첫 번째 요소는 바로 ‘나(ME)’라는 개념이다. 메타버스 세상에 존재하는 나. 현실세계에 나는 아날로그 형태로 존재하지만 온라인 상에서는 다양한 페르소나(인격)를 지닌다. 메타버스 세계에서도 마찬가지이다. 더 이상 아바타는 1개만 만들 필요가 없다. 아날로그 세계에서 나는 하나의 존재이지만, 제페토에서의 나, 이프랜드에서의 나, 로블록스에서의 나와 같이 메타버스 세계에서는 다양한 나를 만들 수 있다. 내가 없으면 존재 자체가 없는 것, ‘내’가 제일 중요한 첫 번째 요소이다.

​

두 번째 필수요소는 ‘바로 세계(Around the World)’이다. 나만 존재하고 있을 공간이 없으면 아무 것도 아닌 게 된다. 다양한 월드가 있고, 월드에 맞는 세계관이 등장한다. 제페토의 세계는 이렇게 생겼고, 이프랜드의 세계는 다르게 생겼다. 규칙과 형태 그리고 세계관도 다르다. 아바타 만드는 방법도 다르고, 상호 작용하는 방법도 다르다. 그 세계에서 ‘나’와 비슷한 구성원들과 상호작용을 한다.

​

세 번째 요소는 8가지 원칙 중 가장 중요한 개념이다. 내(ME)가 있고 나를 둘러싼 세계(Around the World)가 있으면 나와 세계가 상호작용하고 그러면서 수많은 경험을 만들어낸다. ‘경험’ 즉, Millions of Experience라는 세 번째 요소는 메타버스에서의 수백 만가지 자유로운 경험과 수많은 ‘내’가 상호작용해서 유연하게 만들어낼 수 있는 이벤트들이 결합되어 메타버스 세계를 더 풍요롭게 만들어나간다. 실례로, 포트나이트(에픽게임즈)는 배틀그라운드(크래프톤)와 유사한 분류의 게임이지만 아바타와 전장인 아레나 생성의 자유도 그리고 파티로얄(Party Royal) 을 통한 상호작용 기능을 추가해 실제 사용자가 다양한 경험(디제잉, 콘서트 등)을 통해 세계를 발전시킬 수 있는 메타버스 플랫폼으로의 진화를 이뤄냈다.

​

네 번째는 ‘시민의식과 안전(Civily & Safely)’ 정도로 번역할 수 있는 개념이다. 메타버스 세계에도 남녀노소, 인종, 국경 없이 다양한 구성원들이 각자 세계를 이뤄가는 상호작용을 하기 때문에 일종의 지켜야 할 규범이 필요하다. 각 세계에는 시민으로서 살아가야 할 규범, 윤리의식이 필요하다. 로블록스, 제페토 가입자 중 미성년자 비율도 높으며 여러 가지 범죄에 노출될 수 있고, 상호작용의 과정에서 다양한 유혹에 빠질 수도 있다. 세계에 속한 구성원들을 보호하기 위한 일종의 안전장치들이 마련돼야 하며 메타버스가 발전할수록 적용되는 규범과 안전망은 더 확충될 것이다.

​

다섯 번째 구성요소는 ‘경제(Economy) 시스템’이다. 메타버스 세계에서 머무는 시간이 많아지고 상호작용하면서, 콘텐츠의 소비와 더불어 생산이 이뤄진다. 아바타에 입힐 옷을 만들어서 팔고, 이를 소비하는 수요자가 생겼다. 거래를 위해 각 메타버스 세계에서 통용되는 통화가 만들어지고, 블록체인 기술을 적용하기도 한다. 메타버스 세계에서 아바타로 활동하는 신종 직업들도 생겨나고 있다. 메타버스 세상 속 통용되는 화폐로 노동에 대한 보상을 받을 수 있는 구조가 이미 생겼고 앞서 언급한 시민의식과 안전 장치 내에서 점차 발전하고 있다.

​

여섯 번째 구성요소는 ‘몰입감(Immersive)’으로 설명할 수 있다. 싸이월드, 페이스북, 인스타그램을 거쳐오면서 사람들은 점점 더 온라인 세계에 몰입할 수 있는 뭔가를 요구한다. 2D 화면에 갇혀 살아가지 않고, 다양한 디바이스들, AR/VR 기기와 센서들을 통해 더 실감나는 가상세계를 경험하고 싶어한다. 아주 오래 전부터 소설이나 영화에 나온 이러한 갈망이 인간의 몰입감에 대한 욕구를 표현한 것일 수도 있다. 구글, 페이스북, 삼성전자 등 거의 대부분의 ICT 업체들도 이러한 기술에 투자하고 있다.

​

일곱 번째 구성요소는 ‘적은마찰(Frictioless)’이다. 메타버스 세계가 여러 개 존재를 할 텐데 이러한 여러 개의 메타버스들을 마찰 없이 유연하게 옮겨 다닐 수 있고 서로 연결될 수 있는 개념이다. 예를 들어, 내가 메타버스 A에 산다고 하지만 거기에만 있지 않고 B세계, C세계, D세계를 마음대로 왔다갔다하면서 다수의 아바타를 통해 자유롭게 활동할 수 있는 그런 기능의 제공 여부도 메타버스의 중요 요소로 설명될 수 있다.

​

마지막 여덜 번째로 ‘친구(Friends)’라는 개념이다. 어떻게 보면 나(ME)와 같이 교감하는 직접적인 구성요소이면서 커뮤니티를 형성할 수 있는 개념이다. 메타버스에서 다양한 커뮤니티도 만들고, 길드도 만들고, 회사도 만들어 같이 경제 활동도 할 수 있다. 영화 레디플레이어원에서 가상 현실의 친구들과 협력해 문제를 해결해나가는 것을 볼 수 있듯이 친구(Friends)는 마지막으로 설명할 수 있는 메타버스의 주요 개념이다.