

Sommario

Abstract	4
Il contesto di riferimento	5
La crisi dell'editoria e l'avvento del digitale	5
Espansione dell'ICT: tra soluzione e problema	5
L'importanza dell'informazione.....	6
Il progetto	7
La blockchain come soluzione per il settore editoriale	8
La blockchain nel progetto Babel Jumper.....	8
Il prodotto	9
Come funziona?.....	9
A chi si rivolge?	9
La struttura	9
Principali caratteristiche	10
Le applicazioni	12
Modalità d'interazione	13
Il contesto territoriale	14
Piano di fattibilità economica	14
Piano d'investimento.....	15
Valutazione di realizzabilità del progetto (PFV Index)	15
Potenzialità di crescita	16
Previsioni	21
Il team: composizione e struttura	23
Team	23
Advisors	23
Partner	23
Natura del token	24
La scelta della tecnologia per la vendita di token.....	24
La ripartizione della vendita	24
La vendita dei token	25
Market Cap	25
Distribuzione del Token	26
Project Timing	26
Disclaimer	26
Informazioni generali.....	26

Conoscenza richiesta	27
Rischi	28
Dichiarazione di responsabilità.....	28
Arbitrato	28
Business Advisor	28
Società promotrice del progetto	29
Token Maker & Supervisor	29

Abstract

BBJ Token Ltd è una **società inglese specializzata nello sviluppo di progetti di crypto-crowdfunding per conto proprio e di aziende esterne.**

Nell'ambito del proprio lavoro, BBJ Token Ltd ha avuto mandato da parte della società italiana Babel Jumper Srl di realizzare una ITO (Initial Token Offering) creando un utility token per l'acquisto dei servizi forniti dalla stessa. Lo scopo dell'emissione del token e della ITO della Babel Jumper Srl è quello di finanziare lo sviluppo dei servizi che saranno acquistabili attraverso i token emessi offrendo ai possessori, condizioni migliori rispetto a quelle di mercato.

La BBJ Token Ltd ha verificato che il progetto della Babel Jumper avesse tutti i requisiti legali e funzionali e che garantisse il buon esito del crypto-crowdfunding, ritenendolo idoneo. BBJ Token Ltd, verificherà che le somme ottenute siano investite dalla Babel Jumper Srl per le finalità previste dal seguente White Paper.

Lo scopo del seguente White Paper è presentare il funzionamento del BBJT Token e del progetto della Babel Jumper Srl. Il presente White Paper è stato elaborato sulla base delle informazioni e documenti prodotti dalla Babel Jumper Srl ed elaborati dallo Studio Gambera & partners. Le proiezioni sono state elaborate sulla base di ricerche di mercato e quindi rappresentano ipotesi di futuro, le stesse non costituiscono in alcun modo un vincolo legale o commerciale per BBJ Token o Babel Jumper.

Nello specifico, si intendono evidenziare i benefici conseguibili in seguito all'inserimento della tecnologia Blockchain all'interno del settore editoriale.

Potenzialmente realizzabile su scala globale, il progetto verrà inizialmente realizzato in cinque lingue e nelle aree territoriali ad esse collegate.

Dopo aver esaminato le principali dinamiche riguardanti il settore dell'editoria, il documento mostrerà soluzioni e vantaggi derivanti dall'integrazione delle recenti innovazioni tecnologiche quali tecniche di Machine Learning ed Intelligenza Artificiale all'interno del settore considerato.

Il contesto di riferimento

A cominciare dall'avvento del digitale (ma per alcune ragioni anche prima), il settore dell'editoria è entrato in crisi. Il calo del numero di lettori e delle vendite di materiale editoriale è un fattore che accomuna la maggior parte dei paesi occidentalizzati. Uno tra i principali interrogativi riguarda gli scenari potenzialmente verificabili in un futuro molto prossimo: da un lato, c'è chi crede nella coesistenza tra il formato cartaceo ed il formato digitale, dall'altro c'è chi ritiene il primo completamente sostituibile dal secondo.

La crisi dell'editoria e l'avvento del digitale

Se in parte la crisi del settore si deve attribuire ad un calo di lettori avvenuto tra gli individui alfabeti, d'altro canto non si può ignorare l'impatto causato dall'avvento delle numerose innovazioni



tecnologiche in ambito editoriale. Basti pensare alle conseguenze provocate dalla diffusione degli e-book e dagli strumenti quali tablet (o più specificatamente il dispositivo Kindle) nati per supportare la lettura digitale dei testi.

Nell'ampliare lo spettro di possibilità (e non) generate dallo sviluppo del mondo del digitale al settore dell'editoria, occorre considerare anche la

propagazione delle notizie sui social network; si sottolinea a riguardo come per un'ingente parte di individui le stesse risultino a volte l'unica fonte di informazione mentre solo una piccola percentuale di lettori risulta in grado di valutare quelle che rientrano nel pericoloso spettro della "disinformazione".



Espansione dell'ICT: tra soluzione e problema

Se da un lato lo sviluppo del settore ICT (*Information and Communication Technology*) ha portato innovazione ed una profonda trasformazione della nostra società, è importante ricordare che non tutte le conseguenze provocate hanno comportato un incremento del benessere e dell'efficienza economica.

L'avvento e l'espansione dell'ICT ha provocato la formazione di grossi monopoli nell'area della produzione software ed in quella di fornitura di servizi¹. Ha inoltre determinato la diffusione dei social network, in parte utilissimi, in parte impiegati per influenzare le scelte politiche e per la propagazione di notizie false che hanno spesso provocato conseguenze pericolose: nulla di più distante dalla diffusione e della condivisione della conoscenza.

¹ Basti pensare ad Amazon, Apple, Microsoft, Google, nell'emisfero occidentale e Ali Baba, Baidu e Yandex nell'emisfero orientale.

Lo sviluppo dell'industria elettronica e il graduale imporsi dell'*e-commerce* hanno concorso ad amplificare oltre misura l'uso della pubblicità facendo di quest'ultima la fonte principale di reddito per i giganti del web. Hanno inoltre contribuito enormemente alla marginalizzazione dei piccoli esercizi commerciali già in parte provati dalla concorrenza dei supermercati e dei grossi centri commerciali.

Tra i principali soggetti in grado di avvalersi delle enormi potenzialità fornite dal settore ICT, rilevano gli imprenditori dell'industria editoriale. Come si evince dalle considerazioni precedenti tuttavia, i divulgatori della conoscenza non prendono parte (se non marginalmente) all'interno dello sviluppo del comparto ICT. A parte pochi casi isolati, il settore fatica ad uscire dal vecchio modello di business caratterizzato dalle vendite in edicola/libreria, con tanto di pubblicità e allegati². Il calo delle copie di giornali vendute, la diminuzione dell'ammontare di libri acquistati e altre evenienze di questo tipo richiedono al settore editoriale di innovarsi e di trovare soluzioni al passo con i tempi per poter uscire dalla crisi in essere.

Tra i problemi afferenti al settore esaminato, e per i quali la tecnologia DLT³ potrà apportare un importante contributo, rilevano le problematiche relative la violazione del copyright, il plagio e la difficoltà ad accertare l'origine di una qualsivoglia notizia oppure opera d'informazione⁴.

È all'interno di questo contesto che il progetto Babel Jumper si vuole inserire, con l'intento di restituire al settore in oggetto il ruolo e lo spazio che merita portando lo stesso ad un livello di sviluppo tecnologico coerente con l'evoluzione della tecnologia esistente. Tra gli elementi caratterizzanti il progetto si segnala l'impiego della tecnologia Blockchain: come indicato nei paragrafi successivi, la stessa avrà un ruolo fondamentale nel consentire a Babel Jumper di realizzare i suoi obiettivi in termini di gestione dei copyright e di registrazione dei dati e delle informazioni riguardanti le operazioni effettuate.

L'importanza dell'informazione

La crisi del mondo dell'editoria non può essere sottovalutata essendo lo stesso il settore più rilevante nell'ambito di diffusione dell'informazione:

*“Per un certo verso l'informazione vuole essere costosa, per via del suo valore così alto. **La giusta informazione, nel posto giusto può cambiarti la vita.** Allo stesso tempo l'informazione vuole essere free, a libero utilizzo, perché il costo dell'accesso all'informazione sta diminuendo progressivamente. Così ci sono due forze in piena opposizione tra loro.” S. Brand.⁵*

Si rileva l'importanza di un buon funzionamento del settore dell'editoria per sostenere i meccanismi che stanno alla base di un paese economicamente e civilmente sviluppato.

² Fonte: www.01net.it

³ *Distributed Ledger Technology*, macro area di tecnologie cui la Blockchain appartiene.

⁴ Fonte: www.espedientieditoriali.it

⁵ Stewart Brand è il visionario fondatore di <Whole Earth Catalog>.

Principalmente a causa di queste considerazioni si sta cercando di rivolgere l'attenzione verso un sistema dell'informazione e dell'editoria nuovo contraddistinto da **efficienza, equità e libertà**. Trattasi dell'obiettivo perseguito dalla start-up Babel Jumper, realizzato con l'intento di offrire un modello del tutto nuovo per la gestione dei diritti sulle opere dell'ingegno, gettando le basi per una profonda innovazione dell'intero sistema dell'editoria, inteso nel senso più ampio del termine.

Il progetto

Con l'intenzione di portare innovazione e valore al mondo dell'editoria, il progetto Babel Jumper mette libri, riviste e qualsiasi opera dell'ingegno riproducibile in digitale a disposizione del consumatore finale attraverso il web o, in taluni casi, in appositi punti di distribuzione presenti sul territorio.

Il progetto è stato sviluppato con l'intento di mettere in comunicazione i soggetti operanti del mercato dell'editoria tramite la piattaforma di riferimento. Autori ed editori da un lato, consumatori finali dall'altro, saranno uniti da un comune nucleo centrale: trattasi di un denominatore comune dell'intero progetto in grado di utilizzare tecniche sofisticate di Machine Learning e Intelligenza Artificiale.

Il nucleo in questione sarà in grado di definire e costruire la base di contenuto di tutte le prestazioni della piattaforma e sarà caratterizzato da un kernel costruito con l'intento di consentire l'analisi testuale di qualsiasi documento entri nel sistema.

Inoltre, sarà in grado di determinare la lingua in cui il testo è scritto e la classe di significati a cui appartiene la maggior parte del testo⁶.

Il kernel consentirà l'indicizzazione di ogni documento in modo da renderlo reperibile in modo preciso da parte del consumatore finale a seconda dei contenuti ricercati, massimizzando l'operazione di riduzione dei risultati poco pertinenti. Un'altra importante caratteristica del motore sarà quella di consentire una ricerca *Cross Language*, associando testi in lingue diverse ma attinenti al medesimo argomento.

La connessione tra autori, editori e consumatori realizzata tramite questo sistema operativo sarà in grado di fornire ulteriori vantaggi ai vari partecipanti (oltre quelli sopramenzionati). La **frazionabilità** delle opere registrate, resa possibile dalla piattaforma, consentirà ad ogni utente di ricercare ed eventualmente scaricare solamente la parte di opera di cui ha effettivamente bisogno, senza essere costretto ad acquistare la versione integrale del prodotto. Tra i soggetti beneficiari dei servizi e prodotti di Babel Jumper rilevano gli appartenenti al settore scolastico e in particolare gli studenti universitari. Questi ultimi potranno infatti comprare gli argomenti dei testi cui sono effettivamente interessati e non saranno costretti ad acquistare gli interi manuali.

⁶ Quello che noi chiamiamo il suo dominio linguistico di appartenenza o contesto semantico di riferimento.

La blockchain come soluzione per il settore editoriale

Uno degli obiettivi del progetto Babel Jumper è mostrare che è possibile utilizzare la Blockchain per migliorare l'efficienza e la funzionalità del mondo dell'editoria. Il sistema, originato inizialmente per consentire la generazione e gli scambi di cripto-valute, grazie alla sua versatilità ed i vantaggi offerti agli utilizzatori risulta attualmente impiegato con successo in numerosi settori differenti tra loro. Le potenzialità offerte al settore dell'editoria spaziano dalla possibilità di registrare le operazioni effettuate in modo efficiente, trasparente e sicuro, sino alla gestione dei diritti di proprietà delle opere.

Blockchain non è altro che un sistema formato da una serie di blocchi che si "autogestiscono": una vera e propria <block-chain> ossia una <catena di blocchi> ognuno dei quali risulta collegato al precedente. Ogni blocco svolge il compito di convalidare e registrare i dati e le operazioni svolte all'interno della piattaforma: i dati contenuti risultano permanenti, inalterabili e non manipolabili dal momento in cui la registrazione dei dati stessi diventa possibile solo dopo che un numero prefissato di nodi della rete ha espresso il consenso alla registrazione accertando la veridicità di tutte le informazioni.

La blockchain nel progetto Babel Jumper

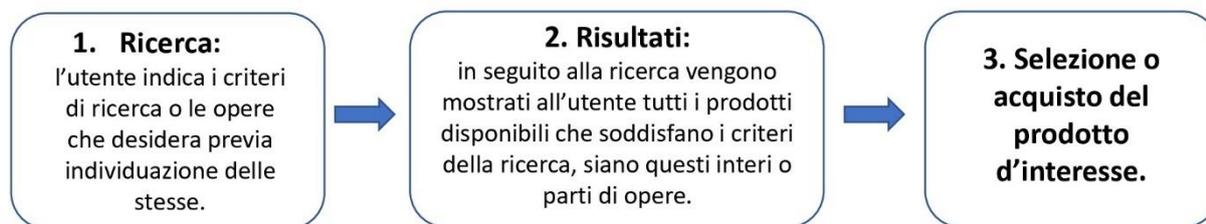
Il progetto Babel Jumper verte sull'utilizzo della Blockchain sia per quanto riguarda la tracciabilità e la veridicità dei dati, sia per la gestione dei diritti di proprietà degli autori che intenderanno avvalersi della piattaforma. La piattaforma consentirà la registrazione dei contributi editoriali digitalizzati, la registrazione dei diritti d'autore e di ogni vendita effettuata. L'utilizzo della blockchain per la gestione dei diritti di Copyright è un vero e proprio **punto di forza** del progetto, in grado di apportare innovazione all'intero settore dell'editoria per utenti, editori e autori che decideranno di utilizzare la piattaforma.

Il progetto Babel Jumper sarà in grado di mettere in contatto tra loro gli utenti finali ed i creatori di contenuti consentendo sia il caricamento delle opere che le transazioni riguardanti le stesse tramite Blockchain permettendo nel contempo la gestione dei diritti d'autore e la realizzazione di analisi riguardo le operazioni effettuate che saranno puntualmente registrate sui libri mastri della tecnologia.

Il prodotto

Come funziona?

Per comprendere il funzionamento del progetto è opportuno considerare i differenti passaggi che lo caratterizzano:



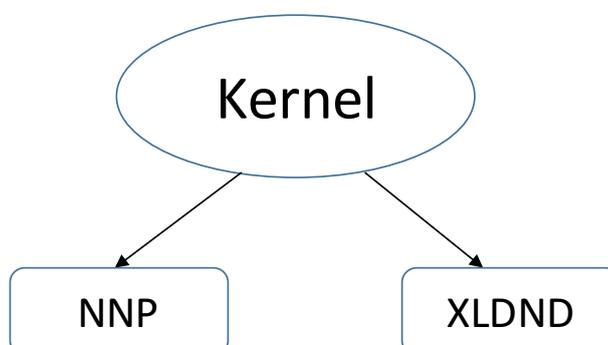
La ricerca delle opere (fase 1) dovrà essere effettuata all'interno dell'apposita piattaforma. Tra i risultati proposti appariranno sia opere integrali sia parti di esse o singoli capitoli (fase 2). Una volta individuato l'oggetto o gli oggetti di interesse, sarà compito dell'utente decidere se acquistare o no il prodotto (o i prodotti), pagare il corrispettivo prezzo di vendita e ricevere quanto acquistato nel formato desiderato.

A chi si rivolge?

Il progetto si rivolge a diverse tipologie di soggetti. Oltre a proporsi come punto d'incontro tra editori, autori e lettori (o consumatori finali), si rivolgerà infatti a differenti settori⁷. Oltre ai libri di narrativa, le antologie di racconti, le sillogi poetiche e ai relativi lettori ed autori, il progetto Babel Jumper si rivolge al settore accademico comprensivo di studenti universitari, docenti, ricercatori, al reparto scolastico (comprendente tutte le istituzioni al di fuori delle università quali scuole elementari, medie e superiori) e alla macro-area dell'editoria giornalistica.

La struttura

I servizi forniti dal kernel troveranno poi espressione oltre che nei conteggi di base per la gestione dei copyright anche in due suites applicative:



⁷ Successivamente identificate come aree di applicazione.

In particolare:

- La suite **NNP** contiene servizi rivolti principalmente al mercato librario. La stessa sarà in grado di frazionare il contenuto delle opere facilitandone il reperimento tramite apposite chiavi collegate all'etichettatura del contenuto ed alle caratteristiche linguistiche e semantiche. Sarà inoltre in grado di distribuire le opere a seconda delle esigenze dell'utente finale e degli autori grazie ad opportune misurazioni in "unità minime commerciabili" identificate in capitoli o brani caratterizzati da un'identità propria⁸. Le funzionalità **NNP** consentiranno inoltre di migliorare ed arricchire il prodotto con le prestazioni *Cross Language* a seconda delle richieste e delle esigenze del richiedente. Le stesse permetteranno inoltre di realizzare rendicontazioni analitiche e rielaborazioni di dati statistici da fornire ai partecipanti al sistema.
- La suite **XLDND** è il sottoinsieme del progetto che più trae vantaggio dalle prestazioni *Cross Language*. La sua potenzialità riguarda la comparazione tra contenuti rispondenti alle richieste dell'utente. **XLDND** può essere assimilato a un aggregatore di notizie il quale, oltre a presentare gli articoli ricercati dall'utente estraendoli dalle principali testate nella lingua oggetto di ricerca, le presenterà in tutte le lingue presenti sul sistema, ordinate secondo il grado di pertinenza con riferimento alla ricerca effettuata.

Per quanto riguarda la suite **XLDND**, si sottolinea che l'area di riferimento corrispondente si individua principalmente nel settore dell'editoria giornalistica mentre la suite **NNP** sarà orientata a soddisfare le esigenze di tutti i partecipanti al sistema indipendentemente dal contesto di riferimento.

Oltre alle attività descritte, al completamento del progetto si aggiunge un altro elemento di fondamentale importanza: per l'ottimizzazione della ricerca *Cross Language* verranno impiegate coppie di **traduttori automatici** in grado di collegare tra loro i singoli domini linguistici delle diverse lingue all'interno di un sistema autonomo e aperto. In questo modo verrà potenziata ed ottimizzata la ricerca in lingua riguardante l'opera o le opere di interesse.

Principali caratteristiche

Si individuano una serie di punti di forza e vantaggi competitivi relativi al progetto NNP:

Frazionabilità: trattasi di un elemento fondamentale e caratterizzante l'intero processo; questa caratteristica consente di calcolare e distribuire tutti i diritti relativi ad un prodotto editoriale in modo commisurato alla sua effettiva utilizzazione. Si segnala a riguardo che per poter essere vendibile, il prodotto dovrà soddisfare i requisiti individuati nella definizione riportata nel box sottostante.

⁸ Con questo si intende che l'unità in questione deve avere un senso logico anche se scorporata dall'opera ci appartiene. Vedi anche definizione di P.E.V. nella pagina successiva.

Prodotto Editoriale Vendibile (PEV): sono tutte le opere che, pur non nella loro interezza conservino coerentemente una propria identità e compiutezza. In base a questa considerazione può ritenersi PEV un libro, ma anche un singolo capitolo tratto dallo stesso mentre non lo è una singola pagina, a meno che non costituisca di per sé stessa un capitolo. Secondo la medesima logica si può considerare prodotto una sezione monotematica tratta da una rivista o da una pubblicazione periodica.

Per poter identificare e quantificare l'entità dei diritti relativi a ciascun prodotto venduto, si è stabilito di fare riferimento a delle unità di misurazione individuabili nel numero di parole utilizzate nel prodotto considerato.

- a) **Reperibilità:** al fine di consentire all'utente finale la rapida ed efficace reperibilità dei prodotti ricercati, il processo proposto da Babel Jumper prevede la catalogazione delle opere in appositi *database*. Le stesse saranno quindi classificate attraverso l'utilizzo di metadati relativi ai loro attributi principali (titolo, genere, autore, editore, codice ISBN...). Rileva l'implementazione di un sistema complesso di chiavi di ricerca in grado di garantire una rapida e puntuale individuazione dei prodotti ricercati anche tramite l'inserimento di parole chiave e/o frasi presenti all'interno dei libri/riviste. Questo sarà reso possibile dall'utilizzo di un potente motore di ricerca full-text in grado di proporre tra i risultati tutte le pubblicazioni d'interesse presenti nel sistema (e non soltanto quelle già note all'utente). Inoltre, attraverso la funzione Cross Language sarà possibile reperire tutte le traduzioni e le trascrizioni di ciascuna opera, oppure i relativi originali, come pure altre opere analoghe che trattano il medesimo contenuto in tutte le lingue note al sistema.
- b) **Documentabilità:** questo importante attributo interessa tutti i soggetti coinvolti all'interno del processo distributivo quali autori, editori, punti di vendita, stampatori ecc. Il requisito di Documentabilità deriva dall'inglese *traceability*, con il quale si intende la possibilità di disporre di una puntuale e dettagliata rendicontazione, aggiornata in tempo reale, di tutte le transazioni effettuate all'interno del circuito distributivo. Questo sarà possibile attraverso la consultazione di un'apposita area ad accesso riservato e disponibile tramite interfaccia web. Grazie all'utilizzo di questo strumento sarà possibile ricavare tutte le informazioni necessarie per procedere alla fatturazione periodica dei compensi maturati. Sarà inoltre possibile avere un quadro sempre aggiornato degli andamenti delle vendite con importanti vantaggi per la realizzazione di politiche di marketing ed eventuali analisi statistiche.
- c) **Resa in formato:** grazie a questa possibilità fornita dalla piattaforma, una volta individuato e acquistato il prodotto l'utente finale potrà scegliere con quale modalità usufruire dello stesso. In particolare, sarà possibile determinare secondo quale formato ricevere il prodotto: se in forma digitale (con modalità ebook) o tramite visualizzazione a monitor.

Le applicazioni

Il progetto risulta caratterizzato da notevole versatilità. Essendo orientato al mondo dell'editoria nel senso più ampio del termine, si sono individuati tre principali campi di applicazione. In particolare:



Letteratura

La sezione riguarda le opere di narrativa, le antologie di racconti e le sillogi poetiche. A differenza della sezione accademia, questa sezione si rivolge a tutte le opere che non sono caratterizzate da uno specifico utilizzo.



Accademia

Il prodotto accademia comprende qualsiasi trattato universitario o capitolo che sarà messo a disposizione di studenti e docenti richiedenti. Sarà comprensiva di un sotto-prodotto <scuola> ideato con l'intenzione di frazionare i libri di testo scolastici.



Giornalismo

Il prodotto della sezione in oggetto riguarda la comparazione di fonti riguardanti l'editoria giornalistica.

In fase di implementazione, si sono prese in considerazione le macro-aree come sopra riportate. Per ognuna di queste rilevano una serie di precisazioni.

Nel caso del settore **letteratura**, sarà determinante per l'utente finale avere in chiaro la definizione di Prodotto Editoriale Vendibile così come è stata precedentemente riportata. Non saranno infatti disponibili prodotti frazionati al punto da rendere gli stessi privi di senso per un ipotetico lettore. Saranno disponibili capitoli di libri di qualsivoglia genere ma non paragrafi isolati o pagine singole a meno che le stesse non costituiscano di per sé un capitolo.

Per quanto riguarda il comparto **accademia**, si sottolinea la rilevanza di un'applicazione di questo tipo per un efficientamento del settore. Si segnala a riguardo quanto sia dispendiosa per uno studente universitario medio la preparazione di un esame accademico o della tesi di laurea: per il reperimento del materiale di studio, lo stesso dovrà recarsi in più punti vendita e dotarsi di più volumi. Il più delle volte, ognuno di questi volumi servirà solo in parte per consentire la preparazione dell'esame: in ambito universitario, generalmente, ogni docente specifica quali capitoli studiare di un determinato trattato ai fini di una corretta preparazione. Il NNP Project ci viene in aiuto in questo caso particolare per consentire un'immediata ed efficiente individuazione del materiale necessario, nonché permettere l'acquisto solo di una parte dello stesso senza dover spendere il corrispettivo in

denaro corrispondente ad un libro o a più libri interi. Si precisa inoltre la messa a disposizione, inerente a questo settore, di articoli riguardanti riviste tecniche e relazioni di eventuali congressi di carattere accademico. Per quanto concerne la **sezione <scuola>**, la frazionabilità dei libri di testo consentirà alle famiglie di ripartire la spesa nell'intero periodo didattico⁹. La possibilità di frazionare testi scolastici consentirà inoltre di rispettare la normativa europea sul peso degli zaini.

Per comprendere la natura delle opere entranti a far parte del sistema, uno dei principali criteri di assegnazione riguarda la differenziazione tra ciò che è caratterizzato da uno specifico utilizzo (settore accademia) rispetto a ciò che non lo è (settore letteratura).

In ambito **giornalistico** la questione è più complessa: le potenzialità del digitale rendono qualsiasi notizia rintracciabile tramite web. Rimane determinante in questo caso il discorso dell'affidabilità dell'articolo e/o della fonte corrispondente. Il valore aggiunto dall'applicazione Babel Jumper riguarda l'affidabilità delle fonti, una caratteristica che nell'immenso mondo del web si disperde dal momento in cui per ogni oggetto di ricerca si può trovare tutto e il contrario di tutto. Prima dell'avvento di BBJ ed in assenza di esso, rimane compito del lettore distinguere ciò che può costituire notizia effettiva da tutto quanto rientra nel campo della disinformazione. Per queste ragioni, il settore rivolto all'editoria giornalistica si adopera per consentire all'utente la comparazione di fonti riguardanti notizie, articoli relativi ai più disparati argomenti. La comparazione potrà essere effettuata sia temporalmente (giorno per giorno) che per argomento (notizia per notizia).

Uno dei più importanti **valori aggiunti** riguarda proprio la possibilità fornita all'utente di comparare fonti diverse e caratterizzate da un alto grado di affidabilità. La possibilità di effettuare la comparazione tra fonti attinenti a diversi paesi ed in lingue differenti è resa possibile dalle funzioni *Cross Language* e da traduttori automatici interni specializzati per dominio linguistico.

Modalità d'interazione

In base alla predisposizione dell'applicazione, il consumatore finale ha a disposizione due modalità per poter interagire con la piattaforma ed usufruire dei servizi.

La principale modalità d'interazione riguarda l'erogazione del prodotto inteso come vendita singola del bene oggetto d'interesse. Sarà sufficiente in questo caso che l'utente si registri sulla piattaforma affinché lo stesso sia in grado di acquistare uno o più prodotti dopo averli ricercati ed individuati.

La seconda modalità d'interazione riguarda la sottoscrizione di abbonamenti da parte degli utenti che consentono a questi, previo pagamento di un corrispettivo mensile, di usufruire dei contenuti della piattaforma sino ad un limite precedentemente stabilito.

In entrambe i casi si sono stimati entrate potenziali crescenti durante i primi anni di vita della piattaforma, un presupposto che sottintende la diffusione della BJ tra gli utenti che usufruiranno dei singoli prodotti ma anche tra chi, valutando conveniente l'abbonamento mensile, deciderà di

⁹ Gli studenti potranno infatti acquistare le sezioni di libro di proprio interesse in base agli argomenti trattati o da trattare durante le lezioni.

registrarsi secondo questa modalità, similmente ad altre piattaforme esistenti che forniscono servizi e prodotti comparabili.

Il contesto territoriale



Per l'individuazione del target di riferimento e per determinare le modalità di implementazione della piattaforma, sono state definite cinque aree territoriali per la fase di avvio della piattaforma.

La determinazione dei bacini linguistici di riferimento è dipesa tanto da considerazioni commerciali legate alla loro ampiezza e diffusione geografica, quanto da considerazioni tecniche in merito ai fornitori con cui si hanno consolidati rapporti di collaborazione.

Target potenziale			
Aree di riferimento	Lingua madre	Popolazione totale	Popolazione attiva
Italia	italiano	2.100.000.000	1.150.000.000
Gran Bretagna, USA, Canada occidentale, Australia, Nuova Zelanda, Malaysia, India	inglese		
Germania	tedesco		
Spagna, Argentina, Cile, Colombia, Messico	spagnolo		
Lituania	lituano		

Con una percentuale di utenti attivi sul web pari al 55%, si cercherà di diffondere la piattaforma nei paesi e secondo le lingue inizialmente stabilite; di ogni opera saranno disponibili simultaneamente tutte le traduzioni contenute nei cataloghi degli editori aderenti al sistema che potranno essere scaricate dall'utente nella lingua scelta dallo stesso, purché presente all'interno del sistema.

La selezione effettuata persegue l'intento di accedere rapidamente al mercato tramite un prodotto in grado di acquisire maggior rilievo a livello globale. L'individuazione di più lingue ed aree territoriali di sviluppo della piattaforma persegue invece l'obiettivo di mostrare la potenza delle funzioni *Cross-Language* della piattaforma il cui valore sarà incrementato dalla possibilità di ricerca full text e per dominio linguistico.

Piano di fattibilità economica

Per determinare il piano di fattibilità economica si è proceduto secondo una serie di step in successione tra loro. Gli stessi verranno esaminati nei paragrafi successivi a cominciare dal piano degli investimenti, seguirà quindi una valutazione potenziale riguardo la crescita del progetto e per finire si parlerà della tokenizzazione dello stesso, necessaria per poter avviare l'ITO.

Piano d'investimento

Per la realizzazione della piattaforma e per l'avvio della stessa è stato elaborato un piano di investimenti per il quale sono state prese in considerazione le varie caratteristiche e le esigenze del team di sviluppatori.

I principali elementi tenuti in considerazione per la realizzazione del piano riguardano:

- La costituzione societaria;
- Le campagne di marketing (pre e post avvio del progetto);
- La realizzazione dell'Initial Token Offering (ITO)¹⁰;
- La consulenza legale, fiscale e tecnologica (IT);
- Gli investimenti legati allo sviluppo del prodotto quali tecnologie, software, sviluppo della piattaforma;
- Il personale interessato allo sviluppo.

I risultati ottenuti sulla base del piano di investimenti realizzato servendosi di tutti gli elementi a disposizione e delle precedenti ITO sviluppate ha prodotto risultati come di seguito riportati.



Valutazione di realizzabilità del progetto (PFV Index)

Il valore attribuito al progetto della Babel Jumper Srl è il risultato di più elementi e analisi da parte della BBJ Token Ltd in collaborazione con Studio Gambera & partners Srls. La valutazione dello stesso dipende da una serie di fattori analizzati in apposita sede.

Ai fini valutativi è fondamentale l'analisi e la quantificazione dei **benefici** a disposizione degli utenti i quali, traducendosi in valore aggiunto per la società, costituiscono di per sé una fonte di valore rilevante per il progetto.

¹⁰ È la campagna di finanziamento principale che sarà utilizzata per la realizzazione della piattaforma.

Elementi di valutazione			
	Principali elementi	Test	Justification
General valuation	Obiettivi del progetto	✓	Chiari e misurabili
	Conoscenza del contesto	✓	Gli obiettivi rispondono ad un bisogno di mercato
	Timing	✓	Il momento per cogliere l'opportunità è adeguato
	Conoscenza del mercato	✓	Ottima conoscenza del mercato da parte del team
Economic Valuation	Sostenibilità generale	✓	Valutazione di sostenibilità svolta tramite analisi di pre-fattibilità
	Sostenibilità economica	✓	Valutazione di sostenibilità economica svolta tramite Cash Flow Evaluation
	Presenza di potenzialità di crescita	✓	Potenzialità di crescita presenti ed ottenute tramite valutazione prospettica
	Redditività	✓	Livello di redditività elevato ed analizzato tramite Business Plan

L'individuazione di **obiettivi** chiari e misurabili è un presupposto necessario per intraprendere le analisi successive, così come l'elaborazione di un'adeguata analisi di mercato per identificare se e quali **bisogni** vengono soddisfatti tramite l'implementazione della piattaforma.

Attraverso l'adeguatezza del **timing** si sono determinate e convalidate le tempistiche del progetto e per completare questa prima parte sono state misurate le competenze del team all'interno del contesto di mercato.

Per quanto concerne la **valutazione economica**, si sono identificate quattro aree di studio principali e legate alla sostenibilità del progetto, alla redditività ed alle potenzialità di crescita. Di seguito si presentano i risultati ottenuti dalle analisi effettuate.

Le analisi di mercato sono state svolte con riferimento ai tre ambiti su cui verte il progetto. Per ogni ambito si è proceduto come segue:

- 1) Individuazione popolazione target¹¹;
- 2) Studio della popolazione target, della % di utenti che operano online;
- 3) Individuazione clientela potenziale;
- 4) Stima prodotto/prodotti potenzialmente acquistabili;
- 5) Calcolo delle entrate potenziali.

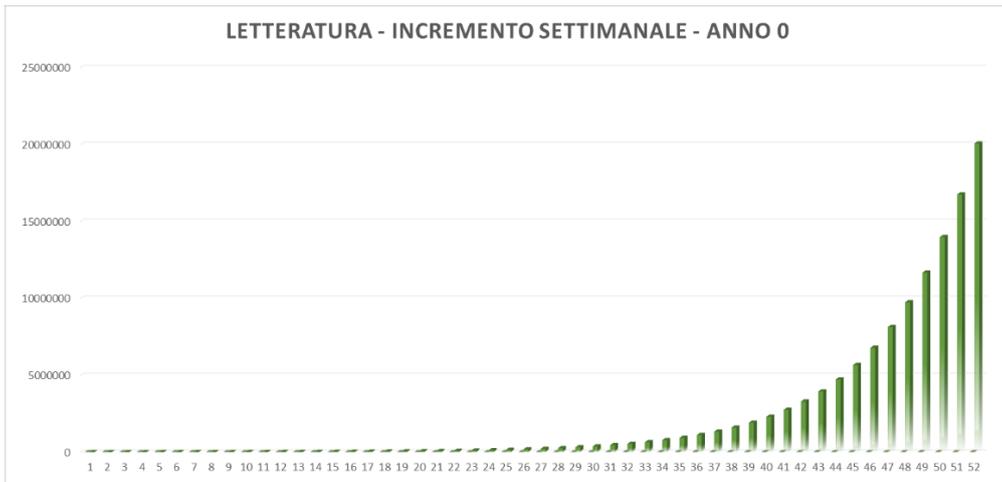
Potenzialità di crescita

Al fine di quantificare e valutare le potenzialità del progetto, attraverso l'analisi della popolazione target nei paesi di riferimento e l'individuazione di opportuni tassi di crescita ottenuti dall'analisi di comportamenti di piattaforme comparabili, si sono ottenuti i risultati di seguito esposti relativamente agli utenti potenzialmente aderenti alla piattaforma.

Le analisi sono state svolte con riferimento ai settori oggetto del progetto, inizialmente per intervalli brevi (una settimana) e, al raggiungimento del valore relativo al primo anno per intervalli maggiori (un anno). Oltre le ipotesi riguardanti gli utenti aderenti per settore, si sono effettuate analisi riguardanti i potenziali utenti sottoscrittori di abbonamenti.

¹¹ Per l'individuazione della popolazione oggetto di stima si sono tenuti in considerazione unicamente i paesi all'interno dei quali si intende avviare il progetto. Si segnala che, una volta iniziata la fase di sviluppo potranno includersi individui appartenenti ad altre zone geografiche, portando nel complesso all'ottenimento di maggiori entrate.

SETTORE LETTERATURA

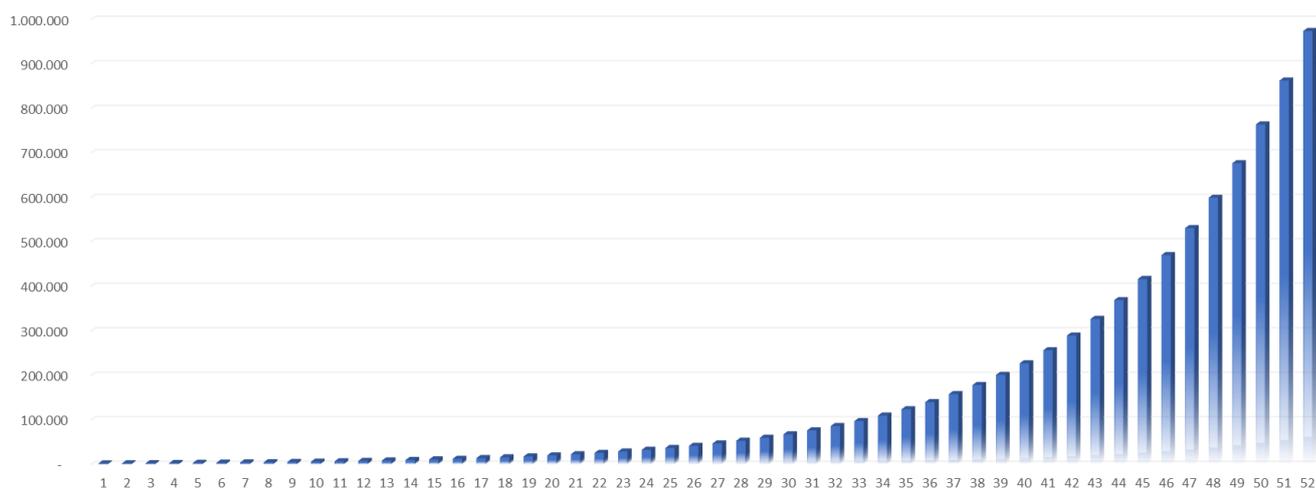


tasso di crescita settimanale 19,80%



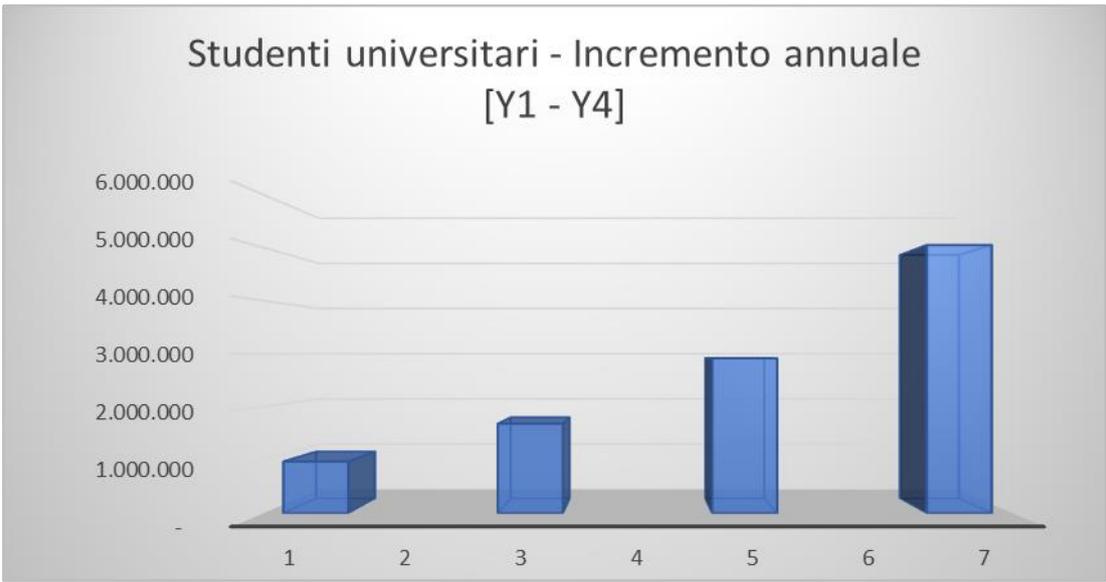
SETTORE ACCADEMIA

STUDENTI UNIVERSITARI - INCREMENTO SETTIMANALE - ANNO 0

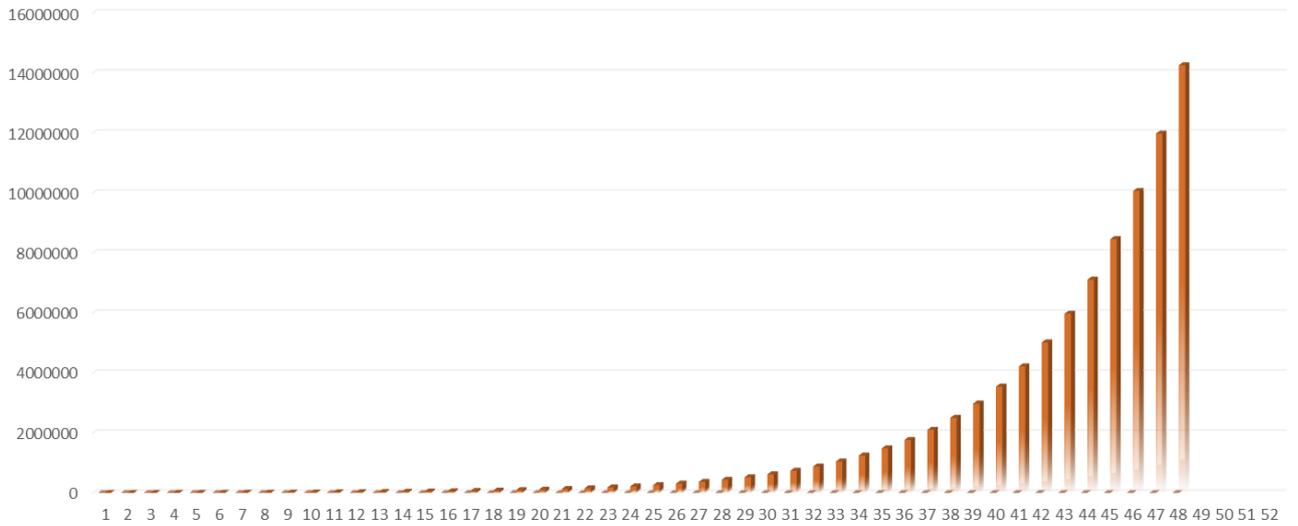


tasso di crescita settimanale 12,90%

Studenti universitari - Incremento annuale [Y1 - Y4]

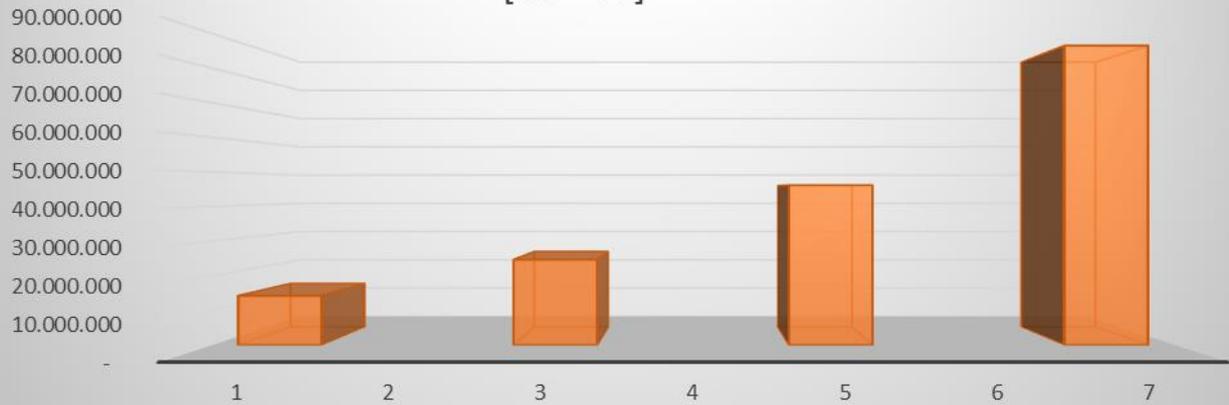


LETTORI DI ARTICOLI - INCREMENTO SETTIMANALE - ANNO 0

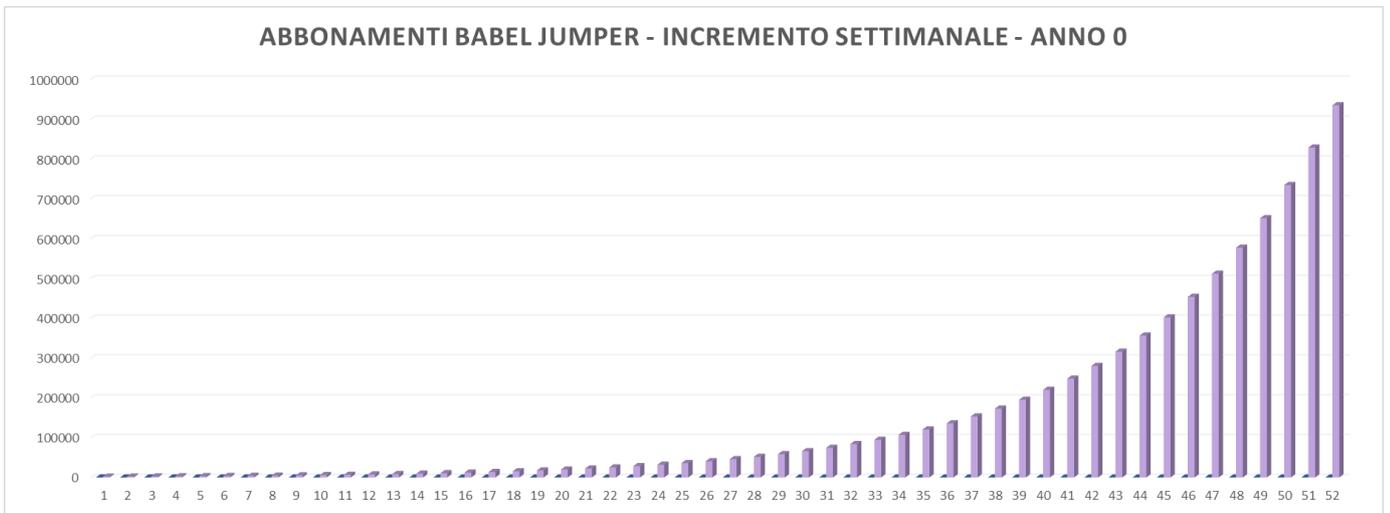


tasso di crescita settimanale 19,00%

Lettori di articoli - Incremento annuale [Y1 - Y4]

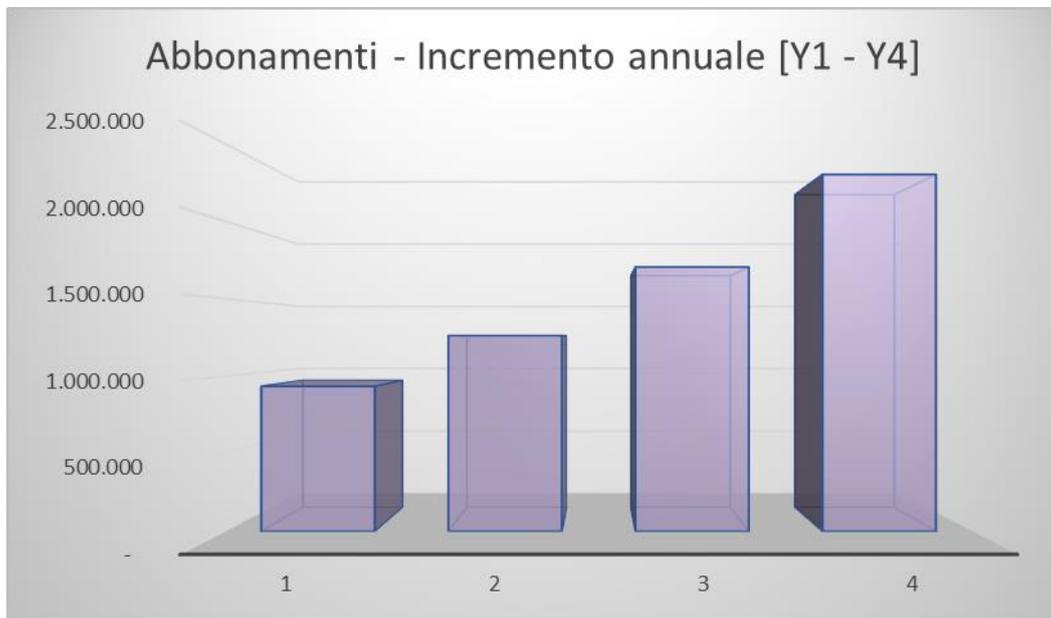


SETTORE ABBONAMENTI



tasso di crescita settimanale

12,81%



CRESCITA POPOLAZIONE TOTALE



Si precisa che, in sede di tokenizzazione, verranno assegnate apposite scontistiche e benefici per i primi aderenti la piattaforma. I primi acquirenti potranno usufruire di una serie di sconti che consentiranno loro di ottenere gli utility token¹² da convertire in crediti di progetto a prezzi vantaggiosi rispetto al loro valore di mercato. Al termine delle conversioni dei token venduti, i crediti per l'utilizzo della piattaforma potranno essere acquistati al prezzo di listino.

Il vantaggio dei token relativo all'acquisto dei crediti sarà limitato al numero dei token emessi. Coloro che non parteciperanno alla ITO potranno acquistare i crediti direttamente sulla piattaforma ai prezzi di listino vigenti.

È importante porre attenzione sulla crescita esponenziale caratterizzante gli utenti aderenti la piattaforma per le tre differenti aree del prodotto NNP e per il settore <abbonamenti>: tale incremento sarà infatti determinante nel sostenere la rivalutazione del progetto Babel Jumper.

Previsioni

Per la completezza dei risultati, oltre alle analisi di mercato sono state svolte anche analisi quantitative sui risultati prospettici di breve-medio termine tenendo in considerazione differenti scenari.

Per la determinazione dei risultati ad ogni scenario si è associata una tipologia di rischio. In particolare, si è scelto di abbinare allo Scenario 1 una percentuale maggiore rispetto allo Scenario 2. Per la particolarità del progetto, la modalità di implementazione e la tipologia di finanziamento dello stesso (tramite ITO) si è scelto di non considerare alcuno scenario privo di rischio¹³, in coerenza con le linee guida seguite dal team di sviluppatori e consulenti come di seguito indicato.

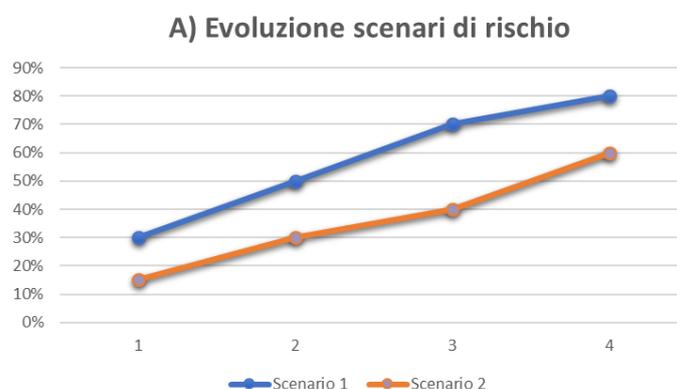
¹² Le caratteristiche degli utility token saranno esaminate nei paragrafi successivi.

¹³ La scelta è stata effettuata in via cautelare e per rimanere coerenti con le ipotesi iniziali e con le linee guida caratteristiche del progetto.

Linee guida per la realizzazione del progetto Babel Jumper.

L'orientamento del progetto della Babel Jumper è basato su una serie di ipotesi caratterizzate da un moderato livello di rischio e da presupposti attivati in via cautelare al fine di limitare il più possibile eventuali perdite o la realizzazione di valutazioni fuorvianti e/o errate. Le analisi di mercato così come le stime sulla popolazione target e l'andamento previsionale si sono realizzati tenendo presenti queste considerazioni.

Si presenta di seguito l'andamento dei diversi scenari. Nel grafico A) sono riportate le % di decurtazione di rischio.



Il team: composizione e struttura

Si elencano di seguito i principali componenti e sostenitori del progetto.

Team

Salvatore Pappalardo	Imprenditore dal 1973. Fondatore, CEO e CFO.
Claudio Cannella	Fisico linguista. Fondatore CIO, CTO e PM del progetto XLDND.
Mattia Pappalardo	Economista. Addetto alle relazioni esterne e ottimizzazione risorse.
Marco Contini	Imprenditore. Editore, PM del progetto NNP.
Nikos Bogonikolos	Manager. ITO marketing consultant.
Ioannis Dontas	Linguista. Esperto di inglese e greco.
Manuela Sassi	Ex ricercatrice CNR, laureata in lingue romanze e germaniche. Specialista in linguistica computazionale
Piotr W Fuglewitz	Manager. Linguista, esperto di lingue slave.
Nijole Maskaljuniene	Direttrice dell'Istituto di scienza delle traduzioni dell'Università di Vilnius e professore ordinario.
Francesco Strafalci	C.E.O. & Founder della LIBRA PEOPLE COMPANY Plc. General Manager del EEIG COSTA MED. Amministratore Unico della Società Innovazione&Progetti s.r.l.
Antonio Calogero	Fondatore e socio della ABSCard. co-chair del Rotary di New York. Direttore e fondatore di Libra People Company Plc

Advisors

Leonardo Valle	Consulente ICT, imprenditore, divulgatore
Mario Corso	Avvocato, specialista in contrattualistica e problemi legali connessi al mondo blockchain.

Partners

Zeus Consulting Sa	Atene Grecia
Tip sp z.o.o.	Servizi linguistici in lingue slave – Katowice Polonia
Studio Legale Avv. Di Stefano	Avvocati associati – Palermo, Italia
Università di Vilnius	Lituania
Giano Srl	Capo commessa – Roma, Italia
Libra people Company Plc	Malta - Italia

Natura del token

Il finanziamento per lo sviluppo del progetto e la realizzazione della piattaforma avverrà tramite l'emissione di un *utility token* da parte della BBJ Token Ltd denominato **BBJT Token** da uno *smart contract* pubblico verificabile.

La scelta della tecnologia per la vendita di token

BBJT Token sarà basato sul protocollo ERC20 di Ethereum, che definisce un'interfaccia standard per gli *smart contract* che richiedono l'emissione di token.

Non è stata prodotta una nuova blockchain (ovvero non è stata creata una nuova criptovaluta) per emettere il token perché si intende utilizzare i sistemi di sicurezza della blockchain di Ethereum che sarà in grado di generare compatibilità con un numero di linguaggi di programmazione compilativi e interpretativi tali da renderla "completa secondo Turing", ossia in grado di sviluppare applicazioni in tutti i campi e con livelli di sicurezza differenziati, requisiti necessari per creare una vendita di token efficace.

La ripartizione della vendita

La vendita dei token avverrà in tre diverse fasi, la gestione della token sale è stata affidata a **BBJ Token Ltd** che, in qualità di **emittente e garante**, controllerà che le somme ricevute siano destinate alle attività previste nel progetto e che non siano deviate o assunte dai promotori del progetto:

- 1. Pre Sale:** a questa prima fase sono riservati il 7% dei token destinati alla vendita con un bonus sul valore di 1 credito pari al 50%. I token relativi a questa fase potranno essere prenotati sul portale web della BBJ Token aderendo a un contratto privato di prenotazione di token. Per poter acquistare token in modalità pre sale, sarà necessario impiegare un importo minimo pari a 2.000 €. Le somme ricavate saranno impiegate per la Company StartUp e per ottenere tutte le autorizzazioni necessarie alla Public Sale.
- 2. Public Sale – Round 1:** a questa fase sono riservati il 7% dei token destinati alla vendita con un bonus sul valore di 1 credito pari al 30%. Ottenuta l'autorizzazione alla vendita. I token relativi a questa fase potranno essere acquistati sul portale web della BBJ Token. Per poter acquistare i token, sarà necessario impiegare un importo minimo pari a 1.000 €. Le somme ricavate saranno impiegate per l'acquisto delle attrezzature di base e per le attività di marketing in modo da far conoscere il progetto a un vasto pubblico.
- 3. Public Sale – Round 2:** a questa seconda fase sono riservati l'86% di token destinati alla vendita con un bonus sul valore di 1 credito pari al 20%. I token relativi a questa fase potranno essere acquistati sul portale web di BBJ Token. Per poter acquistare i token, sarà necessario impiegare un importo minimo pari a 100 €. Le somme ricavate dal public sale saranno destinate all'avvio delle fasi di realizzazione e attivazione della piattaforma

Il rapporto di conversione sarà di 1 token = 1 credito.

Il valore attribuibile al credito sarà pari a € 0,10.

I token saranno distrutti al momento della trasformazione in crediti.

I crediti serviranno per attivare i servizi della piattaforma

La vendita dei token

Simbolo ticker: BBJT;

Piattaforma: Ethereum

Tipo: ERC20

Numero totale di token: 300 milioni;

Numero totale di token in vendita: 210 milioni;

Metodi di acquisto: tramite piattaforma web della BBJ Token Ltd;

Controvalore di ciascun token: 0,05€ in Pre Sale – 0,07€ in Round 1 – 0,08 in Round 2

Data di inizio della Pre Sale: 15 /04/2020

Data prevista per l'inizio della Public Sale: 01/01/2021

Token in Pre Sale: 15 milioni;

Token in Public Sale- Round 1: 15 milioni;

Token in Public Sale- Round 2: 180 milioni;

Data di fine vendita di token: a completamento della vendita dei token

Market Cap

Le somme derivanti dalla vendita dei token saranno investite per la realizzazione del progetto Babel Jumper in ragione del valore di volta in volta raccolto.

Il Market Cap indicato corrisponde alla valutazione delle somme necessarie alla realizzazione del progetto e alla sua promozione sia nei confronti degli utilizzatori finali che dei fornitori di contenuti.

Categoria	%	Nr. Token	Prezzo credito	Sconto	Market Cap
Pre sale	7%	15.000.000	€ 0,10	50%	€ 750.000,00
Sale 1	7%	15.000.000	€ 0,10	30%	€ 1.050.000,00
Sale 2	86%	180.000.000	€ 0,10	20%	€ 14.400.000,00
Totali	100%	210.000.000			€ 16.200.000,00

Le somme ottenute dal Private Sale, sotto il controllo e la supervisione di BBJ Token Ltd in qualità di garante, saranno così investite:

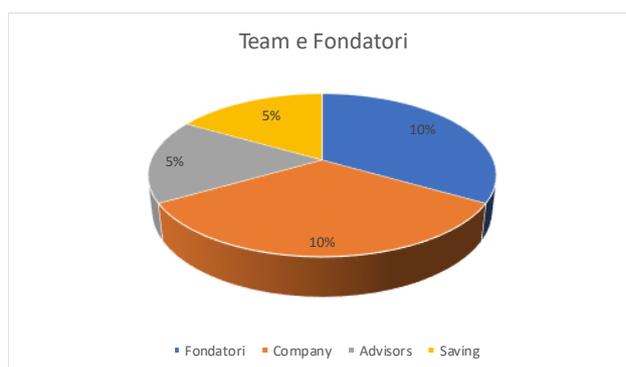
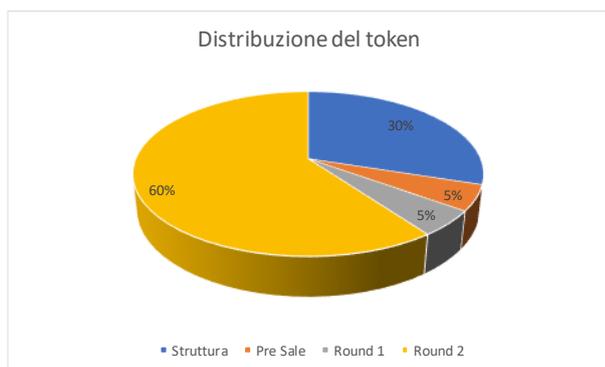
€ 10.000 per tutte le attività legali e fiscali relative alla Babel Jumper Srl

€ 90.000 per tutte le attività necessarie alla realizzazione della campagna di crypto-crowdfunding (ITO)

€ 150.000 per la gestione dei contratti sui diritti e della prima definizione dell'applicazione per la gestione dei diritti.

€ 500.000 per le attività di marketing necessarie alla diffusione del progetto presso possibili utilizzatori interessati all'acquisto dei token in Public Sale

Distribuzione del Token



Project Timing

Presto sarà disponibile una nuova tabella di marcia. Verrà pubblicata non appena si partirà con lo sviluppo del progetto.

Si precisa che, per quanto riguarda lo sviluppo dei traduttori e dei servizi in lingua, nel breve-medio termine ci si propone di perfezionare la piattaforma sviluppandola su ulteriori bacini linguistici rispetto a quelli inizialmente determinati, integrando le lingue corrispondenti.

Disclaimer

Informazioni generali

Chi partecipa al progetto Babel Jumper ne condivide il fine e si fa promotore del suo sviluppo.

Per finanziare lo sviluppo della piattaforma, verranno creati 300 milioni di token ETH da parte della BBJ Token Ltd (in seguito chiamati BBJT Token) sulla blockchain di ETHEREUM, e saranno venduti al pubblico, in cambio di cripto-valute e valute FIAT.

La responsabilità della BBJ Token Ltd è limitata alla creazione del progetto di crypto crowdfunding, alla realizzazione del token denominato BBJT Token, alla realizzazione della piattaforma della

crowdsale e alla supervisione della gestione della raccolta. BBJ Token Ltd non ha alcun ruolo esecutivo all'interno del progetto Babel Jumper.

Ogni BBJT Token consente l'acquisto a prezzi scontati dei crediti per il pagamento dei servizi in piattaforma.

Il BBJT Token non ha la qualifica legale di titolo, in quanto non conferisce alcun diritto a ricevere dividendi o interessi né ad esercitare controllo sulle politiche aziendali.

La vendita di BBJT Token è definitiva e non rimborsabile. Gli stessi, non sono divisibili e non danno diritto a partecipare alle assemblee generali della BBJ Token Ltd o della Babel Jumper Srl.

I BBJT Token non possono avere una performance o un valore particolare al di fuori della piattaforma. Pertanto, non devono essere utilizzati o acquistati per scopi speculativi o simili. BBJT è un token funzionale per l'ecosistema del progetto. Pertanto, un utente sta semplicemente contribuendo al progetto Babel Jumper e il token ricevuto in cambio delle risorse finanziarie fornite servirà per consentire il funzionamento del progetto.

L'acquirente di BBJT Token è consapevole del fatto che saranno applicabili solo le leggi relative all'acquisto di **utility token** e non quelle relative ai titoli finanziari di qualsiasi natura (security token).

Chi acquista i BBJT Token riconosce espressamente e dichiara di aver esaminato attentamente questo white paper e di comprendere appieno i rischi, i costi e i benefici associati all'acquisto.

Conoscenza richiesta

L'acquirente di BBJT Token è una persona con un'adeguata conoscenza ed esperienza in termini di criptovalute, di sistemi e servizi blockchain e comprende pienamente i rischi associati al crowdsale e il meccanismo correlato all'uso delle criptovalute. BBJ Token Ltd e Babel Jumper Srl non saranno responsabili di alcuna perdita relativa ai BBJT Token o di situazioni che rendano impossibile l'accesso agli stessi token, che potrebbero derivare da eventuali azioni o omissioni dell'utente o di qualsiasi persona che si impegna ad acquistare BBJT Token, così come in caso di attacchi da parte di hacker.

Rischi

L'acquisto di BBJT Token comporta alcuni rischi:

1. Il progetto potrebbe non essere avviato;
2. La regolamentazione sulle offerte di token potrebbe subire variazioni o interruzioni;
3. Alcuni servizi e prodotti che si intendono implementare potrebbero non essere sviluppati.

Prima di acquistare i BBJT Token bisogna valutare attentamente i rischi in relazione ai possibili benefici e se necessario farsi supportare da specialisti del settore.

Se una persona non fosse consapevole dei rischi o non fosse in una posizione tale da poterli accettare, dovrebbe evitare di acquistare i BBJT Token.

Dichiarazione di responsabilità

Questo white paper non deve e non può essere considerato un invito a partecipare a un investimento. Non costituisce o si relaziona in alcun modo né deve essere considerato un'offerta di titoli in qualsiasi giurisdizione.

Il white paper non include né contiene alcuna informazione o indicazione che possa essere presa in considerazione per:

- acquistare il token dove la giurisdizione è vietata, limitata o soggetta a ulteriori condizioni di qualsiasi tipo;
- ad utilizzare il *crowdsale* per qualsiasi attività illecita, inclusi ma non limitati al riciclaggio di denaro sporco e al finanziamento del terrorismo;
- acquistare BBJT Token ai fini di attività speculative o finanziarie.

Arbitrato

Tutte le controversie derivanti dai White Paper pubblicati saranno risolte da un arbitrato in conformità con le norme di arbitrato internazionale in vigore alla data nella quale sarà presentata la richiesta di arbitrato. Il tribunale arbitrale sarà costituito da un solo arbitro. La sede dell'arbitrato sarà in una delle sedi ufficiali della BBJ Token Ltd e in lingua inglese.

Business Advisor

Studio Gambera & partners Srls

Via G. Agnini 47 – Mirandola (MO)- Italy

<https://www.studiogambera.it>

info@studiogambera.it

Società promotrice del progetto

Babel Jumper Srl

Via Carlo Lorenzini 11 – Roma (RM)- Italy

<https://www.babeljumper.com>

info@babeljumper.com

Token Maker & Supervisor

BBJ Token Ltd

Westlink House 981 Great West Road– Brentford, United Kingdom

<https://www.bbtoken.io>

info@bbtoken.io