



46
Mit einem Digital Life Network des Startups e.com soll die Nutzung sämtlicher digitaler Inhalte in einem virtuellen Raum zusammengefasst werden. Der Gründer Michael M. Schögl zeigt, wie junge Köpfe in digitalen Zeiten auf clevere Ideen und Geschäftsmodelle stoßen, auch mithilfe des Wiener Startup-Zentrums weXelerate.

NEU! 
3 x jährlich

IM GESPRÄCH



VIRTUELLER ASSISTENT

ALTERNATIVES NETZWERK



**Digital Life Network
 ist ein Netzwerk für
 alle digitalen Inhalte
 des Alltages.**

Mit einem „Digital Life Network“ des Startups e.com soll die Nutzung sämtlicher digitaler Inhalte in einem virtuellen Raum zusammengefasst und vereinfacht werden. Was damit gemeint ist, welche moralischen Grundsätze er dabei anlegt und warum wir in einer Simulation leben könnten, erklärt Gründer Michael M. Schöggel.

IoT 4 Industry & Business: e.com möchte mit „connect“ ein digitales Zuhause bieten. Was bedeutet das?

Michael M. Schöggel: Wir bieten mit „connect“ ein Interface, also eine Benutzeroberfläche, die technologisch kein Betriebssystem ist, aber die Inhalte von verschiedenen Apps zusammenfasst sowie von der Optik und als auch der Funktionsweise vereinheitlicht. Dadurch ist man nicht mehr gezwungen für die Dienstleistung „Kommunikation“ verschiedene Apps zu verwenden, die alle anders aufgebaut sind, alle anders zu verwenden sind und andere Funktionsumfänge haben. Wir nennen das Digital Life Network, ein Netzwerk für alle digitalen Inhalte meines Alltages. Das Design, und das ist die Idee, ist ein virtuelles Zuhause, das komplett individuell gestaltbar ist.

IoT: Welche Dienste bietet e.com damit an?

Schöggel: Das sind die Medien auf der einen Seite und die Kommunikation auf der anderen. Und die Idee bei der Kommunikation ist ganz klassisch wie vor 100 Jahren. Man hat einen Brief, in den schreibt man alle Nachrichten an eine Person egal über welches System. Das heißt: Es werden alle SMS, E-Mails, alle Facebook- und WhatsApp-Nachrichten in einem Brief chronologisch sortiert und mit einem kleinen Icon versehen, um zu sehen von welchem Dienst die Nachricht kommt.

IoT: Wie ist die Idee zu dieser App entstanden?

Schöggel: Es werden über die Sozialen Medien immer mehr Daten abgegriffen. Ich denke, den meisten Menschen ist auch klar, dass sie dadurch manipulierbar und kontrollierbar werden. Aber es gibt einfach keine Alternativen, bei denen ich nicht auf meinen Freundeskreis verzichten muss. Unser Ziel war es eine anzubieten. Mir war von Anfang klar, dass Datensicherheit nicht ausreichend attraktiv ist, um eine neue App zu verwenden. Daher mussten wir zwei Probleme lösen. Erstens: Das Ganze muss neben dem Verstand auch die Emotionen ansprechen. Deshalb haben wir es mit dem Design eines virtuellen Zuhauses besonders intuitiv, modern, spielerisch und absolut individualisierbar gestaltet. Zweitens haben wir das Henne-Ei-Problem mit unserem Multi-Messenger gelöst: ein neues Netzwerk, das noch keine Nutzer hat und damit auch nicht für neue Nutzer attraktiv ist. In connect kann jeder sofort auf seinen ganzen Freundeskreis zugreifen. Und damit wir keine Daten verkaufen müssen, finanzieren wir uns über Gamification durch den Verkauf von optionalen Extra-Inhalten wie z.B. virtuellen Haustieren oder Spiele.

IM GESPRÄCH



VIRTUELLER ASSISTENT

IoT: Wie wird es mit Werbung aussehen?

Schöggel: Unsere Werbepartner können 3D-Modelle ihrer Markenprodukte in die App hochladen. Die Nutzer entscheiden dann, welche Produkte sie in ihrem Raum haben möchten. Sie können auch mit einem einzigen Knopfdruck alle Markenprodukte durch einfache 3D-Modelle ersetzen. Dadurch ist die Werbung unaufgezwungen und angenehm, weil die Nutzer mehr zum Individualisieren haben.

IoT: Jede App verspricht vordergründig einen Nutzen. Im Grunde geht es meistens um die Daten. Warum durchschauen die User das nicht?

Schöggel: Sie durchschauen es! Ich verwende auch Facebook und Google. Ich versuche zwar die Einstellungen so zu wählen, dass ich gewisse Daten nicht preisgeben muss, aber der Aufwand – auch wenn es nur zehn Minuten sind, um die richtigen Häkchen zu setzen – ist es mir nicht wert. Was mich als Person betrifft, habe ich keine so großen Datenschutzbedenken, aber für die Gesellschaft ist es ganz wichtig, dass es eine Gewaltenteilung gibt und sich nicht zu viel Macht in den Händen einiger weniger sammelt. Und Wissen ist bekanntlich Macht. Es ist einfach ein Sicherheitsrisiko, man weiß nicht wohin sich das entwickelt und wer letztendlich die Entscheidungen trifft.

IoT: Richtet sich die App mehr an Digital Natives, weil die es gewohnt sind sich in einer digitalen, virtuellen Welt zu bewegen?

Schöggel: Das Ziel ist es, eine möglichst breite Zielgruppe anzusprechen. Man kann die App auch am Smartphone verwenden. Es wird auch ein ganz simples Design geben ohne 3D und den virtuellen Raum. Die Darstellung als virtueller Raum hat aber andererseits gerade für App-Verweigerer und ältere Leute einen großen Vorteil. Denn die wissen genau: Wenn ich ein Foto machen will, klick ich auf die Kamera. Wenn ich eine Nachricht schreiben möchte, gehe ich zum Brief. Wenn ich meine Freunde suche, geh ich zum Kontaktregister im virtuellen Organizer.

IoT: Virtual Reality ist am Vormarsch. Ist das reale Leben nicht mehr reizvoll genug?

Schöggel: Unabhängig von dem, was wir anbieten: Virtual Reality wird so oder so kommen. Wir haben darauf keinen direkten Einfluss. Wir wollen nur gegenüber Facebook, Google und Co., die dann ebenfalls virtuelle Welten schaffen werden, eine datensichere Alternative bieten, die ihren Fokus auf den gesellschaftlichen Mehrwert legt. Das heißt: Wir würden z.B. alles, was User süchtig macht, gegenüber Bildungsinhalten benachteiligen. Wir wollen diese Entwicklung positiv beeinflussen.

IoT: Was sind die Aussichten im Bereich Virtual Reality?

Schöggel: In ca. 50 bis 100 Jahren werden Simulationen so realistisch sein – und durch die Computerpower wird es unendlich viele Simulationen geben –, dass man eine Realität versus Millionen oder Milliarden Simulationen hat. Und wer sagt mir, dass ich nicht schon jetzt in einer von diesen drin bin? Ich sage nicht, dass es so ist, aber es ist sehr gut möglich. Es gibt Forscher, die versuchen mit Milliarden-Investments zu beweisen, dass wir in einer Simulation leben. Virtual Reality und vor allem auch Künstliche Intelligenz sind wahrscheinlich die zwei größten Gefahren für die Menschheit im Laufe der nächsten Jahrzehnte.

IoT: Zurück zur App. Was kann sie ganz konkret und was ist schon nutzbar?

Schöggel: Wir werden im Laufe dieses Herbstes eine erste Beta-Version veröffentlichen und im Frühling 2019 den offiziellen Release machen. Bei der Beta-Version wird die Multimessengerschnittstelle für Facebook, SMS und E-Mail funktionieren. Beim eigentlichen Release werden viele weitere beliebte Dienste wie z.B. WhatsApp oder Skype eingebunden sein. In ein paar Wochen sollte dann auch die Medienschnittstelle fertig sei. Wir haben bereits die ersten In-App-Käufe, virtuelle Haustiere, Spiele und dergleichen, damit auch für Unterhaltung gesorgt ist. Bis zum Release werden wir zudem ein vollständiges Avatarsystem anbieten können. ☺

www.4connect-e.com

Michael M. Schöggel

Gründer von e.com

„Wir wollen eine datensichere Alternative zu Facebook, Google und Co anbieten, die ihren Fokus auf gesellschaftlichen Mehrwert legt“

