

## CIVILIZACIONDIGITAL.ORG - LA CIVILIZACIÓN DIGITAL

JOSEP GUIRAO

Director General – CEO

Blaxxun Technologies Ibérica

Gerona - España

[www.blaxxun.com](http://www.blaxxun.com)

---

### 1. Descripción del proyecto y/o técnica

Se trata de un experimento social que tiene lugar en un mundo tridimensional y navegable en INTERNET.

Lejos de ser un simple Chat, se trata de un verdadero espacio "fotorealístico" en el que pueden interactuar más de 250.000 personas simultáneamente, con cuerpos en 3D articulados, mientras intercambian voz y datos al mismo tiempo.

Está basado en la más avanzada tecnología del momento, utilizando de base los estudios realizados por el antropólogo Rob Rockwell, pionero y uno de los científicos que establecieron las bases del VRML (Virtual Reality Modeling Language).

Nuestra Civilización Digital está creada con éste lenguaje, igual que el HTML nos sirve para maquetar páginas Web, el VRML sirve para crear mundos en tres dimensiones a los que accedemos utilizando nuestro navegador, igual que si visitáramos una página Web cualquiera, con la excepción que nuestras visitas no se limitan a ver un texto sencillo y fotografías, si no que nos permite ver todo tipo de objetos y construcciones en 3D por los cuales podemos pasear e interactuar.

Ésta forma de visitar lugares por Internet es mucho más avanzada y posee grandes ventajas. Para empezar la navegación se desarrolla de una forma mucho más intuitiva, dado que la forma de actuar dentro del mundo virtual es similar al de la vida real. Podemos movernos en todas direcciones, no solamente izquierda y derecha si no también adelante, atrás, arriba y abajo. Podemos tratar con los objetos como en la realidad: tocarlos, arrastrarlos, etc., y en general todo lo que podáis imaginar. También los escenarios son mucho más reales, pensemos en un ejemplo como es la biblioteca virtual. En ésta podemos caminar por cada una de las salas, coger determinados libros y leerlos.

A la larga, el acceso a Internet se tiene que convertir en una experiencia mucho más cercana a la que realizamos en la vida y las visitas a los lugares expuestos en la Red serán mucho más reales.

Nuestra Civilización Digital reunirá el conjunto de mundos digitales. Nuestros infografistas, modelan día a día como arquitectos, las distintas calles y plazas, con mucho realismo y basados en los modelos reales. De ésta forma ya es posible, por ejemplo en la ciudad de Girona pasear por el puente de piedra, participar con otras personas simultáneamente en una exposición al aire libre delante de la catedral...

También estamos creando los interiores para que se puedan visitar, acompañados por amigos, en el mismo instante, en el mismo lugar, mientras se mantiene una conversa, y mediante una conexión a Internet convencional, sin necesidad de tener un ordenador sofisticado, para que esté abasto de todo el mundo y desde cualquier lugar.

La convivencia en nuestra comunidad es el factor más importante ya que las personas se registran y pasan a ser ciudadanos virtuales. Muchos de ellos desarrollaran actividades en sus barrios o ciudades, que van desde de la organización de exposiciones, hasta la creación de medios de comunicación. Otros son artistas que diseñan o construyen, piedra a piedra éste mundo. Algunos son responsables de alguna área concreta asumiendo cargos de responsabilidad u organización. Otros ayudan a mantener el orden y que se cumplan las reglas de convivencia, si alguien se las salta será excluido temporalmente.

En nuestra Civilización Digital ya tenemos dos medios de comunicación que superan las 45.000 visitas al mes, y más de 123.000 páginas leídas al día. Una es la versión en catalán de la prestigiosa publicación Le Monde Diplomatique, la edición es exclusivamente digital (por Internet).



## 2. Descripción de la innovación digital

Nuestra Civilización Digital se está construyendo, tenemos una larga experiencia ya que junto con la compañía Blaxxun Technologies, creamos las primeras ciudades virtuales de Internet: "Colonycity" y "Cybertown", en 1998. En esa época manteníamos las colonias Andorra y Barcelona unidas por el idioma. También participamos en la creación del prototipo de París Virtual. Hoy por hoy hemos mejorado las aplicaciones e interfícies de navegación para que se puedan navegar con mucha más fluidez.

Para visitar nuestras ciudades es necesario disponer de un cuerpo virtual, conocido como Avatar. Hemos desarrollado éstos cuerpos de manera que sean interactivos. Caminan y reaccionan a los obstáculos, pero también a nuestras palabras. Por eso mueven la cabeza cuando decimos que sí o cuando decimos que no, mueven los hombros o se ponen tristes o alegres, según las conversas.

De éste modo los demás nos ven en sus monitores, como si fuéramos personajes de un videojuego, pueden captar de una forma más realista nuestras emociones.

La interacción humana no consiste sólo en la emisión de palabras, para que las palabras tengan sentido necesitan un contexto. De hecho, la información para que decidamos si una conducta social es apropiada a las circunstancias tiene más que ver con el aspecto físico que no con el verbal. En la interacción con los demás nos fijamos en infinidad de señales no verbales (sonrisas, tono de voz, posición del cuerpo, la forma de vestir ...) todo un conjunto de pequeños detalles que nos proporcionan mucha información de la persona con la cual nos relacionamos. Nuestra tecnología permite ésta similitud con la realidad.

Las últimas innovaciones tecnológicas permiten que lo que escribamos se transforme en voz, de ésta forma ya no es necesario leer, sólo debemos escuchar. Pero también es útil si vamos a la biblioteca y preferimos "escuchar" un libro en vez de leerlo.



### 3. Problema que resuelve o necesidad que cubre

Se convierte en una plataforma de comunicación e intercambio gigante en constante crecimiento y sin limitaciones de espacio o territorio, donde el denominador común es el idioma. Acerca a todos los países catalanes y los une en un mismo sitio dotado con la más avanzada tecnología.

El entorno tridimensional y la utilización de cuerpos interactivos acerca a los ciudadanos de éste mundo a una nueva era de Internet más humanizada, más cálida, y sobre todo más divertida. Aparte de la espectacularidad de la tercera dimensión y sus ventajas, también el factor ocio es importante ya que los entornos invitan, al igual que en un juego, a descubrir cada rincón, galería o puerta que se abre.

Las antiguas formas de interacción se basaban primordialmente en la palabra, en el verbo. Por contra, las nuevas formas de interacción tienen lugar mediante un conjunto de textos escritos, imágenes y sonidos que se relacionan formando totalidades con sentido en éstos mensajes, una imagen o un sonido puede ser tan importante o más que una palabra escrita cuando hablamos de interacción

También está el factor social, inicialmente planteado en el experimento. En nuestra Civilización Digital, nos encontramos con un gran mundo en construcción, y eso deja muchas puertas abiertas a nuestros ciudadanos para participar o crear todo tipo de iniciativas. Galerías de arte, salas de reunión para clubes, radios locales, proyectos de comercio electrónico, conferencias virtuales, manifestaciones pacíficas, iniciativas políticas, comerciales, educativas, socioculturales, virtuales, lúdicas... todo coincidiendo simultáneamente con otras personas que se encuentran conectadas desde distintos puntos más o menos distantes. Perseguimos contextualizar futuras iniciativas interaccionadas que generen aprendizajes en ambientes colaborativos y nuestro equipo técnico de 12 personas compuesto por programadores, infografistas, diseñadores, editores de vídeo y periodistas, colaborará en el desarrollo de la Civilización Digital.



### 4. Ventajas competitivas

En nuestros diez años de experiencia en el ámbito audiovisual y de Internet, la estrecha colaboración con las compañías de desarrollo que están definiendo el futuro de éste medio, nos convierte posiblemente en una estructura única. Nuestra tecnología propia y otras utilizadas en nuestro desarrollo son actualmente más fuertes y estables, y están testadas para aplicaciones que van desde del campo de la medicina a la telefonía móvil multimedia.

## **5. Aplicaciones del proyecto y/o técnica**

La comunidad está viéndose cada vez más como el secreto más buscado que transformará Internet de un desafío de la inversión a un recurso rentable. Durante éstos días las comunidades que están en la red, desarrollan sus salas de conversas simples para convertirse cada vez más en ambientes interconectados complejos dónde los usuarios puedan comunicar y colaborar de las mismas formas posibles que lo harían en la vida real. Ésta evolución cambiará los sitios Web de hoy mediante tres fases identificables: de simples grupos, pasando por pueblos digitales, hasta evolucionar en una Civilización Digital.

Los objetivos interactivos del proyecto serán, en la línea del producto de servidores de la comunidad y clientes, una plataforma que servirá para el desarrollo que la comunidad necesita para evolucionar de los grupos a la Civilización. La línea del producto permite ya hoy adquirir un servidor con la habilidad de crecer y evolucionar. Éste sistema tecnológico evolutivo tendrá ventajas significativas:

Un sitio Web como Civilización Digital en la red, permite la transición transparente de una fase próxima sin ninguna interrupción.

Otra ventaja es la posibilidad de estar simultáneamente en dos fases; los usuarios en el 3D (mundo VRML) de la comunidad pueden hablar igualmente con los usuarios que se encuentren en el acceso 2D (clientes de HTML).

Los “webmasters” no tendrán que reintegrar los servicios adicionales, como cargar un nuevo sistema cuando el Web evolucione. Los servidores de la comunidad pueden interconectarse dando a éste modelo un sistema de escalabilidad prácticamente infinito.

## **6. Oportunidades tecnológicas**

Con Civilización Digital la visión es continuar desarrollando el software que habilitará el crecimiento hacia una Civilización Digital global. El camino de ésta visión empieza con los grupos conocidos hoy como salas de conversa, que ya están evolucionando hacia pueblos complejos, y por eso compañías y organizaciones de Internet empiezan a ver en él el potencial colaborativo del medio. Una vez todos éstos pueblos se interconecten en una civilización, veremos una explosión en el número, tipo y complejidad de las comunidades en línea. Nuestra empresa piensa facilitar ésta transformación de Internet creando una Lina de productos evolutiva: la comunidad de “Cyber-Hub”.