

## Realidad virtual de inmersión total

Second life es un sitio que ya existe en internet, donde puedes crear un personaje de ti mismo, bien a tu imagen o una completamente distinta, la que tu quieras, y a través de él virtualmente vivirás en ese mundo, será como tu imagen en ese mundo, es decir, que tu junto a otros que lo hagan igual que tu, tendrán interacciones.

Lo que nos podemos esperar en un futuro de estos mundos virtuales, lo resume perfectamente Giulio Prisco: En resumen, pienso que podemos asumir que antes, por ejemplo, de 2015, (solo faltan 9 años,) la tecnología VR permitirá experiencias completamente realistas en la práctica. Luego habrá VR completamente inmersiva con estímulo directo del cerebro: virtualidad real tan buena como el universo físico. Y, por supuesto, conservando la posibilidad para los usuarios de hacer cosas que serían imposibles en la realidad física, por ejemplo volar sobre las islas del Caribe como un pájaro o caminar en Marte sin traje espacial.

Esto será fenomenal, pero también generará frustración en los usuarios que pueden entonces pensar que la vida verdadera no es tan buena como vida virtual. ¿Hay peligro de que la gente se olvide del mundo verdadero y se escape a la realidad virtual?

Extracto de <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=851> :Eje temático D. Educación y aprendizajes:D-4. Docencia en educación superior, metacognición y aprendizaje autónomo en entornos virtuales: