信息，具有商业价值，并且其所有者已采取合理措施保密。这可以包括生产工艺、客户列表或特殊算法等。

其实版权是个细分领域，因为艺术创作和商户或是发明很不一样，所以我们需要区分开来。

在西方，版权常被描述为“一捆权利”（a bundle of rights），这意味着版权不是一个单一的法律概念，而是由多种权利组成的。这些包括但不限于复制权、发行权、表演权、展示权和改编权等。这种多元性赋予了创作者极大的灵活性，允许他们根据需要将各种权利单独或组合地许可给第三方。

为什么版权会有这么多元的性质呢？这是因为在更大的法律框架下，即知识产权，版权只是其中的一个子集。然而，这并不意味着版权是次要的或局限的。事实上，它自身就是一个非常强大的“主体”，可以用于实现各种各样的法律和商业目标。

简而言之，版权是一种用于识别和保护作品创作者权益的法律机制。由于我们生活在一个充满各种创造性表达的世界中，如文学、艺术、音乐甚至软件等，因此需要有一种方式来证明这些作品的原创性和所有权。这就是版权的作用。除了基本的复制和分发权外，版权还给予创作者一系列其他权利，如改编和公开表演等，同时也存在一些特定的限制和义务。

公平使用（Fair Use）：在某些特定场合，如教育、新闻报道、评论和研究等，人们有权使用他人的版权作品，而无需事先获得许可。这是版权法中的一个重要例外。

创意共享（Creative Commons）：除了传统的版权保护之外，还有一些更灵活的许可方式，如创意共享许可证，允许创作者自由地分享他们的作品，并在一定程度上自定义其他人如何使用这些作品。

转让与许可：知识产权的所有者可以选择将其权利转让或许可给他人。这通常需要通过正式的法律文件来完成，并可能伴随着一定的义务和限制。

与商标和专利等其他形式的知识产权相比，版权通常自动产生，不需要注册（尽管注册可以提供额外的法律保护）。此外，不同类型的知识产权可能会针对同一产品或服务的不同方面。例如，一款软件可能同时拥有版权（针对源代码）和商标（针对品牌名称）。通常而言，知识产权法具有国际性。

国际协定与组织：很多国家都参与了诸如世界贸易组织（WTO）的《与贸易有关的知识产权协定》（TRIPS）和世界知识产权组织（WIPO）等国际组织和协定。这些协定规定了最基础的知识产权保护标准，但各国在实施时仍有一定的自由度。

地域差异：尽管有国际协定，不同国家和地区的知识产权法仍有明显差异。例如，美国的“公平使用”原则和欧洲的“合理使用”原则有所不同。

跨境问题：在数字化和全球化的今天，跨境使用和侵权问题变得越来越复杂。例如，一个在美国注册的商标在中国可能没有保护，除非它也在中国注册。

所以通过这些法律，发明家可以获得专利保护，商家可以获得商标保护，而创作者则可以获得版权保护。

## 版权框架的痛点

传统版权框架的痛点，何为痛点，为什么痛，为什么我们要变革

通过之前的章节，我们大致了解了什么是版权和知识产权，以及这些概念的细微差别和应用。这为我们接下来要探讨的主题——版权框架的现有问题以及区块链如何可能成为一个解决方案——打下了坚实的基础。如果您对这个话题感兴趣，我强烈推荐阅读Sebastian Pech的论文"HOW BLOCKCHAIN TECHNOLOGY CAN CHANGE THE ADMINISTRATION AND DISTRIBUTION OF COPYRIGHT PROTECTED WORKS"。该论文详细分析了现有版权系统的不足，并提出了一系列基于区块链的解决方案。同时也是我硕士论文的参考资料之一。

现在，让我们更具体地查看版权系统目前存在的一些主要问题。这些问题大致可以分为五大类：确权问题、版权碎片化、使用和支付的不透明性、不平等的利益分配，以及侵权行为。这些问题不仅限制了创作者的权益，还影响了版权作品的整个价值链，从生产到消费。在接下来的部分中，我们将逐一探讨这些问题，并探索区块链如何提供可行的解决方案。

### 确权问题

正如之前在版权段落中提到的，“版权自动产生，不需要注册”，但这种自动产生的法律效应相对较弱。现阶段，虽然版权注册流程逐渐简化，最大的挑战仍在于如何证明自己是某一版权作品的首创作者。在传统法律框架内，这通常需要依赖大量的文档和第三方证明，这不仅耗时耗力，还对多方用户造成了不小的影响。侵权者在被判罚之前仍然可以自由地使用版权或知识产权，这严重侵犯了真正版权持有者的权益，并可能影响其未来的销售和发展。

### 版权的碎片化问题

如前段所述，版权在西方通常被描述为“一捆权利”（a bundle of rights）。这意味着版权不是一个单一的法律概念，而是由多种权利组成。然而，在现有的版权注册流程中，我们很难将版权主体与其附属权利（如二次创作、分发、演绎和改编等）有效地分离。这些附属权利虽然可以由不同的法律实体单独持有，但如何公平地将这些收益分配给各个权利持有者成了一个难题，往往需要第三方机构进行复杂的仲裁和管理。其实更深层度的去挖掘，我们会发现这个更多的是技术问题。当前的版权管理系统，只能管理单一版权，对于多维度的现在多少有些力不从心和缺乏灵活性。

### 不平等的利益分配

这个问题主要包括两个方面：一是平台方与版权创作者之间的利润分配；二是创作者与二次创作者之间的分润问题。

首先，让我们从平台和创作者的关系开始讨论。通常情况下，大多数创作平台的分润机制都相当苛刻。以音乐行业为例，Spotify和Apple Music的利润分成机制一直受到广泛的批评。这也是音乐NFT（非同质化代币）出现的原因之一，它们的目的是让更多的利润回归到创作者手中。同样的情况也出现在亚马逊书店（涵盖实体书和电子书）和起点（网络文学）等平台上。这些平台通常会利用其流量优势“绑架”创作者，迫使他们签署不平等的分润协议。

其次，我们来看看创作者与二次创作者之间的分润问题。这个问题在当下尤为严重，例如在Bilibili平台上广受欢迎的“鬼畜”视频。这类视频通常是基于某个原始视频进行的二次创作。然而，当这些鬼畜视频开始盈利时，问题就出现了：二次创作者是否有义务分享收益给原创作者？目前，这样的机制几乎是不存在的。大多数二次创作者并不会主动将收益分享给原创作者，除非他们购买了二次创作权。

### 侵权行为：版权体系的棘手问题

侵权、抄袭和滥用是当前版权体系中最为棘手的三个问题。这些行为不仅损害了原创作者的法律和经济权益，还暴露了现有版权体系的不足。

### 侵权：授权与责任

侵权通常涉及在未经授权或超出授权范围内使用他人的版权作品。这种行为既侵犯了原创作者的法律权益，也可能对他们造成经济损失。虽然法律有明确的处罚规定，但由于证据收集难度和跨境执法的复杂性，实际执行中往往难以追究侵权者。

### 抄袭：破坏市场公平性

抄袭是一种特殊类型的侵权，通常涉及未经授权地复制或模仿他人的作品，并将其冒充为自己的创造。这不仅侵犯了原作者的权益，也严重破坏了创作市场的公平竞争环境。

### 滥用：背离初衷

版权滥用通常是由权利持有人的不当行为引发的，例如通过恶意诉讼或高额许可费来限制作品的合法流通。这种行为实际上破坏了版权体系的基础目标，即促进创新和信息共享。

显然，这些问题基本上都源自未经许可的使用或行为。那么，尽管存在严格的知识产权法律，为何侵权行为仍然屡见不鲜？一方面，网络作为开放平台，在侵权行为尚未形成规模之前，往往难以进行有效追踪和执法。另一方面，法律制度在处理这些问题时反应迟缓，与快速发展的技术相比总是步履维艰。这些因素合在一起，使得侵权行为成为一个持久且复杂的问题，需要更综合、更高效的解决方案。最后则是全球化的问题，在全球化和互联网的背景下，版权问题变得越来越复杂。不同国家和地区有各自的版权法，这对跨境版权执法造成了一定的困扰。尽管有国际版权条约和协议，如《伯尔尼公约》和《与贸易有关的知识产权协定》（TRIPS），但由于法律实施和解释的差异，侵权者仍有可能逃避法律责任。

## 区块链和知识产权和Web3

在聊Story protocol之前，我想先聊聊区块链和IP之间的关系。区块链天生就适合赋能IP

区块链技术，自诞生以来，已经引起了各行各业的广泛关注。在知识产权领域，它被视为可能改变版权管理、专利保护和品牌维权的关键技术。

区块链的三大核心特性——透明性、可追溯性和不可篡改性——为知识产权管理提供了强大的工具。特别是在中国，与知识产权相关的区块链应用正迅速崭露头角。蚂蚁链的“中国版权链”便是一个典型的例子，它代表了区块链技术在确保版权安全、促进创作者权益和简化版权交易中的巨大潜力。例如，2019年抖音起诉百度的案件中，区块链技术就被用于证据取证。

但为何区块链与知识产权的结合如此紧密呢？

确权：在数字时代，内容的创作、分发和共享速度极快，这使得确权变得更加困难。但区块链技术为此提供了解决方案。它可以为每一份创作内容提供一个不可篡改的时间戳，确保原创者的权益不被侵犯。

透明性：在传统的知识产权管理体系中，版权信息、交易记录和授权细节常常缺乏透明度。区块链的公开性和透明性保证了所有交易记录都可供公众查阅，从而增强了版权持有者和使用者之间的信任。

可追溯性：在知识产权侵权案件中，追溯权利来源和交易路径是关键。区块链技术的连续性确保了每一次交易、授权和转让都被永久记录，为法律纠纷提供了有力证据。

当我们探讨区块链的潜力时，我们经常关注其明显的特性和应用。但我认为，除了这些明显的优势，区块链在版权领域还有一个更深远的影响，那就是知识产权（IP）的资产化。

我们之前讨论过版权的碎片化问题，这主要源于“a bundle of rights”这一概念的抽象性。传统的管理方式往往难以将这种抽象的知识版权转化为具有高流动性的实际资产。但当我们将这些版权上链时，这种抽象的权利可以被转化或说“资产化”。这与dataFi的思路相似，即将抽象的数据或权利具体化为实际的、可交易的资产。同时我们也可玩出更多的花样，质押，借贷，碎片化等，这些操作在传统的web2世界中时常需要经历多个法律合同签署，但是通过区块链和defi我们可以去简化这些流程

基于这种资产化的思路，我们可以进一步探索三个关键的机制：

IP代币化：这是将知识产权转化为代币的过程。一旦代币化，这些代币就可以在区块链上自由交易，为知识产权的交易提供了一个全新的、高效的平台。这实际上是将数字世界的资产“映射”回现实，形成真实的资产，这可以被视为一种“反向的RWA”。

智能合约的应用：通过智能合约，我们可以自动化许多与版权相关的流程，如授权和分润。这不仅可以提高效率，还可以大大降低与人工管理和法律流程相关的成本。这种自动化和简化的过程有助于降低产权交易的门槛，使其更加普及和便捷。

点对点交易：区块链的一个核心特点是其支持点对点的交易，这意味着交易不受地域或货币的限制，只要交易双方同意，交易就可以顺利进行。

当我们谈论智能合约和区块链技术时，还有一个核心目标就是简化和自动化传统的交易和合同流程。这种技术的起因，正如您所提到的，是为了实现点对点的交易系统，从而避免中间商的干预和额外成本。在产权领域，一个显著的障碍是与版权转让、授权和其他相关交易相关的繁琐文件签署过程。这不仅耗时，而且在某些情况下可能导致法律纠纷和误解。

链上签名提供了一个解决方案。通过使用区块链技术，尤其是像ethsign这样的工具，交易双方可以直接在链上签署合约。这种签名是加密的、不可篡改的，并且可以公开验证。这意味着，不再需要传统的、繁琐的文件签署和验证流程，所有的交易都可以在链上自动、安全地完成。

更具体地说，当产权上链时，可以附属一个基于钱包签名的合约。这样，每当有人想要购买、授权或进行其他与该产权相关的交易时，他们只需要使用其钱包进行签名，然后交易就可以自动完成。这不仅简化了交易流程，而且确保了交易的安全性和透明性。

## Story protocol

这段我们聊聊story protocol，之所以写这个起因虽然不是story protocol但是感谢他们推了我一把，谢鸣故事，Sleepy和S.Y.Lee的推文

在这里，我不会深入讨论背景或个人观点，而是直接聚焦于技术层面。特别是，我会探讨网络效应如何与知识产权（IP）相互作用，并对比几种不同的解决方案。最近，S.Y 在一个讨论串中引用了 Chris Dixon 的名言：“The killer app of the Internet is networks”。我对这一观点深有同感。在这个网络化的世界里，每个应用的核心都是人——或更准确地说，是网络中的节点。类似地，如果我们把每一项知识产权也看作一个节点，那么这些“IP节点”有可能形成一个庞大的网络。然而，当前的知识产权体系似乎还未能完全适应这一网络化的趋势。具体来说，现有体系存在如下问题：

版权不透明：权益方往往难以追踪其作品的使用情况。

权利不透明：同样，权益方也很难了解到哪些人或组织拥有哪些使用权。

这两个问题限制了知识产权在网络环境中的有效运作。复杂性和多维度的挑战，虽然上述问题主要集中在法律层面，但知识产权实际上是一个更为复杂的主题。当我们深入挖掘时，会发现这个问题远比表面看起来要复杂得多。

由于S.Y曾经创建了一个网络小说平台 Radish，他从小说IP的角度出发进行了一系列讨论。我个人非常赞同这个方向，因为我认为文字作品具有出色的拓展性和操作性。

低侵权成本：在当前的环境下，侵犯小说IP的成本非常低。

原创与二创的矛盾：目前，二次创作（二创）很少或从不回馈给原创作品。例如，在平台如bilibili和PEPE上，我们很少看到二创作者对原创作者的尊重。

开放网络的双刃剑：网络的开放性虽然促进了信息的自由流通，但也使得原创作者更难以保护自己的作品。

IP和平台的爱恨纠缠，之前我们聊了聊利益之间的压迫，问题在于平台与IP始于利益，终于传播。两者的爱恨纠缠，不仅仅只是利益。平台经济压迫新 IP 的成长空间。现有内容品牌和 IP 还面临着平台经济的压迫，平台可以精准控制各品牌 IP 的曝光流量。新 IP 只能不断优化获客成本 CAC (Customer Acquisition Cost) 来维持生计。诸如好莱坞等企业一直在炒冷饭，不断翻拍老 IP，也是因为畏惧构建新 IP 的高昂成本，只能把预算花在能收获有效回报的业务上。(引用故事的推文）这个主要的原因在于内容缺乏网络效应，必须依赖巨额的内容和营销预算来维持自身。仔细想想，从传统的2/8定律来看，因为平台方控制流量，势必代表只有头部的一些作品才会有更多曝光，剩下的作品只能凭运气和粉丝自发的去推广和宣传。也就是说只有少部分人会赚钱。

总结以上的几个点，story protocol想解决分发问题，保障作者权益，创建新体系。那么他们究竟做了什么。S.Y很有趣的说了一个词Git。对于不熟悉版本控制的人来说可能有些晦涩。一句话概括就是Git是一个分布式的版本控制系统。以Git为核心逻辑创建IP的Git管理系统或是说IP Repo从而实现链上IP基础设施，核心组建分为2个部分

链上IP库，用于存储IP，回溯分配，上链记录，不可篡改，透明，可追溯

可组合的IP模块，扩大使用方式，更自由，更自主

在深入探讨 Story Protocol 之前，让我们先来回顾一下 Git，这是一个在传统软件开发中至关重要的工具。Git 的核心功能在于版本管理和团队协同，它解决了开发团队在协作过程中经常遇到的诸多挑战。那么，这与知识产权有何关联？正如我之前在讨论版权时所提到的，版权实际上是多种权利的集合体。这意味着不同的人可能持有不同的权利子集——例如，有的人拥有二次创作权，有的人拥有表演权，还有的人可能拥有多种权利。这与 Git 的“版本”概念有着惊人的相似性。如果我们将 Git 的逻辑应用到 IP 管理上，即将每个 IP 视为一个独立的仓库（repository），而各种权利则相当于不同的分支（branch）或版本。这样，每个 IP 不仅在扩展性、可编程性和追溯性方面得到了增强，而且每个“子版本”都能保持其独立性。

当 IP 从一个抽象的主体转变为具体的节点之后，我们就可以开始“玩乐高”了。通过模块化，IP 获得了更多有趣和有用的玩法。例如，共同创作、权利分发、版税分发，以及基于区块链的 IPFi 等操作变得越来越可行。这与 DataFi 中提倡的“数据资产化”是一个相似的概念。即，通过模块化和封装，我们可以为本质上难以量化的事物添加金融属性，从而解锁全新的商业和创作模式。其实在某种程度上，这使得我们更容易去管理IP，也更容易去审视IP的使用。这里结合Story Protocol和第三章节提一些想法。

IP构建块（IP Blocks）：像乐高一样，不同的IP元素（比如角色、故事情节、设置等）可以被设计为可插拔的模块。这将允许创作者、投资者或粉丝组合这些模块以创造全新的作品或衍生品。

动态权利管理（Dynamic Rights Management）：模块化的IP元素意味着更灵活的权利管理。例如，一个模块可能只包含“表演权”，而另一个模块可能只包含“出版权”。

去中心化的共创（Decentralized Co-Creation）：通过区块链或其他分布式技术，各方可以在不侵犯彼此权利的情况下，共同开发和改进IP模块。

智能合约与自动化版税（Smart Contracts and Automated Royalties）：使用模块化设计，智能合约可以自动分发由多个创作者共同创作的作品的版税。

模块化金融化（Modular Financialization）：每个IP模块都可以作为一个独立的金融资产进行交易，这不仅增加了流动性，也为小型创作者提供了资金。

模块互操作性（Module Interoperability）：不同IP模块之间可以实现互操作性，这样一部小说中的角色就可以轻易地出现在另一个完全不同的电影或游戏中。

社群驱动的IP开发（Community-Driven IP Development）：粉丝或社群可以通过投票或其他机制选择或改进IP模块，这样IP的开发将更加民主化和多样化。

实时数据反馈（Real-time Data Feedback）：每个模块的使用情况可以通过数据分析进行追踪，从而为创作者提供实时反馈，以优化其创作或营销策略。

## Creader.io

我简单聊一下，之前的想法，虽然不成熟但是不乏也是一种思考

我之所以撰写这篇文章，很大程度上是因为我的硕士毕业论文专注于链上版权解决方案的研究，特别是在文学领域。因此，我对这一领域的了解可能比一般人更为深入。

我的核心设想是利用“NFT套NFT”的模式来实现版权的可视化管理。简而言之，这意味着为每一种版权附属权利（如分发、表演、二次创作、访问权等）创建一个独立的NFT。这种方法的主要优势在于其为版权管理带来的高度灵活性和透明性。

让我详细解释一下用户流程：

注册与封面NFT：用户首先在平台上注册，例如上传一个小说封面。系统随后为用户生成一个与该封面相关的NFT。

创建附属权利NFT：只有持有特定封面NFT的用户才能进一步创建与之相关的附属权利NFT。

这个框架的核心思想是“权利解耦”。在传统的版权管理体系中，尽管版权和其附属权利都属于知识产权的范畴，但每种权利都被视为一个独立的实体。例如，一首歌可能涉及作曲者、填词者和录音公司三个不同的权利持有者。在这种情况下，每种权利在进行许可、销售或其他商业活动时可能都需要独立的合同。这种方法虽然提供了一定的灵活性，但也给管理带来了复杂性。而通过NFT，我们可以将这些权利分离并独立地表示，每一种权利都可以作为一个独立的NFT进行交易和管理

因此，我当时的提议是将产权所有者与其权利分离，将这种关系直接与产权（即NFT）关联。这样，用户与产权NFT建立联系，然后通过该NFT创建各种附属权利。流程可以简化为：用户 → 产权NFT → 附属权利NFT。同时为确保完整性和安全性，当用户尝试创建附属权利NFT时，系统会验证其是否为相关产权NFT的持有者。

## NFT和产权

NFT（非替代性令牌）在当下被广泛地与PFP（Profile Picture）或艺术品联系在一起，但其实际的应用潜力远不止于此。从NFT的原始定义来看，它被设计为代表数字或实物资产的所有权。在EIP（以太坊改进提案）中，NFT的定义明确强调了其多样性，涵盖了RWA资产、数字资产，甚至负债。这意味着NFT的应用领域远比目前的普遍认知要广泛。

例如，Uniswap采用NFT来存储流动性池的数据，使得用户交易更为便捷；而Greenfield则通过NFT和ERC-1155标准将数据资产化，为数据赋予了实际的经济价值。这些例子都展示了NFT作为数据和资产容器的强大潜力。

进一步思考，NFT的真正价值可能在于其为资产管理和交易带来的简化。传统的资产交易和管理，尤其是版权和知识产权，往往涉及复杂的合同和协议，缺乏透明性。而NFT，作为一个公开、透明的数字证书，不仅简化了交易流程，还提供了一个可追溯的权利分发历史。这种透明性和简化为资产管理带来了革命性的变革。

## 6551和产权

EIP6551最早是3月去里斯本之前了解的，为了里斯本之行专门学习并基于这个开发了个dapp打黑客松。如果归根结底去对比，其实我差不多是做了个相似的机制出来但是灵活性和可拓展性弱了很多。先解释一下EIP6551，EIP6551的核心思想是将NFT视为钱包的容器，从而使NFT与资产产生关联，并在此基础上叠加更多的操作。这种设计的主要优势在于交易隔离和权限隔离，为资产管理带来了更高的灵活性和安全性。

在Web2的世界中，每个网站都是一个独立的实体，用户的数据和资产受到网站的管理和控制。但在Web3的世界中，这种叙事被颠倒了。用户成为了中心，而网站和应用则围绕用户展开。这种模式的优势在于用户对自己的数据和资产拥有更高的控制权，但也带来了一个问题：资产难以分离。当一个用户的钱包被攻击或盗取时，所有与该钱包关联的资产都可能受到威胁。

EIP6551提供了一个解决方案。通过将每个NFT视为一个独立的钱包，与其关联的资产都存储在其中，从而实现了资产的隔离。这意味着，即使主钱包被攻击，只要攻击没有扩展到所有子钱包，其他子钱包中的资产仍然是安全的。这种设计实现了风险隔离和资产隔离，为用户提供了更高的资产安全性。

### 那为什么6551 会和产权有关系？

在Creader.io的章节中我们试图通过NFT定义一个新的产权管理框架。但是这个的灵活度就像我上个段落提的一样因为没有资产隔离，一旦权利分发多起来，还是会有很多不便例如资产转移和收费计算。EIP6551可以在已有的框架进行新一轮的定义。通过将每种权利或资产与一个NFT关联，我们可以实现权利的数字化和资产化。每个NFT都可以视为一个独立的钱包，其中包含与该权利或资产相关的所有信息和交易记录。这种设计不仅简化了知识产权的管理和交易流程，还提供了更高的透明性和安全性。

此外，EIP6551还为知识产权的交易和授权提供了更高的灵活性。例如，一个音乐制作人可以将其音乐作品与一个NFT关联，并将该NFT作为一个独立的钱包。当有人想要购买或授权这首歌时，他们只需要与该NFT进行交易，而不需要与制作人直接交涉。这种设计简化了交易流程，提高了效率，同时也确保了权利持有者的权益得到保护。

## 我的一些看法

我觉得基于story protocol的文章很多东西比较模糊吧，我觉得network state这个概念有些过于依赖于用户和生态了。我们知道IP还有个很大的问题是独立。举个简单例子，为什么我们没法看到哈利波特和暮光之城的结合，你不要和我说同人文，那个不是正统利用。因为原IP是独立且拥有自己故事线的。那么谁来做这个网络还是需要依赖于用户和生态，我觉得无限文的未来可能就是这里。但是这样一来，我觉得story protocol瞄准的不是原创这个点其实更多的是共创或是二创。这可能也是为什么Story Protocol团队把IP形容成Git。大家有基于原创做一个自己的fork，然后开创出新的故事/结局/人物，然后购买其他IP的角色融合成无限文哈哈哈，我也很同意他们团队说的，当前的版权框架不利于网络的开放性原则。宽松约束可能会带来新的叙事。

对比一下我之前的可能最大的点在于具像化和抽象化，目前Story Protocol聊的很多东西都比较抽象，但是核心思路无疑是一样的，宗旨在解决知识产权问题。我的方案更侧重于具体的实施和操作，通过“NFT套NFT”的模式为每种版权附属权利创建一个独立的NFT，从而实现版权的可视化管理。这种方法的核心是“权利解耦”，即将产权所有者与其权利分离，并将这种关系与NFT关联。而Story Protocol则更多地强调开放性和协作，它提供了一个更为宏观和抽象的视角来看待IP的生命周期和交易。Story Protocol强调的是创建一个能够跟踪IP起源和演变，并提供无摩擦许可和混合IP的模块的系统。尽管两者都旨在解决同一核心问题，但它们的方法和重点有所不同。我的方案提供了一个更具体、操作性强的解决方案，而Story Protocol则提供了一个更为开放和协作的框架。

## 最后聊一下难点吧

新技术势必带来新的阵痛和机遇

就聊聊区块链和产权的难点。其实新技术的革新通常会带来很多新的问题，就如同新功能破坏了已有的逻辑那样。我们就聊几个比较重要的点，技术接纳，抄袭侵权和交易透明。

## 接纳

在过去的5000年中，人类文明经历了飞速的进步，至今我们已经生产了兆级别的数据。相比之下，区块链技术仅有短短的十多年历史。这种时间差异导致了明显的学习曲线，使得相关的利益相关者需要投入大量的时间和资源来理解和适应这一新技术。在区块链行业内，我们深知用户门槛是当前面临的主要挑战之一。对于普通用户，这种新颖且相对复杂的技术需要大量的教育和普及工作。尤其是当涉及到知识产权这样一个历史悠久的领域时，推广和合作的难度进一步加大。

知识产权的管理和执行在不同国家之间存在显著差异，因为每个国家都有自己的法律和标准。尽管链上的知识产权可能采用统一的上链标准，但这并不意味着它能与各国的法律体系完美对接。这为政府在接纳和实施这一新技术时设置了额外的障碍。为了克服这一挑战，我们需要一个开放且统一的标准。只有当所有参与者都遵循这一标准时，各国才能在此基础上进行本地化的改进，从而简化流程并确保跨国交易的顺利进行。

最后，政府的态度和参与至关重要。通常，政府在接纳和规范新技术方面持有保守的观点。为了确保区块链技术在知识产权领域的广泛应用，我们需要与政府和监管机构建立紧密的合作关系，确保新技术与现有的法律和规定保持一致。

## 抄袭和侵权

在探讨抄袭和侵权这两大话题之前，我想先明确一个观点，这也是我导师曾经提到的问题。那就是，无论技术如何进步，包括区块链在内的任何技术都无法完全避免或消除抄袭和侵权这类人为的不当行为。我们不能完全控制或预防人的行为选择。但链上知识产权确实为我们提供了一个强大的工具，那就是确权。在传统的知识产权纠纷中，整个流程大致可以分为取证和裁决两个阶段。通过区块链技术，我们可以大大加速取证的效率，从而缩短整个纠纷处理的时间。简而言之，这种技术的应用可以加快纠纷的解决速度，减少由此产生的损害，并提高侵权行为的成本和风险，从而间接地提高其犯罪门槛。但是无论怎么改变叙事，我们始终是无法避免链上抄袭链下或是链上抄袭链下亦或是链生态的抄袭。这块的话可能需要社区和AI的协助。最后解释一下抄袭，相比侵权可能更难理解。抄袭其实严格意义上来说，只有几种是可能出现，直接照搬，或是改写，或是结构和思路。但是缝合怪这一类的灵感层面的抄袭是很难判定的。就相当于游戏玩法相似但是核心不一样因而不构成抄袭。

## 透明

区块链技术的核心优势之一是其透明性，但这也带来了一系列的挑战和问题。首先，隐私问题成为了一个主要的关注点。由于所有的交易都是公开的，用户为匿名，创作者的隐私还是可能会受到威胁，特别是当涉及到版权交易和收益分配时。这不仅可能暴露创作者的身份，还可能揭示他们的交易金额和其他敏感信息。其次，过度的透明性可能会带来风险。虽然透明性可以增加信任和可验证性，但它也可能导致某些不应公开的信息被泄露，如创作者的联系方式、合同细节等。最后，区块链的数据不可更改性也是一个双刃剑。一方面，这确保了数据的真实性和完整性，但另一方面，它也意味着一旦数据被添加到链上，任何错误或过时的信息都将永久存在，无法更正或删除。这可能会导致法律纠纷或其他问题，尤其是在知识产权领域。

## 结语

近期，我一直酝酿着写一篇关于链上知识产权（IP）的文章。事实上，我之所以选择这个行业，很大程度上是因为我对链上IP的浓厚兴趣。在我看来，尽管目前的焦点大多集中在数字货币上，但知识产权是一个迫切需要创新和变革的领域。

我对此领域的热情不仅仅是因为它的商业潜力，更多的是因为我看到了它对未来的影响。我甚至考虑将这作为我博士研究的方向，这不仅仅是一个职业选择，更是对未来的期许和理想。

知识产权，尤其是成功的IP，具有巨大的价值和潜力。以《哈利·波特》为例，这一经久不衰的IP已经证明了其持久的吸引力和价值。但在传统的知识产权管理模式下，很多优秀的IP往往受到了平台和中介的限制，导致其潜力没有得到充分的发挥。

而区块链技术为我们提供了一个新的视角和工具，使得知识产权管理变得更加透明、公正和高效。我们希望通过区块链技术，打破传统的束缚，创造一个低摩擦、去中心化的知识产权管理生态。

我写这篇文章的目的，不仅是为了分享我的观点和理念，更希望能够帮助读者更深入地理解为什么区块链和知识产权应该结合，以及我们正在努力实现的目标。希望这篇文章能为你带来启示，也希望未来的知识产权世界能够因为我们的努力而变得更加公正和繁荣。