

NEWS LETTER

Sparkle *Insights*

중국 여행: 변화하는 풍경에 대한 관찰

작성자: Iris Y

Iris 와 그녀의 가족은 그녀가 태어난 고향인 중국으로 돌아가 그곳의 급격한 변화를 탐험하고 성찰합니다. 아이리스는 자신이 직접 보고 경험한 것들을 통해 전통과 현대가 어우러진 독특한 시각을 제시하며, 빠르게 변화하는 중국의 모습을 담아낸 개인적인 여정을 공유합니다.

[더 읽기 - 1페이지](#)



중국의 다음 글로벌 혁신: '원신'에서 '블랙 미스: 우공'까지

작성자: Brittany C

중국의 게임 산업이 *원신*과 같은 히트작으로 전 세계의 주목을 받고 있습니다. 이제 많은 기대를 모으고 있는 *블랙 미스: 오공*이 이 흐름을 이어가며, 중국이 게임 세계에서 점점 더 큰 영향력을 발휘하고 있음을 보여주고 있습니다. 중국의 개발자들이 창의성과 기술의 한계를 넘어서면서, 이 게임들은 상업적 성공을 거둘 뿐만 아니라 중국 엔터테인먼트에 대한 세계적인 인식을 새롭게 바꾸고 있습니다. *블랙 미스: 오공*은 이 문화적 변화의 다음 중요한 이정표가 될 것으로 보입니다.

[더 읽기 - 6페이지](#)

고대의 기공 예술

작성자: Caitlyn S

기공은 고대 중국의 수련법으로, 미국에서 빠르게 인기를 얻고 있습니다. 신체 건강과 정신적 명료함을 촉진하는 전인적인 혜택을 제공하며, 다양한 사람들에게 접근 가능하고 저강도의 웰빙 수련으로 자리잡고 있습니다.

[더 읽기 - 12페이지](#)

SPOTLIGHT EVENTS

오는 9월, 미국 전역에서 다채로운 아시아 문화 축제를 경험해보세요. 축제, 공연 경기, 비즈니스 우수상 시상식 등 풍성한 행사들이 기다리고 있습니다. 이 소중한 기회를 놓치지 마세요!

[더 읽기 - 13페이지](#)



중국 여행: 변화하는 풍경에 대한 관찰

◆ 작성자: Iris Yim

올해 7월 1일부터 19일까지, 저는 남편과 두 아이와 함께 중국을 여행했습니다. 북서부의 시안, 시닝, 칭하이 호수를 방문했고, 남서부의 청두를 거쳐 남쪽에 위치한 저의 고향인 광둥성의 자오칭으로 향했습니다. 홍콩에서 중국 일정을 마무리하고, 아시아 여행의 마지막 목적지인 타이베이로 떠났습니다.



By Iris Yim

저는 중국 광둥성에서 태어나 1987년에 떠났습니다. 그 이후로 멀리서 중국 소식을 접하며, 가끔 위챗으로 친구들과 가족들과 연락을 주고받았습니다. 하지만 2009년에 포커스 그룹 프로젝트를 위해 잠시 방문한 이후로 중국을 다시 찾지 않았고, 특히 시안(실크로드의 출발점이자 7세기에 국제 도시였던 곳), 시닝(무슬림, 티베트인, 한족이 혼합된 지역), 그리고 티베트인이 주로 거주하는 칭하이 호수와 같은 문화적으로 다양한 지역을 여행해 본 적은 없었습니다. 그래서 이번 여행은 매우 기대되고 흥미진진한 경험이었습니다.

과잉 건설과 침체된 경제

중국에 첫발을 내디뎠을 때 받은 첫인상은, 우리가 첫 번째로 방문한 시안 외곽에 끝없이 늘어선 새 아파트 건물들이었습니다. 공항은 시내에서 한 시간 거리에 있었지만, 그 여정 내내 눈에 들어온 것은 그저 어디선가 갑자기 솟아오른 듯한 새로운 건축물들뿐이었습니다. 이것은 나에게 여러 가지 의문을 남겼습니다: 시안에 이 많은 새 건물을 정당화할 만큼 충분한 인구가 있는가? 사람들이 이 건물들을 구매할 경제적 여력이 있는가? 시내에서 한 시간 떨어진 곳에 사는 것에 대해 사람들이 관심이 있기는 한 걸까?

한 번 생각해 보세요: 공항에서 시내까지 한 시간 동안 차를 타면 약 100위안이 들지만, 시내 내에서의 대부분의 이동은 20-30위안 정도가 듭니다. fang.com에 따르면, 2024년 7월 시안의 평균 평방미터당 가격은 13,617 위안입니다. 80평방미터의 두 방짜리 아파트는 1,089,360위안으로, 대부분의 일반 직장을 가진 사람들에게는 너무도 부담스러운 가격입니다. 이 상황은 과잉 건설, 과도한 부채, 그리고 국영 은행들이 직면한 위험을 보여주며, 현재 중국의 경제 전망이 암울한 이유를 잘 나타냅니다. 16세에서 24세 사이의 최근 청년 실업률은 15.3%에 이르고 있습니다.



By Iris Yim



By Iris Yim

한 운전기사가 말하기를, 칭하이성에서 가장 인구 밀도가 높은 시닝이 지난해 인구의 70%를 잃었다고 했습니다. 이 통계를 확인할 수는 없었지만, 요점은 분명합니다. 지역 경제가 너무나도 어려워져서 많은 사람들이 생계를 유지할 수 없어 떠나기로 결정했다는 것입니다. 이러한 징후는 일부 중국 이민자들이 중앙아메리카를 거쳐 미국 남부 국경을 넘으려는 이유를 어느 정도 설명해줍니다. 다른 사람들은 좀 더 독특한 방법으로 대처하기도 했습니다. 청두의 한 택시 운전사는 사람들이 CCTV 뉴스 방송을 더 많이 시청하면 더 만족감을 느낄 것이라고 제안했는데, 저는 이 생각이 다소 재미있게 느껴졌습니다.

전기차(EV)의 보편화

경제가 침체된 상황에도 불구하고, 중국에서 전기차(EV)의 보급 수준과 충전 인프라의 발전에 상당히 인상받았습니다. 2023년 중국에서는 810만 대의 새로운 전기차가 등록되었으며, 이는 미국의 120만 대와 비교되는 숫자입니다. 정부의 정책이 중국의 전기차 산업에 큰 추진력을 제공한 것은 분명합니다. 예를 들어, 모든 렌터카 운영자는 사업 면허를 갱신하기 위해 전기차를 사용해야 합니다. 미국에서는 주행 거리 불안과 충전 인프라 부족이 전기차 도입의 주요 장벽으로 작용하고 있습니다.

중국에서는 충전 인프라가 매우 잘 갖추어져 있습니다. 모든 주유소에 전기차 충전기가 설치되어 있다고 합니다. 저는 시안에서 한 운전자에게 중국에서는 대부분 아파트에 거주하며 단독주택이 거의 없는 상황에서 어떻게 집에서 전기차를 충전하는지 물어봤습니다. 제가 전기차 관련 시장 조사에서 알게 된 바로는, 뉴욕과 같은 도시에서는 아파트 건물에서 충전하는 것이 큰 장벽으로 작용하고 있습니다. 그 운전자는 충전 키트를 구입할 수 있으며, 이 키트에는 전력 계량기가 포함되어 있어 건물에 전기 요금을 지불하면서 충전할 수 있다고 설명했습니다. 일반적인 충전 키트(야간에 천천히 충전하는 용도)는 2,000-5,000위안 정도이며, 설치 비용도 포함된다고 합니다. 이는 아파트에 살면서도 전기차를 충전할 수 있게 해주며, 미국이 배울 수 있는 점이 될 수도 있습니다.



By Iris Yim



By Iris Yim



By Iris Yim



By Iris Yim

보안 및 범죄율

중국의 지하철역, 기차역, 공항을 지나면서 보안 검색 수준이 매우 높다는 것을 느꼈습니다. 예를 들어, 공항에 들어갈 때는 입구에서 바로 보안 검사가 이루어집니다. 보안 요원이 모든 승객을 금속 탐지기로 스캔하고, 짐은 컨베이어 벨트에 올려 검사받아야 합니다. 그런 다음, 미국에서도 경험할 수 있는 체크인 후의 일반적인 보안 검사가 이어집니다. 지하철과 기차역에서도 보안 검사가 실시됩니다. 사실상 지하철이나 기차에서는 금속 물품을 소지할 수 없습니다. 제 남편은 가방에 가위를 가지고 있었는데, 기차역에서 그것을 포기해야 했습니다. 보안 요원이 이에 대한 보고서를 작성하려 했지만, 남편의 덴마크 여권을 보고 영어를 읽고 쓸 수 없어 포기했습니다.

중국에서는 박물관, 기차, 호텔 등 거의 모든 곳에서 신분증이 필요하며, 예약과 체크인 시 일행의 모든 구성원에 대해 신분증 확인이 요구됩니다. 그러나 이 모든 시스템은 중국 신분증에 대한 데이터 입력 및 검증을 중심으로 구축되어 있습니다. 여권으로 예약을 하려고 하면, 시스템이 데이터를 처리할 수 없다는 이유로 일부 박물관에서는 예약이 불가능할 수 있습니다. 이럴 경우 현장에서 표를 구매해야 하지만, 특히 여름철과 같은 성수기에는 인기 있는 관광지에서 이를 권장하지 않습니다.

이처럼 광범위한 신분증 확인, 보안 검사, 그리고 방대한 감시 카메라 네트워크 덕분에 중국은 세계에서 범죄율이 가장 낮은 국가 중 하나로 꼽힙니다.

미국과 달리, 중국에서는 거의 모든 금전 거래가 디지털화되었으며, 거리 상인들도 예외가 아닙니다. 최근까지도 외국인들은 알리페이(Alipay)와 위챗페이(WeChat Pay)와 같은 중국의 인기 결제 앱을 사용할 수 없었습니다. 이는 외국 신용카드를 받지 않았기 때문입니다. 중국의 방대한 전자상거래가 주로 이 두 앱에 기반하고 있어, 이들 앱을 이용할 수 없으면 차량 예약, 구매 및 음식 결제, 박물관 티켓 구입 등이 불가능했습니다. 경제를 활성화하기 위해 중국은 외국 방문객들이 신용카드를 연결하고 중국 내에서 지출할 수 있도록 알리페이와 위챗페이에 대한 규제를 완화하는 관광객 친화적인 정책을 시행했습니다.

저는 위챗페이와 알리페이를 사용할 때 다른 경험을 했습니다. 두 앱 모두 신분 확인을 위해 여권을 업로드해야 했지만, 알리페이가 훨씬 더 사용자 친화적이었습니다.

알리페이에서는 신분 확인이 몇 분 만에 완료되었지만, 위챗페이에서는 여러 번 시도했음에도 불구하고 인증을 완료할 수 없었습니다. 결국 여행 중에는 위챗페이를 사용할 수 없었습니다. 고객 서비스에도 두 번이나 문의했지만, 아무런 소용이 없었습니다. 다행히 알리페이는 대부분 잘 작동했습니다. 알리페이로 전체 구매의 90%를 결제할 수 있었고, 모든 차량 예약도 앱을 통해 할 수 있었습니다. 이는 매우 중요했는데, 그렇지 않으면 이동이 어려웠을 테니까요. 알리페이를 사용할 수 없었던 경우는 원격 지역에서 위챗페이가 더 일반적으로 사용되거나, 판매자가 사업용이 아닌 개인 알리페이 계정만 가지고 있어 중국 외 신용카드와 연결된 알리페이 계정으로 결제가 불가능한 경우였습니다.

By Iris Yim

지정학적 긴장과 여행 중 겪은 몇 가지 불편함에도 불구하고, 저는 여전히 중국 여행을 추천하고 싶습니다. 팬데믹 이후 중국이 세계에서 자신의 위치를 찾고 정의하려는 과정에서, 경제 성장이 둔화되는 가운데서도 혁신의 밝은 면과 성장통이 공존하고 있습니다. 특히 전기차와 전자상거래 분야에서 중국의 경험은 여전히 세계가 배울 점이 많다고 생각합니다. 이번 여행에서 저에게 가장 중요한 부분은 아이들이 자신들의 문화적 뿌리와 연결되도록 돕는 것이었습니다. 여행 전에 15살 된 아들은 학교와 뉴스에서 중국에 대해 부정적인 이야기만 들었기 때문에 중국에 가는 것을 계속 불평했습니다. 그러나 이제는 자오칭, 광둥, 그리고 홍콩을 다시 방문해 친척들을 만나고, 그곳에서 뱀을 찍고 싶다고 묻고 있습니다. (그는 이 두 곳에서 희귀한 뱀을 발견하는 데 큰 운을 가졌습니다.)



출처: Game Science

게임 업계의 레벨업: 중국의 새로운 파워 무브!

비디오 게임은 단순히 에픽 보스를 정복하고, 레벨을 올리거나, 친구들 앞에서 실력을 뽐내는 것만이 아닙니다. 게임은 새로운 문화를 탐험할 수 있는 창구이기도 합니다. 오랫동안 게임 개발은 미국, 유럽, 일본의 대형 회사들이 지배해 왔습니다—예를 들어, 액티비전 블리자드, 에픽 게임즈, 닌텐도, 유비소프트, 마이크로소프트 등이 있죠.

중국의 다음 글로벌 충격: “원신”에서 “흑신화: 오공”까지

작성자: Brittany C

잠깐만요, 이제 중국이 본격적으로 게임에 뛰어 들고 있어요! 이미 "원신"에 빠져 있다면, 무슨 말인지 알 거예요. 이 초인기 중국산 가챠 게임은 놀라운 세계관, 캐릭터 전환의 혼란스러움, 그리고 액션 넘치는 전투로 게이머들의 마음을 사로잡았죠. 물론 “젤다의 전설: 야생의 숨결”과 일본식 느낌을 많이 차용했을 수도 있지만, "원신"은 순수한 중국의 마법으로, 중국 문화를 새롭게 탐험할 수 있는 기회를 제공합니다.

Unveil the game-scope from within
A COMPARISON BETWEEN THE CREATIVE WORLDS OF GAME STUDIOS

INDIE	AAA
TEAM SIZE Predominantly under 50 employees.	TEAM SIZE Can range from hundreds to thousands of employees.
PROJECT SIZE Usually smaller scale projects.	PROJECT SIZE Large scale projects with extensive resources.
ROLE SPECIALIZATION More generalist roles, team members often wear multiple hats.	ROLE SPECIALIZATION Specialized roles with well-defined responsibilities.
WORK FLEXIBILITY Greater flexibility in work hours and remote work opportunities.	WORK FLEXIBILITY Traditional office settings, though some AAA studios are beginning to offer more flexible options.
CREATIVE CONTROL Higher likelihood of having a direct impact on the final product.	CREATIVE CONTROL Less individual influence on the final product due to larger team sizes.
DECISION-MAKING Less bureaucracy and a more direct line to decision-makers.	DECISION-MAKING More hierarchical decision-making structures.
DEVELOPMENT CYCLE Shorter cycles with rapid implementation.	DEVELOPMENT CYCLE Longer cycles with extended timelines for development and testing.
RISK-TAKING More open to taking risks and trying innovative ideas.	RISK-TAKING Generally more risk-averse due to high stakes and investments.
JOB SECURITY Can be less secure due to smaller budgets.	JOB SECURITY Often more secure with stable funding – no longer the case: mass layoffs at big studios in 2023.
EXPOSURE Greater chance to stand out and make a name for yourself.	EXPOSURE Chance to work on high-profile games known globally.

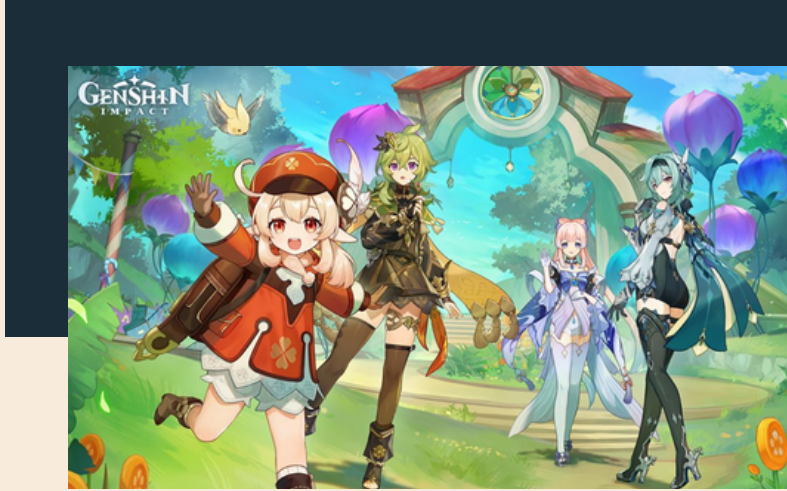
8Bit Game-changing recruitment @bitplay.com

REMEMBER, THESE ARE GENERAL TRENDS AND THE ACTUAL CONDITIONS CAN VARY GREATLY BETWEEN DIFFERENT STUDIOS AND COMPANIES

출처: 8Bit

"원신"이 계속해서 주목받으면서, 중국 개발자들과 정부는 비디오 게임이 강력한 소프트 파워가 될 수 있다는 것을 인식하고 있습니다. 그들은 중국을 글로벌 게임 무대의 주요 플레이어로 만들기 위해 준비 중이며, 세계 최고 수준의 게임들과 경쟁할 준비가 되어 있습니다.

90년대 초, 중국은 폭력적인 콘텐츠를 억제하기 위해 외국 게임 콘솔을 금지했는데, 이로 인해 게이머들은 복제 콘솔, PC, 브라우저 게임, 그리고 결국에는 모바일 게임에 의존하게 되었습니다. 이 금지 조치의 의도치 않은 결과로, 저렴하고 접근성이 높은 PC와 모바일 게임이 부상하게 되었으며, 이는 부분 유료화 모델과 인게임 결제 시스템을 바탕으로 번창하게 되었습니다.



출처: 원신

회상: 중국의 콘솔 금지 시대



출처: Ben Gilbert/Insider

중국은 2015년에 게임 콘솔 금지를 해제하면서 소니, 마이크로소프트, 닌텐도와 같은 회사들이 시장에 진입할 수 있게 되었습니다. 하지만 여전히 대부분의 콘솔은 수입되고 있으며, 현지화된 게임들은 지속적인 검열로 인해 거부당하는 경우가 많습니다. 이러한 도전에도 불구하고 중국의 게임 산업은 번창하여, 2023년 매출이 약 420억 달러에 이르렀고, 전년 대비 13.95% 증가했습니다.

중국과 동아시아에서는 모바일 게임이 주도하고 있으며, "원신"은 글로벌 선두를 달리고 있습니다. 상하이에 본사를 둔 미호요가 2020년에 출시한 이 무료 RPG는 첫 해에 35억 달러 이상의 수익을 올리며 "포트 나이트"를 넘어섰습니다. 매출의 약 70%가 중국 외부에서 발생했으며, 20%는 미국에서 나와, "원신"은 중국의 문화 대사 역할을 하고 있습니다.

그러나 2021년에 중국 정부는 미성년자의 게임 시간을 하루 한 시간으로 제한하고, 뽑기 상자에 대한 규제를 강화하는 새로운 제재를 시행했습니다. 이러한 단속은 텐센트의 주가에 영향을 미쳤고, 게임 시장을 1,000억 달러 축소시켰습니다. 이는 뽑기 상자가 많은 게임에서 벗어나 "흑신화: 오프"와 같은 명망 높은 스토리 중심의 게임으로의 전환을 예고할 수 있습니다.



출처: 미호요

- 출시일: 2024년 8월 20일
- 플랫폼: PlayStation 5, Xbox Series X/S, PC (Steam 및 Epic Games Store)
- 개발 및 배급: Game Science
- 가격: 스탠다드 - \$59.99; 디지털 디럭스 에디션 - \$69.99
- 언어: 영어, 프랑스어, 독일어, 스페인어, 일본어, 한국어, 폴란드어, 포르투갈어, 러시아어, 간체 중국어, 번체 중국어, 이탈리아어

8월 8일에 최종 트레일러가 공개된 이후, "흑신화: 오공"은 서사적인 게임플레이, 놀라운 비주얼, 그리고 강렬한 보스로 게임 커뮤니티를 뜨겁게 달구고 있습니다.

기록 경신: Steam에서 가장 기대되는 게임, 1,000만 장 판매, Steam 동시 접속자 수 3,000만 명, 높은 수요로 인해 중국에서 PS5 매진

올해의 게임 후보도 가능할까요?

흑신화: 오공

"흑신화: 오공"은 중국의 고전 서사시인 "서유기"에서 이야기 기를 가져와 이 전설적인 이야기를 확장하고 현대화했습니다. 고대 중국 신화를 배경으로 한 이 게임의 세계는 신화적인 생물들, 악마들, 천상 존재들로 가득합니다. 원작은 승려 삼장법사와 그의 일행인 손오공, 저팔계, 사오정이 불경을 찾기 위해 서쪽으로 떠나는 여정을 따라가며, 그들이 길에서 겪는 시련과 적들을 그립니다. 손오공, 즉 원숭이 왕은 이후 게임과 애니메이션에서 유사한 캐릭터들에게 영감을 주었습니다.

게임에서 플레이어는 '운명의 인물'로서 손오공의 여섯 가지 유물을 강력한 보스들로부터 되찾아 손오공을 부활시키는 임무를 수행합니다. 반항으로 유명한 손오공은 결국 엄격한 위계 시스템을 거부한 후 천계의 힘에 의해 패배했습니다.

이 게임은 전통 무술과 현대적이고 유연한 게임 플레이 메커니즘이 결합된 다이내믹한 전투 시스템을 특징으로 합니다. 손오공의 움직임은 빠르고 민첩하며, 회피와 전략적인 마법 사용에 중점을 둡니다. '소울라이크' 느낌이면서도 "갓 오브 워: 라그나로크"와 "데빌 메이 크라이"의 요소를 혼합한 스타일이라고 생각하면 됩니다.

#	Name	Top Sellers	Followers
#1	Black Myth: Wukong	#1	623,973
#2	Hollow Knight: Silksong		296,424
#3	Frostpunk 2	#454	135,647
#4	Warhammer 40,000: Space Marine 2	#12	130,821
#5	S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl	#184	220,762
#6	Monster Hunter Wilds		101,079
#7	Marvel Rivals		106,889
#8	ARK 2		131,690
#9	Unrecord		121,276

출처: Steam

- **이동 및 집중:** 전통적인 방어나 패링 메커니즘은 없습니다. 대신, 손오공의 지팡이로 투사체를 반사할 수 있고, 플레이어는 근접 공격을 회피합니다. 최대 세 번 연속 회피가 가능하며, 과도한 회피 시에는 체력 회복에 페널티가 부과됩니다. 정확한 타이밍에 맞춘 회피는 집중력을 높여 '운명의 인물'의 공격을 강화하거나 특별한 능력을 활성화할 수 있게 합니다.

- **마법:** 다양한 마나 소비 마법을 사용할 수 있으며, 이들은 신비학, 변형, 실 등의 다양한 재능 트리로 분류됩니다. 예를 들어, 신비학 트리의 '고정' 마법은 적을 얼려서 후속 공격에 취약하게 만듭니다. 보스와 같은 강한 적들은 이러한 마법에 덜 영향을 받으며, 특히 공격 애니메이션 중일 때는 더욱 그렇습니다.

- **변신:** '서유기'의 "72가지 지상 변신"에서 영감을 받아, '운명의 인물'은 다양한 형태로 변신할 수 있어 탐험과 전투 모두에서 이점을 제공합니다. '금선'과 같은 변신은 은신과 기동성을 향상시키며, 전투 중심의 형태는 고유한 공격과 방어력을 강화합니다. 변신 능력은 주요 보스를 물리친 후 추가 강화와 특별한 능력을 잠금 해제할 수도 있습니다.

자세와 스킬 트리: 전투 시스템은 여러 자세와 스킬 트리를 특징으로 하며, 각각 독특한 플레이 스타일을 제공합니다. 주요 자세는 다음과 같습니다:

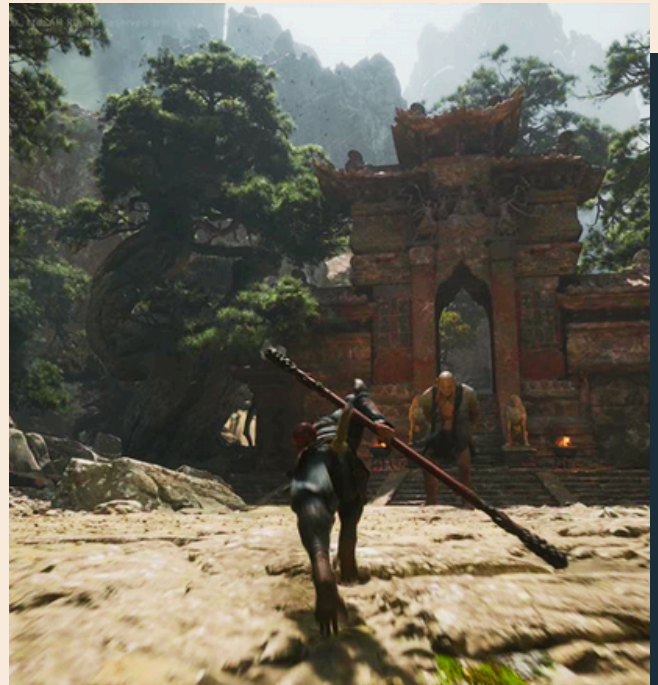
- **강타 자세:** 강력하고 공격적인 공격에 중점을 둡니다.
- **기동 자세:** 방어 및 회피 동작을 제공하며, 지상 공격을 피하는 능력도 포함됩니다.
- **찌르기 자세:** 방어 동작과 반격에 중점을 둡니다.

스킬 트리와 자세는 '불꽃'이라는 포인트로 업그레이드되며, 이는 전투와 탐험을 통해 얻을 수 있습니다. 플레이어는 선호하는 플레이 스타일에 맞는 특정 자세나 마법에 투자하여 게임플레이를 커스터마이징할 수 있습니다.

- **집중 포인트:** 이 포인트는 차지 및 강력한 공격을 풀어내는 데 중요합니다. 특정 자세 동작 중 소비되며, 적중 시 히트와 회피를 성공적으로 수행하면 보충할 수 있습니다.
- **회복 및 방어:** 능력과 특전은 '운명의 인물'의 생존성을 높일 수 있으며, 건강 회복, 체력, 방어력을 증가시키는 것들이 포함되어 강렬한 전투에서 생존하는 데 필수적입니다.



출처: YouTube 채널 Wookong



출처: Game Science

시각적으로, "흑신화: 오공"은 걸작입니다. 언리얼 엔진 5로 구동되어 초현실적인 그래픽을 제공하며, 플레이어를 아름답게 제작된 세계로 끌어들입니다. 게임은 대주석각, 관음각, 맥적산 석굴과 같은 실제 중국의 랜드마크를 재현하며, 이를 상호작용 가능하게 만들어 게임 플레이에 깊이를 더합니다.

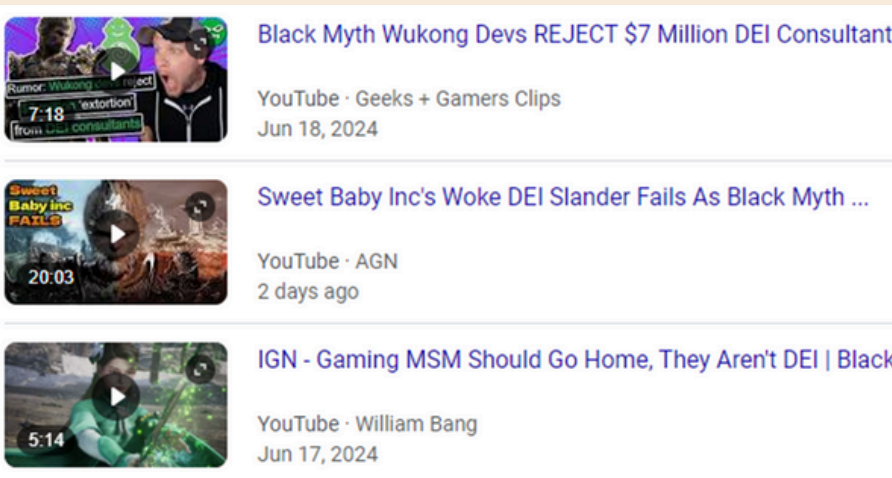
DEI 논란과 갈취 의혹

출처: Game Science

“흑신화: 오공”과 관련된 논란은 DEI(다양성, 형평성, 포용성) 컨설턴트들이 게임 개발사인 Game Science에 700만 달러를 갈취하려 했다는 소문을 중심으로 전개되고 있습니다. 이러한 확인되지 않은 주장에 따르면, 컨설턴트들은 게임 개발 과정에서 성별 표현과 다양성과 관련된 특정 변경을 요구하며, 이러한 요구가 받아들여지지 않을 경우 부정적인 언론 보도와 반발을 암시한 위협을 가했다고 합니다.

이러한 주장들은 게임 커뮤니티 내에서 큰 논쟁을 불러일으켰고, 많은 게이머들이 Game Science를 지지하며, 회사가 이러한 요구에 저항하는 것을 DEI 옹호자들의 과도한 개입에 대한 반발로 보고 있습니다. 이러한 지지는 Reddit과 YouTube와 같은 플랫폼에서의 논의에서 분명하게 나타나며, 플레이어와 콘텐츠 제작자들은 DEI 컨설턴트들의 행동을 게임 개발에 특정 이념적 기준을 강요하려는 시도로 비판하고 있습니다.

그러나 중요한 점은, 갈취 주장에 대한 구체적인 증거가 없으며, Game Science에서 이러한 주장에 대해 공식적으로 확인한 바가 없다는 것입니다. 일부 관찰자들은 이러한 소문이 DEI 이니셔티브를 깎아내리기 위한 더 큰 시도의 일환이거나, 게임에 대한 관심을 끌기 위해 논란을 일으키려는 시도일 수 있다고 제안하고 있습니다.



The image shows three YouTube video thumbnails. The first is titled 'Black Myth Wukong Devs REJECT \$7 Million DEI Consultant' by 'Geeks + Gamers Clips' from June 18, 2024. The second is 'Sweet Baby Inc's Woke DEI Slander Fails As Black Myth ...' by 'AGN' from 2 days ago. The third is 'IGN - Gaming MSM Should Go Home, They Aren't DEI | Black' by 'William Bang' from June 17, 2024.

출처: Google 검색

여성 캐릭터 부족에 대한 비판

논란의 또 다른 측면은 "흑신화: 오공"이 여성 대표성이 부족하다는 비판으로, 이는 게임 내 성별 다양성에 대한 더 넓은 논의와 맞물려 있습니다. 초기 게임플레이 영상과 홍보 자료가 주로 남성 캐릭터에 초점을 맞추면서, 게임이 여성 캐릭터를 충분히 반영하지 않는다는 주장이 제기되었습니다. 그러나 이러한 주장에 대해 일부 보고서는 여성 캐릭터들이 게임에 등장하지만, 초기 예고편이나 데모에 나오지 않은 후반부 챕터나 시나리오에서 소개된다고 반박하고 있습니다.

Game Science는 이러한 우려에 대해 "흑신화: 오공"이 아직 개발 중이며, 전체 이야기에는 다양한 캐릭터들이 포함될 것이라고 강조했습니다. 이러한 포함은 성별과 배경이 다양한 캐릭터들이 등장하는 전통적인 "서유기" 신화와 일치하며, 모든 챕터와 업데이트가 출시되면 게임이 이러한 다양성을 반영할 것임을 시사합니다.

커뮤니티와 미디어 반응



DEI 논란과 성별 대표성 논쟁이 결합되면서 반응이 극명하게 갈리고 있습니다. 일부는 DEI 문제에 대한 초점이 게임의 문화적 및 예술적 가치를 떨어뜨린다고 주장하며, 특히 이 게임이 중국 신화와 전설을 기반으로 한다는 점을 강조합니다. 반면에 다른 사람들은 현대 게임에서 대표성과 포용성이 필수적이라고 주장하며, 개발자들이 이러한 문제에 접근하는 방식에 대해 더 많은 투명성을 요구하고 있습니다.

중국의 게임 산업은 규제 역사를 넘어 창의성과 문화적 풍부함이 넘치는 활기찬 영역으로 극적인 변화를 겪고 있습니다. "원신"과 최근의 화제작 "흑신화: 오공" 같은 획기적인 타이틀로, 이 산업은 글로벌하게 큰 파장을 일으키고 있습니다. 주목할 만한 중국의 다가오는 싱글 플레이어 게임으로는 "대파: 물의 상처의 땅", "검협정연: 사검운류", "풍이 만나는 곳", "팬텀 블레이드 제로"가 있습니다. 또한, 한국의 "스텔라 블레이드"와 "P의 거짓"과 같은 주목할 만한 아시아 인디 게임들은 AAA 산업에 큰 영향을 미쳤습니다. 동양이 어떻게 계속해서 게임 지형을 재구성해 나갈지 기대되며, 컨트롤러를 준비하세요!

참고 자료

- GamesIndustry.biz: "Chinese Switch Sales Expose Failure to Counter the Ever-Present Import Market" [Link](#)
- GameSpot: "Black Myth: Wukong Is a Speedy Souls-Like Where You Can Transform into Your Enemies" [Link](#)
- ZLeague: "KhrazeGaming: Everything You Need to Know About Black Myth: Wukong" [Link](#)
- Rock Paper Shotgun: "Black Myth: Wukong Release Date Details & Everything We Know" [Link](#)
- ASO World: "Everything You Should Know About Black Myth: Wukong" [Link](#)
- Fextralife: "The Mythical Origins of Black Myth: Wukong" [Link](#)
- YouTube Video: "Black Myth: Wukong Gameplay Overview" [Link](#)
- YouTube Channel: "Black Myth Game" [Link](#)
- New Lines Magazine: "Video Games Are China's Next Soft Power Grab" [Link](#)



현대 사회에서 마음과 몸을 길러주는 고대 예술, 기공

작성자: Caitlyn S

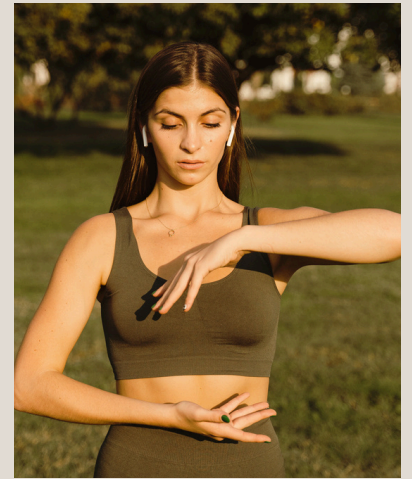
오늘날의 빠르게 변화하는 사회에서 스트레스와 좌식 생활이 일상이 되어가고 있는데, 고대 중국의 한 수련법이 건강과 웰빙을 위한 통합적인 접근법으로 인기를 얻고 있습니다. "치공"으로 발음되는 기공은 부드러운 동작, 조절된 호흡, 명상을 결합하여 신체 내의 기(氣) 또는 생명 에너지를 기르고 균형을 맞추는 수천 년의 역사를 가진 체계입니다.

기공은 전통 중국 의학과 도교 철학에 뿌리를 두고 있으며, 4,000년이 넘는 세월 동안 실천되어 왔습니다. '기공'이라는 이름은 '생명력' 또는 '활력'을 의미하는 '기(氣)'와 꾸준한 수련을 통해 길러지는 기술을 의미하는 '공(功)'에서 유래했습니다. 고강도 운동과 달리, 기공의 부드럽고 유연한 동작은 모든 연령대와 체력 수준의 사람들이 쉽게 접근할 수 있게 해줍니다.

기공 수련은 정신적, 신체적 건강에 다방면의 이점을 제공합니다. 정신적인 측면에서, 규칙적인 기공 수련자들은 스트레스 수준의 큰 감소와 전반적인 정서적 안정감의 향상을 보고합니다. 기공의 명상적인 요소는 마음을 차분하게 하고 집중력을 높이며 내면의 평화를 증진시킵니다. 많은 사람들은 기공이 불안과 우울증 증상을 관리하는 데 효과적인 도구라고 여기며, 이는 마음챙김과 현재 순간에 대한 인식을 촉진하기 때문입니다.

신체적으로, 기공의 부드러운 동작과 자세는 유연성, 균형, 그리고 신체 인식을 향상시킵니다. 조절된 호흡 기술은 심혈관 건강을 지원하고 폐활량을 증진시킵니다. 특히 관절염과 같은 만성 질환을 겪고 있는 수련자들 사이에서는 통증 감소와 이동성 증가를 경험했다는 보고가 많습니다. 일부 연구에서는 규칙적인 기공 수련이 면역 기능을 강화하고 수면의 질을 개선할 수 있다는 제안도 있습니다.

기공의 인기가 상승하고 있는 이유 중 하나는 그 다재다능성에 있습니다. 기공은 혼자서도, 그룹에서도, 실내에서나 야외에서 모두 수련할 수 있으며, 특별한 장비가 필요하지 않습니다. 이러한 특성은 바쁜 직장인, 은퇴자, 또는 그 사이의 누구에게나 이상적인 웰빙 루틴의 추가 요소로 만들어 줍니다. 기공은 또한 다른 형태의 운동 및 의학적 치료와 상호 보완적이며, 통합적인 건강 접근법에서 중요한 도구로 여겨지고 있습니다.



많은 직장에서 기공을 웰빙 프로그램에 도입하고 있으며, 이는 스트레스를 줄이고 직원들의 건강을 증진시킬 수 있는 잠재력을 인정받고 있습니다. 지역 커뮤니티 센터나 공원에서도 기공 그룹 수업을 자주 제공하며, 수련자들 간의 유대감을 형성하는 데 기여하고 있습니다.

스트레스 완화, 통증 관리, 또는 단순히 전반적인 건강 증진을 원하든, 기공은 접근하기 쉽고 효과적인 선택을 제공합니다. 매일 몇 분만 이 수련에 헌신하더라도, 더 큰 신체적 활력과 정신적 명료함을 향한 변화를 경험할 수 있을 것입니다.

SPOTLIGHT EVENTS

냅스 아시안 페스티벌 - 아시안 문화 센터

장소: 테네시주 녹스빌
행사 날짜: 2024년 9월 7일 - 8일

자세한 정보는 [click Here!](#)



9번째 연례 아시아 페스트와 용선 레이스

장소: 노스캐롤라이나주 캐리의 코카 부스 원형극장 및 심포니 호수
행사 날짜: 2024년 9월 28일

자세한 정보는 [click Here!](#)

아시안 문 페스티벌 및 비즈니스 엑셀런스 축하 행사

장소: 위스콘신주 브룩필드 컨퍼런스 센터
행사 날짜: 2024년 9월 15일

자세한 정보는 [click Here!](#)

