**증강현실(Augmented Reality, AR)**

90년대 후반에 처음 등장한 개념으로 현실세계 모습 위에 가상의 물체를 덧씌워서 보여주는 기술이다. 가상의 물체를 덧씌울 때 1)스마트폰, 컴퓨터, 2)기계장치, 설치물을 통해 구현된다. GPS 정보와 네트워크를 활용해 가상세계를 구축하며 몇 년 전 국내서 인기를 끌었던 “포켓몬고”가 대표적인 사례이다.

**라이프로깅(Lifelogging)**

자신의 삶에 관한 경험와 정보를 기록하여 저장하고 공유하는 기술이다. 이 개념은 21세기 이전부터 존재하였으나 스마트폰의 확산에 따라 더욱 많이 활용되고 있다. 소셜미디어, SNS인 페이스북, 인스타그램, 트위터, 카카오스토리등이 라이프로깅에 포함된다.

**거울세계(Mirror World)**

실제 세계의 모습, 정보, 구조 등을 가져가서 복사하듯이 만들어 낸 메타버스다. 가상지도, 모델링, GPS, 라이프로깅 등 다양한 기술을 활용해 실제 세계의 정보를 디지털 환경에 접목해 현실세계에 효율성과 확장성을 더해 만들어진다. 배달앱, 구글어스, 네이버맵등이 대표적인 예시이다.

**가상세계(Virtual World)**

디지털 데이터로 구축한 가상세계로, 이용자의 자아가 투영된 아바타 간의 상호작용이 발생한다. 가상세계는 크게 분류하면 게임형태와 비게임형태로 나뉘는데 최근에는 게임형태 가상세계가 주목받고 있다. AR/VR 기술 발달에 따라 가상세계로의 관심을 높여주는 요인으로 작용하고 있다.