

# Executive Summary: Digital Life Network „connect“



Stellen Sie sich eine Welt vor, die ganz nach Ihren Regeln spielt. Die nicht an Naturgesetze oder andere Limits gebunden ist und in der Sie alles machen können, wovon Sie immer schon geträumt haben - und zwar kostenlos und ohne Aufwand. Nun... Willkommen in Virtual Reality!

Wir - das österreichische Startup „e.com“ - sind überzeugt, dass VR eine Schlüsseltechnologie des nächsten Jahrzehnts wird und Sie alles, was Sie nun im Internet finden können, schon bald auch in VR erreichen werden: virtuelle Shops, Bildungsangebote, Unterhaltung, Architektur- und Reise-Visualisierungen, VR-Erlebnisse, alle verschiedenen Arten von Medien und Spiele, (soziale) Netzwerke, virtuelle Haustiere bzw. Assistenten und vieles mehr.

Aber wollen Sie, dass diese neue Welt von einigen wenigen Konzernen beherrscht wird, die Sie rund um die Uhr überwachen und Sie gezielt süchtig machen, damit Sie noch länger eingebaute Werbung konsumieren? Oder wollen Sie von der Hardware dieser Anbieter abhängig sein, weil Sie dank restriktiver Firmenpolitik und der Schaffung eigener Ökosysteme nur so auf exklusive Software-Inhalte zugreifen können - wie z.B. auf die Spiele im Oculus-Store, für die Sie eine Oculus-Brille brauchen? Sollte VR nicht so frei sein, wie das Internet, wo Sie von jedem Gerät aus auf alle Web-Inhalte zugreifen können?

Um diesen kundenfeindlichen Entwicklungen entgegenzuwirken, arbeiten wir - insgesamt mehr als 50 Mitwirkende - seit 2015 an einem geräteunabhängigen (Smartphone, Tablet, PC, Mac, PlayStation, Xbox, TV, Web, etc.), datensicheren, Ende-zu-Ende-verschlüsselten „VR-Browser“, der Zugriff auf mehr als 70% aller bisherigen VR- bzw. AR-Inhalten weltweit bieten wird.

Das ist zwar bereits deutlich mehr, als unsere restriktiven Mitbewerber anbieten, reicht uns aber noch nicht: Weil die populärsten digitalen Inhalte noch nicht VR- bzw. AR-fähig sind, haben wir Schnittstellen - z.B. in Form einer Online-Plattform für Medien bzw. Business-Partner oder eines Plugin-Systems für andere Messenger-Dienste und Soziale Netzwerke - entwickelt, damit die Anbieter selbst ihre Inhalte kostenlos und ohne Aufwand integrieren können. So kann sich dank weltweitem Vorsprung unser „Digital Life Network“ „connect“ schnell zur größten virtuellen Welt entwickeln und ohne zusätzlichen Aufwand allein durch die Inhalte der Partner, Medien oder User weiter wachsen.

Damit unser Netzwerk trotz riesigem Funktionsumfang immer noch intuitiv zu bedienen ist, die Vorzüge der dritten Dimension nutzt und einen „sicheren Hafen“ in dieser neuen, aufregenden aber für viele Menschen auch beängstigenden Welt bietet, sieht es wie ein „virtuelles Zuhause“ aus, das sowohl optisch als auch funktionell vollkommen frei vom User gestaltet werden kann.

*connect* wird dauerhaft kostenlos, datensicher und ohne aufgezwungene Werbung bleiben, daher wollen wir unsere große Vision mit mehr als 10 unterschiedlichen Einnahmequellen finanzieren, die insgesamt 30 bis 200 Euro pro User/Jahr einbringen. U.a. durch In-App-Verkäufe (z.B. virtuelle Haustiere, Spiele, alternative Räumlichkeiten wie das Oval Office), Product Placement (tausende Markenprodukte innerhalb der virtuellen Welt) bzw. spielerische, unaufgezwungene Werbung (z.B. im Chat versendbare 3D-Modelle von Markenprodukten), Provision von VR-/AR-Shops (eigenes Template für die Erstellung) und Drittanbieter-Software (vgl. App-Store), (Medien-)Abos für Marktstudien und Daten zum Konsumverhalten, den Verkauf virtueller Grundstücke oder einen eigenen Marketplace (vgl. Amazon).

Bis VR/AR ein lohnenswerter Markt ist, wird *connect* ab Winter 2018 (offizieller Release) seinen Mehrwert zunächst als Multi-Messenger- (Integration von SMS, E-Mail und anderen Netzwerken/Messengern, die dann von nur einer einzigen App aus erreichbar sind) und Multi-Media-Plattform (alle Medien weltweit intuitiv und ohne Aufwand erreichbar) beweisen - da *connect* von jedem Gerät aus auch ohne VR-Brille in 2D (bedienbar wie eine App) oder 3D (vgl. Spiel) verwendet werden kann.

Vom Nachrichten-Anhangs „send by connect“ beim Multi-Messenger und vom Angebot für alle Medien, unsere Schnittstelle für eine Berichterstattung kostenlos zu erhalten, erwarten wir einen Wachstumsschub. Fünf weitere Marketing-Tricks und der weltweite technische Vorsprung als multi-funktionelles, soziales, virtuelles Zuhause für jedes Gerät in 2D/3D/VR/AR mit glaubhaftem Datenschutz- und Kundenfokus werden uns zusätzlich helfen, *connect* als erfolgreichen Vertreter einer neuen Generation von VR-Netzwerken zu etablieren. Es wird höchste Zeit für eine europäische Social Media Alternative.