메타버스의 구현되는 공간에 따른 4가지 유형

1. 증강현실(Augmented Reality)

2. 라이프 로깅(Life logging)

3. 거울세계(Mirror Worlds)

4. 가상세계(Virtual Worlds)

1. 증강현실

 - 증강현실이란 개념은 90년대 후반에 처음 등장한 개념으로 현실세계 모습 위에 가상의 물체를 덧씌워서 보여주는 기술이다. 가상의 물체를 덧씌울때 스마트폰, 컴퓨터, 기계장치, 설치물을 통해 구현된다.

2. 라이프로깅

 - 자신의 삶에 관한 경험과 정보를 기록하여 저장하고 공유하는 기술이다. 이개념은 21세기 이전부터 존재하였으나 스마트폰의 확산에 따라 더욱 많이 활용되고 있다.

3. 거울세계

 - 실제 세계의 모습, 정보, 구조등을 가져가서 복사하듯이 만들어 낸 메타버스다. 가상지도, 모델링, GPS, 라이프로깅 등 다양한 기술을 활용해 실제세계의 정보를 디지털 환경에 접목해 현실세계에 효율성과 확장성을 더해 만들어진다.

4. 가상세계

 - 디지털 데이터로 구축한 가상세계로, 이용자의 자아가 투영된 아바타 간의 상호작용이 발생한다. 가상세계는 크게 분류하면 게임형태와 비게임형태로 나뉘는데 최근에는 게임형태 가상세계가 주목받고 있다.