메타버스 경험 – 게임 마인크래프트를 통해서

20233634 민서홍

1. 서론
   1. 게임 <마인크래프트> 소개
2. 본론
   1. 게임 <마인크래프트> 가 메타버스인 이유
   2. 게임 <마인크래프트> 에서의 메타버스 예시
   3. 게임 <마인크래프트> 에서의 메타버스 경험
3. 결론
   1. 게임 <마인크래프트> 의 메타버스 발전 가능성

# 서론 - 게임 <마인크래프트> 소개

하늘, 나무, 스크린샷, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명애니메이션, 만화 영화, 스크린샷, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명게임 <마인크래프트>는 2009년 베타 출시를 시작으로, 2011년 1.0 버전을 정식 출시하여 지금은 최신 버전으로 1.19.4의 버전을 가지는 샌드박스 형식의 비디오 게임이다. 특징으로는 모든 세상이 육면체 형상의 블록으로 이루어진 세계에서 건축, 사냥 등의 방법을 통해 생존하거나 회로 설계, 게임 속의 미니게임 등의 방법으로 정해진 목적과 스토리 없이 플레이어가 목적을 만드는 점과 2.88e+19 (3천만 \* 3천만 \* 320) 개의 사실상 무한한 공간, 그리고 세상에서 가장 많이 팔린 게임 답게 이 순간에도 수많은 사람이 플레이하고 있다.

게임 <마인크래프트>

# 본론 – A. 게임 <마인크래프트> 가 메타버스인 이유

<마인크래프트>는 사용자의 설정에 따라 수많은 컨텐츠를 즐길 수 있다. 기본 게임 모드이며 게임의 “월드”에서 생존해 나가는 “야생” 부터 서버에서 추가하는 “미니 게임”, 게임의 데이터를 수정하여 새로운 아이템 등을 추가하는 “모드” 등을 통해 기본의 “야생” 뿐만 아니라 사용자가 생각하는 거의 모든 행위가 가능해진다. 메타버스의 고유 특징인 5C 또한 만족 할 수 있는데, 사용자가 새로운 “세계관”을 창작하며, 사용자 또는 유저가 “창작자”의 역할 또한 충족 할 수 있다. 또한, 서버의 데이터를 수정하여 “통화” 개념 또한 제작 할 수 있으며, 일상의 연장또한 가능한데다 연결성 또한 갖는다. 또한, 메타버스는 가상을 뜻하는 “메타” + 세계를 뜻하는 “유니버스”의 합성어 이다. 마인크래프트는 “월드”라는 이름을 갖는 세계이며 가상세계에서 플레이하기 때문에 또한 메타버스라고 할 수 있다.

# 본론 – B. 게임 <마인크래프트> 에서의 메타버스 예시

<마인크래프트>는 “모드” 및 “플러그인” 등을 통해 재화 시스템을 추가하여 경제 활동을 벌일 수 있다. 또한, 정치 활동, 사람들간의 인터렉션 등 수많은 사회적 활동 또한 가능하다. 그리고, 실제로 영남대학교에서는 LG전자와 메타버스 구축 프로젝트를 통해 만들어진 영남대학교 마인크래프트 서버 등을 메타버스 예시로 들 수 있다. 이 서버는 일반적인 <마인크래프트> 서버와는 다르게, 실제 대학생이 주체가 되어 캠퍼스의 대안 공간을 설계하고 운영하였다는 점에서 메타버스의 대표적인 예시 중 하나로도 꼽힌다. 현실 대학교 캠퍼스의 디지털 트윈을 만들었다는 점에서 또한 메타버스적 요소가 들어갔다고도 할 수 있다.

# 본론 – C 게임 <마인크래프트> 에서의 메타버스 경험

지난 2023년 5월 2일부터 직접 진행 및 운영했던 “메타버스&게임학과 마인크래프트 서버” 와 일반 유저 200명이 넘었던 서버를 운영하며 메타버스의 정의를 다시 알아가게 되었다. “메타버스&게임학과 마인크래프트 서버”는 메타버스&게임학과 학생 14명이 참가하여 게임 컨텐츠 중 “야생”을 즐겼으며, 플레이어들 사이에서는 게임 내 아이템인 “다이아몬드”를 통해 경제 활동을 했다. 예시로는, “다이아몬드” 10개가 “네더라이트 주괴” 1개가 되는 식의 경제 활동이 있었다. 또한, 사람들 간 인터넷 통화를 가능하게 하는 “디스코드”를 통해 플레이어 간 인터렉션이 있었으며, 정치 활동 또한 있었지만 무산되었다. 이러한 경험들은 평소 모호하고 다가가기 어렵다 느껴지던 메타버스가 생각보다 우리 가까이에 있다는 생각을 들게 해주었고, 또한 가까운 미래에 직접 메타버스 플랫폼을 제작하는 것도 또한 공부에 도움이 될 것 같다는 생각 또한 들게 되었다.

# 결론 – 게임 <마인크래프트> 의 메타버스 발전 가능성

<마인크래프트>는 사용자 또는 창작자의 생각에 따라 무한한 가능성과 발전 가능성을 가지고 있는 게임이다. <마인크래프트>는 또한 <로블록스>등의 메타버스 플랫폼처럼 굉장히 높은 자유도를 통해 간단한 미니게임부터 복잡하게는 정치, 경제 등의 사회 활동부터 경제 활동까지 가능한 메타버스 플랫폼 중 하나이다. <마인크래프트>의 한계점은 특유의 그래픽에서 오는 현실과의 괴리감과 그래픽적 한계 등을 꼽을 수 있는데, 하지만 사용자 간의 인터렉션 편의성과 모딩, 플러그인 제작 난이도 등을 생각한다면 입문하기 쉽다고 할 수 있다. 이러한 <마인크래프트>는 “영남대학교 마인크래프트 서버” 처럼 위의 장점들을 통해 메타버스로 발전한 가능성이 무한하다고 생각이 든다.

# 출처 및 참고사항

<마인크래프트> <https://namu.wiki/w/%EB%A7%88%EC%9D%B8%ED%81%AC%EB%9E%98%ED%94%84%ED%8A%B8>

<영남대학교 마인크래프트 서버>

<http://mc.yu.ac.kr/main/>

<메타버스&게임학과 서버>

schmc.xyz:131 (현재 접속불가)

< 마인크래프트는 진짜 메타버스일까[비트코인 A to Z]>, 매거진 한경

<https://magazine.hankyung.com/business/article/202108049624b>