Realidade virtual é uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema operacional. O objetivo dessa tecnologia é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais. Para isso, essa interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais que ajudem na ampliação do sentimento de presença do usuário.

Além da compreensão da RV como simulação da realidade através da tecnologia, a RV também se estende a uma apreensão de um universo não real, um universo de ícones e símbolos, mas permeando em um processo de significação o espectador desse falso universo o fornece créditos de um universo real. Em suma, uma realidade ficcional, contudo através de relações intelectuais, a compreendemos como sendo muito próxima do universo real que conhecemos.

Designa-se realidade aumentada (RA) a integração de informações virtuais a visualizações do mundo real (como, por exemplo, através de uma). Atualmente, a maior parte das pesquisas ligada ao uso de vídeos transmitidos ao vivo, que são digitalmente processados e “ampliados” pela adição de gráficos criados pelo computador. Pesquisas avançadas incluem uso de rastreamento de dados em movimento, reconhecimento de marcadores confiáveis utilizando mecanismos de visão, e a construção de ambientes controlados contendo qualquer número de sensores e atuadores.

Para muitos daqueles interessados em Realidade Ampliada, uma das suas mais importantes características é a maneira a qual faz possível a transformação do foco de interação. O sistema de interação já não é uma localização precisa, mas sim o ambiente como um todo; interação não mais é uma simples troca “face-monitor”, agora se dissolve no espaço e objetos em volta. Utilizar um sistema de informação não é mais exclusivamente um ato consciente e intencional.

Um exemplo de realidade aumentada é a trajetória feita pelas bolas de tênis, quando se usa o computador para fazer uma linha por onde a bolinha passou e onde ela caiu.

Um exemplo de realidade virtual são os óculos que simulam o jogo, como se a pessoa estivesse realmente dentro do jogo ou do filme.