



OPINIÓN

Enrique Dans

Inmersión virtual

La adquisición de Oculus VR por Facebook por 2.000 millones de dólares es una de esas operaciones que permiten hacer completamente tangible la ciencia-ficción.

Oculus VR es la artífice de una especie de gafas del tamaño de un ladrillo en las que una persona puede proyectar cualquier cosa, típicamente un videojuego, y obtener una sensación de inmersión total. La idea fue muy exitosa cuando apareció en Kickstarter, un sitio de *crowdfunding* en el que obtuvo casi 2.500.000 dólares sobre los 250.000 que solicitaba, y ha sido la sensación en múltiples conferencias recientes.

La adquisición de Facebook cambia completamente el foco de la compañía, que pasa de ser “el futuro de los videojuegos” a ser directamente “el futuro”. Facebook, según ha anunciado, pretende utilizar este sistema de proyección en proximidad para aplicarlo al consumo de medios y entretenimiento, a las comunicaciones personales, a la educación, y a muchas otras áreas.

Solo imaginarlo, impresión: piense en una reunión con otras personas viéndolas perfectamente en sus gafas, en compartir escenarios virtuales con terceros, o en asistir a clases, o a conciertos, o a lo que quiera imaginarse, real o no, en un formato de inmersión completamente virtual. Pero no se asuste: nadie intenta que la realidad virtual “sustituya” a la vida real, solo que la complemente. No se trata de pasar el resto de nuestra vida tirados en una cama y con un ladrillo puesto delante de los ojos, sino de recurrir a él para hacer algunas cosas de manera ventajosa.

Una adquisición así es un enorme brindis al futuro, un enorme cambio dimensional. El potencial de Oculus VR en manos de Facebook es casi ilimitado. De la ciencia-ficción a la realidad, en una sola –y brillante– operación.

Profesor IE Business School