## 메타버스를 공간과 정로로 분류하는 4가지 유형을 나열하고, 의미에 대해 서술하시오.

메타버스는 증강현실, 라이프로깅, 거울세계, 가상세계 4가지 유형으로 나눠집니다.

첫 번째 증강현실은 스마트폰, 카메라, 렌즈 등을 통하여 가상의 물체를 현실에 증강시키는 기술입니다. 대표적으로 2017년에 출시한 ‘포켓몬go’가 있습니다. ‘포켓몬go’는 GPS로 포켓몬 사냥을 현실에 접목시켜 사용자가 실제로 돌아다니는 곳에서 포켓몬을 잡으며 상호작용할 수 있도록 만들었습니다. 증강현실의 가장 큰 장점은 상호작용이 가능하다는 것입니다. ‘스노우’와 같은 카메라 어플도 사용자의 얼굴과 상호작용하며 증강현실을 우리와 더 가깝게 만들어 주었습니다. ‘IKEA Place’로 우리 집에 가구를 증강시켜 미리 경험해 볼 수 있는 기회를 제공했습니다. 증강현실은 우리가 꿈꾸던 세계를 현실에 접목시켜 시너지를 이끌어낼 수 있는 기술입니다.

두 번째 라이프로깅은 사용자의 경험을 기록하고 공유할 수 있는 기술입니다. 현대 사회에서 소셜네트워크서비스는 매우 중요한 역할을 합니다. 나의 일상을 사진, 영상으로 공유하고 그에 대한 반응을 공유하며 우리들은 살아갑니다. 맛있는 걸 먹고, 멋진 곳을 여행하고, 좋은 음악을 들으면 사람들은 모든 것을 공유하고 싶어합니다. 그 욕구를 충족시켜주는 것이 라이프로깅 기술입니다. ‘라이프’ 일상, ‘로깅’ 기록하다. 단어 그대로 일상을 기록하는 기술로 그 일상을 같은 플랫폼의 사용자와 공유하는 것만으로 우리는 메타버스 기술을 만나고 있습니다. 일일히 기록하지 않아도 우리 스마트폰은 건강 앱에서 걸음 수를 기록하고, 스크림타임에서 휴대폰 사용 시간을 기록합니다. “나”를 보여주는 것을 선호하는 현시대에 맞는 기술입니다.

세 번째 거울 세계는 실제 세계를 거울처럼 보여주는 가상 세계를 만드는 기술입니다. 증강현실이 가상의 물체를 현실에서 보여주는 것이라면 거울 세계는 현실의 모든 것을 가상세계에서 볼 수 있게 만든 공간입니다. 그 예로 ‘구글 어스’ 서비스가 있습니다. ‘구글 어스’에서 원하는 지역을 검색하면 그 지역의 위성정보, 로드뷰, 건물 등을 확인할 수 있습니다. 서울 집에 앉아서 파리의 에펠탑을 구경할 수 있다는 것이 실제 세계를 간접 체험할 수 있는 거울 세계의 특징을 말해줄 수 있습니다. 비대면 환경이 구축됨에 따라 사용자가 증가한 화상회의 플랫폼도 현실의 사람들이 가상에서 소통하는 거울 세계 기술을 잘 활용한 사례입니다.

네 번째 가상세계는 메타버스 기술하면 바로 떠오르는 그 공간, 가상으로 만들어진 공간을 칭하는 기술입니다. 가장 유명한 가상세계로 마인크래프트가 있습니다. 가상의 세계에서 사용자가 원하는 것을 만들어내고, 원하는 대로 움직이며, 원하는 대로 세상을 넓혀 나갈 수 있습니다. 교정을 만들어 학교 홍보 자료로 이용하고, 화려한 공연을 가상세계에서 진행하는 등 현실에서 공간적, 시간적 제약으로 불가능한 것을 가상세계에서 이뤄내는 기술입니다. 또한, 가상세계에서 미리 경험해보고 현실에서 적용시킬지 생각해볼 수 있는 기회를 만들어주는 역할을 할 수 있습니다.

특징별로 구분 지어 메타버스 기술을 정리해보니 비슷하면서도 각각의 다른 장점을 가지고 있어, 다양한 분야에 활용할 수 있다고 생각합니다.