



Location Based Services...

...das Handy als Lotse

aktuell
container

suchmaschine

subscribe

forum

impressum



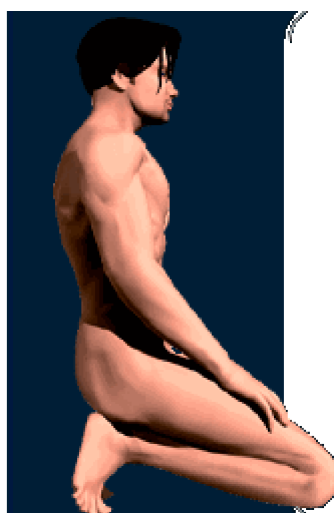
E-CYAS, E_ndo-CY_bernetic A_rtfificial S_tar im Internet

Artur P. Schmidt 04.06.1998

Avatare und ein Gespräch mit Bernd Kolb, dem Geschäftsführer der I-D-Mediengruppe

E-Cyas zählt zur Gattung der Avatare, d.h. virtuellen Identitäten, die im Paralleluniversum des Internet leben. Im Innenraum (der Endo-Welt) des Internet, in das die User eintauchen, kommt es auf die Rückkopplung der künstlichen Lebewesen mit anderen Teilnehmern an. Zum Star im Internet werden diejenigen Persönlichkeiten, denen es gelingt die größte Aufmerksamkeit zu erzielen.

download



E-Cyas

Die Entwicklung von [E-CYAS](#), dem ersten deutschsprachigen Avatar, begann Ende 1996 und wurde von einem speziell zusammengestellten Team der [I-D-Gruppe](#) und der Redaktion des Kult-E-Zines [RADAR](#) unter der Leitung von Bernd Kolb

durchgeführt. Am 01. September 1997 war es dann soweit, nach den weiblichen Kultfiguren [Kyoko Date](#) und [Lara Croft](#) gibt es nun auch einen männlichen virtuellen Star.

Die ID-Gruppe entwickelt gerade ein intelligentes "Human Interface", mit dem der Computernutzer E-CYAS mit Recherchen beauftragen kann. Avatare wie E-Cyas shoppen in Cybermalls, Bank-Avatare helfen bei der Abfrage des (realen) Bankkontos, und Wissens-Avatare (Knowbots) helfen bei der Navigation in Datenbanken. Der Avatar-Boom bildet er den Anfang künftiger Online Communities, die sich boomartig im Cyberspace entwickeln. Es ist abzusehen, daß man zukünftig nicht mehr ohne Avatar (in Form von Intelligenten Agenten, Softbots, Knowbots oder virtuellen Identitäten) ins Internet gehen wird.



Kyoko Date

Entwicklung der Avatare

In der Mythologie sind Avatare wiedergeborene Wesen, die auf die Erde herabsteigen, um die bedrohte Weltordnung zu schützen. Im Zeitalter des Computers sind Avatare neuartige Identitäten oder Spielfiguren, die man sich nach dem Hineinsteigen in die virtuellen Welten des Cyberspace zulegt. Der Begriff wurde Anfang 1980 in den Computerbereich übertragen, als Programmierer des US-Militärs nach einem Begriff für die menschlichen Artefakte in ihren Simulationsspielen suchten. Alle Avatare bewegen sich in eigens für sie geschaffenen Endo-Welten, in den wie in der physischen Welt soziale Aktivitäten ablaufen. Die Geschichte der virtuellen humanoiden Persönlichkeiten begann bereits 1984 mit Max Headroom, Star einer gleichnamigen englischen TV-Serie auf Channel Four, der allerdings noch eine animierte Gummipuppe war, die teilweise von einem Schauspieler verkörpert wurde.

1989 hatte der Student James Aspnes genug der Gewalt in den MUDs ("Multiuser Dungeons"). Aspnes programmierte sozial orientierte friedliche Rollenspiele, in dem sterbliche Menschen mit realen Problemen ihre Rollen spielten. Populär wurde der Begriff Avatare durch Stephenson's Science Fiction Roman "Snow Crash", der wie Galouyes "Simulacron 3" und Gibsons "Neuromancer" zu den Cyberspace-Klassikern zählt. In Stephenson's Roman spielt ein Großteil der Handlung in der virtuellen Welt "Metaverse", in der sich die Romanfiguren in Form von "Avataren" (virtuellen Identitäten) zum Chat, Flirt und Gesellschaftsspielen etc. treffen. Doch erst Mitte der 90er Jahre war die Technologie soweit, eine humanoide Lebensform in

Echtzeit zu generieren. Die heute berühmtesten virtuellen Identitäten sind Lara Croft, Star des Computerspiel-Hits Tomb Raider und Kyoko Date.

Kyoko Date ist in Japan längst gefeierter ein gefeiertes Jugendidol und Popstar, wirbt für Mode, Kosmetik und Nahrungsmittel in Zeitungen, auf Großwandpostern und im Fernsehen. Ihre Single ist seit Monaten in den japanischen Charts und ihre Radioshows erzielt sehr hohe Einschaltquoten. Sie gibt Interviews und ist auch auf verschiedenen Events zu bewundern. Kyoko Date ist bereits voll computer-generiert und rein virtuell. Sie ist ein moderner Popstar, deren Marktwert vor Kurzem von McKinsey auf 20 Millionen US-Dollar geschätzt wurde. Mittlerweile gibt es Anfragen von mehr als 30 japanischen Firmen, die Kyoko Date gerne in ihrem Fernsehwerbespot auftreten lassen würden. Auch ist in Hollywood ein Kinofilm in Planung. Microsoft-Chef Bill Gates hat sich vor kurzem alle Rechte an diesem digitalen Traum japanischer Männer erkaufte.

Live-Kommunikation mit E-Cyas

E-CYAS ist der technisch und inhaltliche modernste Avatar, der konzeptionell von Anfang an als vielfältiger Cyber-Charakter entwickelt wurde. E-CYAS lebt im Cynosmos, wo er auch in seinem Apartment zu besuchen ist. Im Gegensatz zu allen anderen Avataren kann man mit ihm live kommunizieren, er tritt in verschiedenen Online-Shows und Live-Chats auf und steckt voller künstlichem Leben. Das Business-Modell von E-Cyas umfasst auch ein Computer-Game für Spielkonsolen und CD-ROM. E-CYAS wird hierbei der Titelheld sein, der den Cyberspace vor dem Viren-Angriff einer dunklen Macht schützt. Das Multitalent nimmt gerade seine erste Musik-CD auf, moderiert Radioshows, tritt in virtuellen Studios auf und betreibt seinen eigenen Internet-Push-Channel, den man auf seiner Homepage abonnieren kann. Dort soll auch bald sein eigener Online-Radiosender "on air" gehen.



Lara Croft

E-Cyas wird auf Modenschauen zukünftig Designermode präsentieren und eine Nebenrolle in einem geplanten Kinofilm übernehmen. E-CYAS ist in der Lage, in virtuellen Fernsehstudios (z.B. Focus TV oder Cinema TV) live in Echtzeit mit Moderatoren zu plaudern. Seine lebendige, humane

mit Moderatoren zu plaudern. Seine lebendige, humane Ausdrucksform verdankt E-CYAS einem speziellen "Motion-Capture"-Computersystem, bei dem reale Bewegungen eines Schauspielers in Echtzeit auf ihn übertragen werden. Während er spricht, werden alle Daten von Gesichtsmuskel- und Lippenbewegungen synchronisiert, so daß er beispielsweise ein echtes Live-Konzert inmitten einer real musizierenden Band absolvieren kann. Um E-Cyas weiter zu perfektionieren, arbeitet das Entwickler-Team in Kooperation mit Silicon Graphics sowie verschiedenen internationalen Technologiepartnern.

Leben im Cycosmos

Durch das Annehmen einer Virtual Personality, die bereits mit dem aneignen von sog. Nicknames in Chats und Foren, aber auch bei anonymer Registrierung und Identifizierung stattfindet, verlieren die Teilnehmer ihre sozialen Hemmschwellen und können "frei" von physischen und sozialen Restriktionen in neue Persönlichkeitsbilder eintauchen. Jeder kann seine persönlichen Phantasien in kreativen Endo-Welten aus- und erleben, ohne Konsequenzen im "realen" Leben befürchten zu müssen. Die Konfrontation mit der schöpferischen, bunten Vielfalt der übrigen virtuellen Bewohner des Cyberspace eröffnet gedankliche Freiräume und wirkt als Attraktor für andere Teilnehmer des Internet. Es zählt nicht mehr oder jemand arm oder reich, attraktiv oder häßlich, ist - jeder erhält dieselbe Chance, sich neu zu erfinden. Die aktuelle Herausforderung besteht darin, ein Tool für das World Wide Web zu entwerfen, Menschen mit gemeinamen Interessen intelligent zu vernetzen.

Der Cycosmos soll eine solche intelligente Plattform werden, auf der man sich neben einer visuellen Gestalt auch eine virtuellen Charakter zulegen kann. Ausgestattet mit verschiedenen Telekommunikationsmöglichkeiten, die integrativ E-Mail, Chat, Telefon, Fax, Mobile Phones sowie Pager vereinen, wird die neue virtuelle Heimat zur zentralen Kommunikationsdrehscheibe. Die durch Interaktion der Teilnehmer gewonnenen Erfahrungen repräsentieren eine moderne Form des "Gesellschaftsspiels", eine neue Spielart der Freizeit-Unterhaltung, die sich sehr schnell zur täglichen Selbstverständlichkeit entwickelt. Jeder User wird täglich sein Message-Center abfragen, und er kann dies tun egal wo er sich gerade auf der Welt physikalisch und geographisch befindet. Durch die technischen Möglichkeiten des Cycosmos genügt sogar ein Telefonanruf, und alle digitalen Nachrichten und Neuigkeiten werden per Voice-Mail transferiert. So ist es auch möglich, selbst Menschen in den Cycosmos einzuladen, die keinen Online-zugang besitzen.

Hinter diesen Innovationen steckt eine von I-D entwickelte Integrations-Plattform, die es ermöglicht, alle heute existenten Telekommunikationseinrichtungen miteinander zu kombinieren. Momentan wird eine Telework-Plattform mit dem Arbeitstitel "Cybusiness" entwickelt, die das Vernetzen von virtuellen Dienstleistungen sowie das Gründen virtueller Firmen zum Ziel

hat. Jeder Freiberufler kann hierbei in eine Datenbank sein Know-How-Profil eingeben und seinerseits über eine spezielle Suchmaschine (analog zur Avatar-Suchmaschine im Cynosmos) nach anderen freiberuflichen Spezialisten suchen. Auch der Austausch von Daten aller Art (z.B. komplexe Bild-Daten o.ä.) soll möglich sein, so daß alle Anforderungen des modernen Teleworking erfüllt werden können.

Interview mit Bernd Kolb, dem Geschäftsführer der I-D-Mediengruppe

▶ Die Medienindustrie schafft ihre eigenen Idole. Mit Kyoko Date und Lara Croft wurden virtuelle Kult-Figuren geschaffen. Ist E-Cyas die deutsche Antwort auf die japanische und amerikanische Herausforderung?

Bernd Kolb: Nein. E-Cyas ist die konsequente Weiterentwicklung der Idee, virtuelle Geschöpfe nicht nur als singende oder kämpfende Cartoon-Figuren einzusetzen, sondern mit einem Avatar den Cyberspace zu verdinglichen.

▶ Sie haben in Ihrem Vortrag auf der 3. Film- und Medienbörse '98 in Stuttgart von der Bedeutung der "Virtuellen Persönlichkeit" gesprochen. Was verstehen Sie darunter? Welche Eigenschaften wird diese haben?

Bernd Kolb: Die virtuelle Persönlichkeit ist ein Botschafter aus dem Parallel-Universum, das wir auch als Cyberspace bezeichnen. diese zweite Welt ist für die meisten Menschen noch ein sehr abstraktes, unfaßbares Gebilde. E-Cyas erzählt von seinem Leben, seinen Erfahrungen hinter dem Computerbildschirm und lädt seine Fans ein, mit ihm als digitalem Freund ebenfalls die Erfahrung zu machen, selbst eine zweite, digitale Gestalt anzunehmen. die Wanderung durch die verschiedenen Wirklichkeiten auf dem Sprung ins Informationszeitalter, sich selbst neu zu erfinden, ein neues, virtuelles Leben zu beginnen und sich digital mit anderen virtuellen Existenzen zu vernetzen, das ist seine Botschaft.

▶ Peter Russell hat in seinem Buch Global Brain die Entstehung eines kollektiven Bewußtseins durch die telematische Vernetzung der Teilnehmer in Aussicht gestellt? Welche Bedeutung hat für Sie die Analogie zum menschlichen Gehirn?

Bernd Kolb: Die Analogie zum menschlichen Gehirn, das unglaublich viele Informationen speichern und miteinander verknüpfen kann, ist ein sehr gutes Sinnbild - genau das passiert momentan im Internet. wir erleben das Sammeln aller Informationen der Menschheit, die diese in ein digitales Netz einspeisen - im nächsten Schritt wird es nun intelligente Anwendungen geben, diese Informationen bedarfsorientiert miteinander zu verbinden - der nächste Evolutionsschritt, den

E-Cyas anmoderiert.

▶ Was halten Sie von Moravecs These, daß wir zukünftig unsere Gehirne in Computer transformieren und auf den physischen Körper verzichten können?

Bernd Kolb: Für viele Menschen klingt das heute noch wie ein Science Fiction, aber genau das wird passieren. Die Vorstufe hierzu erleben wir aber heute schon: im Cynosmos, dem Paralleluniversum in dem auch E-Cyas lebt, kann bereit heute jeder von uns die Erfahrung machen, was es heißt, körperlos zu existieren. Existieren im Sinne von kommunizieren und soziale Erfahrungen zu machen mit anderen, ebenfalls non-physikalischen Lebewesen. I-D hat es sich hierbei zur Aufgabe gemacht, diesen Prozess für jedermann verständlich auf einer bereits heute online funktionierenden Telekommunikations-Plattform abzubilden. Wir glauben, daß gesellschaftliche Veränderungen in verdaubaren Schritten erreicht werden - wir leben nicht im intellektuellen Elfenbeinturm, sondern benutzen die Massenmedien, die wir durch E-Cyas durch seinen Ruhm als Popstar instrumentalisieren, um die Masse einzuladen, eigene, erste, kleine Erfahrungen zu machen, um von derselben Faszination ergriffen zu werden, die Gurus wie Negroponte elitär und akademisch einem bislang eher kleinen Kreis von Menschen zugänglich machen konnten.

▶ Welche Voraussetzungen müssen von der Software-Industrie geschaffen werden, damit es virtuellen Zivilisationen geben kann?

Bernd Kolb: Wir brauchen größtmögliche Kompatibilität, Standards, die es uns ermöglichen, alle Informationen und Transaktionen auf einer dynamischen Plattform zusammenzuführen. Darüber hinaus ist aber die Telekommunikationsindustrie gefordert, größere Bandbreiten zu erschwinglichen Gebühren anzubieten. aber auch die Hardware-Industrie muß neue Endgeräte entwickeln, die den von uns entwickelten Anwendungen gerecht werden. Aus Mangel an geeigneten Software- Produkten sind wir mit der I-D Gruppe jetzt ganz massiv in eigene Entwicklungen eingestiegen und bereits 1998 wird es erste Software-Innovationen aus unserem Hause geben. Hierbei arbeiten wir sehr stark am "Human Interface", d.h., wir entwickeln neue, dialoggestützte Betriebssystem-Oberflächen, die den Anforderungen der User am PC oder am TV-Gerät zuhause gerechter werden. Alles wird einfacher und gleichzeitig intelligent lernend und damit individuell auf die Eigenschaften der jeweiligen Benutzer zugeschnitten. Andere, interessante Bereiche, in denen wir Software-Lösungen entwickeln, sind die Telemetrie mit dem Bildschirm im Auto als Frontend sowie die intelligente Chip- oder Smart-Card.

▶ Bei der Pop-Band "Die Ärzte" spielt in deren Musikvideo "Ein Schwein namens Männer" Lara Croft ein Rollenspiel mit den Sängern. In absehbarer Zeit soll es einen Hollywood-Film mit Lara Croft in der Hauptrolle geben. Werden wir bald Filme sehen, in denen auch die Naturgesetze völlig auf den Kopf gestellt werden?

Bernd Kolb: Na ja, Lara Croft ist für mich eher ein Beispiel für die fehlende Konsequenz und vielleicht auch die kurzsichtige Strategie der Macher. Eine virtuelle Figur wird in einem Hollywood-Film wieder von einem physikalischen Menschen verkörpert - ein echter Anachronismus. Für mich ist Lara Croft nichts anderes als eine Cartoon-Figur, ähnlich wie der gezeichnete animierte Donald Duck. E-Cyas ist die erste wirkliche virtuelle Persönlichkeit, die im Cynosmos kommuniziert und als Agent virtuelle Freundschaftsdienste erfüllt, die von menschlichen Freunden nur schwerlich nachzuahmen wären. Wenn E-Cyas demnächst in einem Hollywood-Film mitspielt, dann sicher als voll digitaler Avatar, der dann andere Fähigkeiten besitzt als ein menschlicher Schauspieler.

▶ Brauche wir zukünftig noch Top-Modelle für die Werbung, wenn diese perfekt simuliert werden können?

Bernd Kolb: Ich habe hierzu keine polarisierte Meinung: in Zukunft wird es beides geben und es wird immer der Gunst des Publikums überlassen sein, wen sie als Idol akzeptieren. Lediglich die Instrumentalisierung eines virtuellen Idols ist wesentlich einfacher, da ein Avatar eben weder eitel, noch drogenabhängig oder sonstigen menschlichen Schwächen unterliegen wird. Überhaupt sehen wir das Aufeinandertreffen der analogen und der virtuellen Welt sehr komplementär, es geht nicht um ein "entweder-oder", sondern um Erfahrungen jedweder Art, die uns helfen, uns als Individuen weiterzuentwickeln.

▶ Der Chaosforscher und Medientheoretiker Otto E. Rössler hat die Hypothese aufgestellt, daß man durch Simulationen in Endo-Welten wie dem Cyberspace zukünftig Erkenntnisse über Zusammenhänge in der physischen Welt gewinnen kann. Halten Sie dies für möglich?

Bernd Kolb: Natürlich, das wird doch heute schon im Ansatz gemacht. Ohne informationsvernetzte Computersimulationen würde es die Fortschritte im Engineering, der Architektur, der Luft- und Raumfahrttechnik und vielen anderen Disziplinen gar nicht geben. Was wir im Cynosmos erleben, ist der Aufbau neuer sozialer Strukturen mit neuen Kommunikationsmechanismen. Die hierdurch entstehende soziale Kultur beeinflusst sicherlich auch das Bewußtsein der Teilnehmer in der physischen Welt und die Freiheiten, die

jeder User bei seiner Selbstentfaltung im Datenraum entwickelt, lassen sicherlich viele Rückschlüsse auf die Jetzt-Zeit-Kultur der realen Welt zu.

- ▶ Stephenson's Roman "Snowcrash" gilt als das Kultbuch der VRML-Entwickler. War das dort beschriebene Metaverse Vorbild für ihren Cycosmos?

Bernd Kolb: Der Cycosmos ist ganz bewusst keine VRML-Welt, da eine solche proprietäre Technologie leider eine (noch) zu große Zugangshürde für die Masse darstellt, aber Snowcrash war sicher auch für uns eine wertvolle Inspiration. Nur haben wir nicht einfach nachgebaut und dafür sogar die literarischen Namen entliehen, sondern haben aus Stephenson's Vision und unseren eigenen Ideen eine Plattform entwickelt, auf die heutzutage selbst ein Computerneuling ohne EDV-Kenntnisse zugreifen kann.

Bezeichnend ist doch aber, daß sich die meisten Entwickler zunächst auf die Visualisierung künstlicher Welten gestürzt haben und weniger auf die gesellschaftliche Ebene der Virtualität. Ich halte das für einen sehr menschlichen Denkfehler, ähnlich wie die naiven Vorstellungen von Cybersex, der sich eben auch non-physikalisch in den durch sozialen Online-Kontakt stimulierten Phantasien der User abspielt und nicht in vibrierenden Plastikanzügen. Die VRML-Welten, die gebaut wurden, sind auch eher das Nachbilden unserer realen Welt, ganze Städte werden originalgetreu nachgebaut und die virtuelle Fortbewegung wird möglichst nahe an unserer jetzigen Wirklichkeit simuliert - auch ein echter Anachronismus, der wenig mit der eigentlichen Idee des Cyberspace gemein hat.

Der Cycosmos geht hier einen anderen Weg: hier entsteht eine echte, nonphysikalische Welt, die sich eher in den Köpfen der User visualisiert. Wir geben die Tools, um im Cyberspace zu leben, und leben heißt hierbei eher, die neuen sozialen und kommunikativen Freiheiten auszuprobieren. Diese Welt wird sich künftig sicher visuell manifestieren, aber dies wird von den entstehenden Notwendigkeiten der virtuellen Gesellschaft getrieben, die auch frei sein wird in der Gestaltung ihrer digitalen Umwelt. Es ist nicht wie in der biblischen Überlieferung, in der Gott zuerst die Welt und dann den Menschen geschaffen hat. Wir gehen den evolutionär umgekehrten Weg, den wir für den logisch richtigen halten.

- ▶ Sie haben mit ihrem Cycosmos eine Art virtuelles Universum geschaffen. Worin bestehen für Sie die wesentlichen Vorteile für die Teilnehmer, einen Großteil ihrer Zeit in diesen Universen zu verbringen?

Bernd Kolb: Wir sehen den Cycosmos als eine Art soziales Computer-Betriebssystem, eine Kommunikationsplattform, auf

der man sich in einer neuen, selbstkreierten sozialen Rolle bewegen kann. Der Reiz hierbei liegt hier in den vollkommen neuen "Social tools": die Avatar-Suchmaschine, die eben nicht mehr nur bloße Informationen zu seinen eigenen Interessen anbietet, sondern andere Persönlichkeiten, die die eigenen Interessen teilen. Diese soziale Brücke schafft Freundschaften mit anderen Usern, die man aus reinem Zufall, der ja unsere reale Existenz begleitet, sicher niemals gefunden hätte. Die Gesetze von Raum und Zeit entfallen hierbei, physikalische Distanz spielt keine Rolle mehr - sicher ein entscheidender Vorteil. Aber durch die vielen Telekommunikationsschnittstellen, dem Telefon, dem Handy, dem Fax und dem Pager kann man in jeder Lebenssituation Kontakt zum Cocosmos aufnehmen. die verschiedenen Welten, die sich heute vielfach noch polarisiert gegenüberstehen, zerfließen hierbei zunehmend. unser Ziel ist es gar nicht, daß die Menschen einen Großteil ihrer Zeit im Cocosmos verbringen - vielmehr schafft die Plattform eine größere kommunikative Bewegungsfreiheit, die zu mehr sozialen Kontakten führt und sicher nicht zu stärkerer Isolation, wie vielfach falsch unterstellt wird.

► Ihre Firma I-D ist vor allem ein Werbeagentur. Sie haben in den letzten Monaten die Internet-Gemeinde mit kreativen Ideen geradezu überflutet. Was kommt nach E-Cyas und dem Cocosmos?

Bernd Kolb: Die I-D GRUPPE ist keine reine Werbeagentur, sondern die Werbeagentur ist eine Unit, die uns mit modernem Medien- und Marketing-Kommunikations- Know-how versorgt. Wir arbeiten als Agentur für einige, international bekannte Marken, aber I-D ist heute ein komplexes, internationales Multimedia-Unternehmen, das digitale Plattformen entwickelt, auf denen sich virtuelles Leben und digitale Kultur abspielt.

Unsere innovativsten Entwicklungen erarbeiten wir nicht im Kundenauftrag, weil die meisten Konzerne heute die rasend schnellen Evolutionen auf dem Sprung in die virtuelle Gesellschaft noch nicht richtig verstehen und instrumentalisieren. Daher laden wir Unternehmen ein, sich auf unseren Plattformen einzuloggen, sich zu vernetzen, um ihre Geschäfte künftig in Form einer für alle Seiten gewinnbringenden Partnerschaft zu machen - diesen Prozeß moderieren wir permanent in verschiedenen Märkten, zumeist als klassische Unternehmensberatung. Das heute nicht mehr die großen, sondern die schnellen das Geschäft von morgen machen werden, wird allseits postuliert - die Gewinner und Verlierer dieses hochdynamischen Prozesses werden wir aber schon sehr bald identifizieren können - auch wieder schneller, als es sich heute viele Unternehmen vorstellen können. Wer die Weichen heute nicht stellt, wird vielleicht schon morgen an der Endstation angelangt sein.

▶ Virtuelle Universen können per Knopfdruck abgeschaltet werden. Sehen Sie darin eher einen Vorteil oder einen Nachteil?

Bernd Kolb: Jeder Mensch kann sich heute per Knopfdruck von den Medien geschaffenen Realitäten entziehen. Wer beispielsweise auf seine TV-Nutzung verzichtet und sich in der dadurch frei gewordenen Zeit mit der Natur auseinandersetzt, wird seine konsumerischen Prioritäten sicher ganz schnell neu definieren. Wir sehen es als Marketing-Profis aber als unsere Aufgabe an, die Menschen einzuladen, in unsere virtuellen Universen einzutauchen und darin selbstständig zu agieren. Wir manipulieren im Gegensatz zu unseren werbetreibenden Kollegen nicht, sondern wir schaffen die Plattformen, auf denen sich das Leben von morgen abspielt. Wir entwickeln neue Marktplätze, aber Angebot und Nachfrage wird sich hierbei genauso selbstständig regulieren wie es auch in der analogen Welt der Fall ist. Die Freiheit der Wahl wird für den Endverbraucher sicher größer, da er mit viel mehr Angeboten in Berührung kommt - wann jeder abschaltet, bleibt aber selbstverständlich die freie Entscheidung jedes einzelnen.

▶ Interaktive Enzyklopädien werden zukünftig entscheidend für das Wissens-Management von Unternehmen sein. Welche Bedeutung haben Enzyklopädien zukünftig für den Cynosmos?

Bernd Kolb: Wir arbeiten bereits an der Vernetzung ganz verschiedener Datenbestände. Die fehlende Kompatibilität der Formate ist hierbei die größte Herausforderung. Der Cynosmos ist aber erst dann fertiggestellt, wenn alle Informationen, das gesammelte Wissen der Menschheit, im interaktiven Zugriff der Nutzer ist.

▶ In Cyber-Welten ist jeder Schritt nachvollziehbar. Besteht nicht die Gefahr, daß der Staat nach Einführung des großen Lauschangriffs, diese Möglichkeit systematisch unter dem Vorwand der Verbrechensbekämpfung ausnutzen wird?

Bernd Kolb: Gottseidank entzieht sich das virtuelle Universum an vielen Stellen den staatspolitischen Sanktionen, auch wenn gerade Deutschland mal wieder alles versucht, zu regulieren und zu kontrollieren, wo es nur geht. Durch die Non-Physikalität eines Internet-Angebots ist es aber sehr schwierig, nationalstaatliche Regeln durchzusetzen. Ich bin aber fest davon überzeugt, daß es sich durch die Internationalisierung der Märkte auf einer globalen Plattform wie dem Internet kein Staat erlauben kann, seine lokale Wirtschaft in dieser kompetitiven Situation zu beschneiden, ohne ökonomischen Schaden zu erleiden. Damit einher geht aber auch das Ende einer klassisch-politischen Epoche, und es ist evident, daß sich ein politischer Apparat nicht selbst aufgibt - die Hoffnung besteht nur darin, daß sich die heutigen,

reaktionären Machtpunkten viel zu wenig mit den gesellschaftlichen Veränderungsprozessen auseinandersetzen und damit keinen aktiven Einfluß nehmen werden. Dies ist eine geschichtliche Parallele zu allen großen Systemwechseln der Vergangenheit- wer zu spät kommt..

- ▶ Müssen wir die Bürgerrechte nach der Grundgesetzänderung durch eine Cyber-(R)Evolution zurückerobern?

Bernd Kolb: Für mich als Bernd Kolb, dem deutschen Staatsbürger, gelten selbstverständlich alle Rechte und Pflichten des deutschen Grundgesetzes- aber für meine Avatare, die im Cyberspace bereits existieren, gelten diese Gesetze genausowenig wie die physikalischen Grundgesetze oder andere, anachronistische Regeln.

- ▶ Wäre ein Erfolg einer solchen Evolution nicht ein Beweis für Rösslers These, daß Veränderungen in der Endo-Welt auf eine außen liegende Exo-Welt zurückwirken?

Bernd Kolb: Ich sehe heute die verschiedenen Welten noch in friedlicher Koexistenz, aber es ist wie mit jedem Paradigmenwechsel: zuerst wird der evolutionäre Prozess noch sehr stark von existierenden Vorstellungswelten getrieben, dann gibt es irgendwann einen Umkehrpunkt und die Erfahrungen innerhalb der Prozesse beeinflussen die alten Weltbilder und so entsteht ein neues Paradigma. Wir erleben das Ende des Industrie-Zeitalters und den Beginn des Informationszeitalters, zwei ganz unterschiedliche Weltbilder, und die Jahrtausendwende gibt einen pittoresken, zeitgeschichtlichen Rahmen.

- ▶ Der Internet-Markt entwickelt sich in rasender Geschwindigkeit. Was sind für Sie die wesentlichen Markt-Trends?

Bernd Kolb: Der wichtigste Trend ist die Entwicklung des Frontends. Wir gestalten das sogenannte "Human Interface", das sehr bald solch unterentwickelte Oberflächen wie Windows ablösen wird. Darüber hinaus kommt das Internet über die TV-Geräte in die Haushalte, Browser werden bald Geschichte sein und bewegte Bilder werden rückkanalfähig - die eigentliche mediale Revolution.

- ▶ Ist das Silicon Valley ein Auslaufmodell. Geht der Trend zu virtuellen Industrieansiedlungen?

Bernd Kolb: Ich hoffe schon, denn nichts ist umständlicher und zeitraubender als physikalische Präsenz. Ich reise beispielsweise an gut 200 Tagen pro Jahr, weltweit, und verliere dabei unendlich viel wertvolle Zeit. Das wird durch

Telework - Gott sei dank - sehr rasch viel effektiver und ich kann mir den Platz auf diesem Planeten, an dem ich arbeite, danach aussuchen, wo ich am liebsten leben würde. Dieses Interview beispielsweise beantworte ich gerade in einer malerischen Strandbar an der spanischen Küste. Laptop und Handy erlauben mir die perfekte Ortsunabhängigkeit schon heute.

▶ Wer sind ihre großen Vorbilder in der Medienbranche?

Bernd Kolb: ich habe keine echten Vorbilder und wenn doch dann eher in dem Sinne, das ich viele heutige Medienunternehmer an ihrer Kurzsichtigkeit scheitern sehe und ich das als warnendes Beispiel für mich benütze - Namen möchte ich aber verständlicherweise an dieser Stelle keine nennen.

▶ Welche Art von Medien-Firmen werden für Sie in der nächsten Dekade bestimmend sein?

Bernd Kolb: Haha, wenn sie sich die I-D-Gruppe und ihre Struktur genauer ansehen, bekommen sie schon eine ganz gute Vorstellung davon,..

➡ artikel versenden

forum 

Kommentare:

[Wer waren die ersten digitalen Avatare? \(Sören Ingwersen , 17.8.2001 00:17\)](#)

↑ top

Copyright © 1996-2001. All Rights Reserved. Alle Rechte vorbehalten
Verlag Heinz Heise, Hannover
last modified: 18.07.2001
[Privacy Policy / Datenschutzhinweis](#)

 heise online

redaktion