



아시아리뷰

제15권 제3호(통권 35호), 2025

인도 게임 산업과 청년 사회:  
산업 성장 동력과 사회적 변동의 교차점

[www.kci.go.kr](http://www.kci.go.kr)



## 서문

# 인도 게임 산업과 청년 사회: 산업 성장 동력과 사회적 변동의 교차점\*

강성용 서울대학교 아시아연구소 남아시아센터장

## I. 기획 의도: 디지털 변혁의 중심이 된 인도 게임 시장을 주목하다

21세기 디지털 혁명의 물결 속에서, 인도는 전 세계 기술과 경제 지형의 변화를 보여주는 가장 역동적인 무대로 부상하고 있다. 거대한 인구학적 배당, 빠르게 확장되는 디지털 공공 인프라, 그리고 폭발적인 모바일 인터넷 보급률이 결합되면서, 인도는 단순한 시장을 넘어 전 세계 산업의 성장 엔진이 되려고 노력하고 있다. 게임 산업은 이러한 인도 사회의 급변을 가장 첨예하게 반영하고 동시에 견인하는 핵심 분야이다.

인도 게임 시장은 불과 수년 만에 수억 명의 이용자를 확보하며 양적 성장을 이루었으나, 이 현상을 단순히 경제적 수치나 기술적 보급률의 문제로만 국한하여 설명하는 것은 그 다면적인 함축을 덮어 버리는 일이다. 게임은 인도 청년들의 일상, 사회적 관계, 그리고 전통적인 사회 구조가 지배하던 기회의 사다리에 작지만 근본적인 균열을 내고 있기 때문이다. 인도의 게임 산업은 거시적인 산업 발전 경로와 미시적인 청년들의 문화적 실천, 그리고 구조적인 사회 변동이라는 세 가지 차원의 교차점에서 이해되어야 한다.

이에 본 특집은 인도 게임 시장을 다층적으로 분석하여, 그 복합적인 성격과 함의를 학문적으로 규명하는 글 세 편을 묶어 구성하였다. 이 글들은 (주) 크래

프톤이 재정을 지원하여 2023년 12월부터 서울대학교 아시아연구소 남아시아 센터에서 수행되고 있는 연구과제 “E-Sports 경험이 사회적 인식에 미치는 영향 연구(연구책임자: 강성용)”를 통해 확보된 현장 조사 자료들을 활용한 결과물이다. 현장 조사 결과를 활용한 다양한 분석을 근거로 인도 게임 산업에 대한 산업 구조, 이용자 행태, 그리고 사회적 이동이라는 상이한 영역을 다룬 세 편의 심층 연구를 한데 모았다. 이는 인도의 게임 혁명이 인도 사회에 미치는 다면적인 영향을 입체적으로 조망하고자 하는 시도의 결과이다.

## II. 구성과 내용: 거시-미시-구조의 통합적 분석을 담다

본 특집은 성장 동력으로서의 산업 생태계, 그리고 그것이 유발한 사회적 변동으로서의 청년 문화의 사회적 변화, 그리고 이에 따라 새로운 기회를 창출하는 구조적 메커니즘이라는 일련의 논리적 흐름에 따라 배치된 세 편의 연구를 담고 있다.

### 1. 성장 궤적의 거시적 비교와 산업 생태계의 한계

특집의 첫 번째 논문인 「인도 게임시장은 중국의 성장곡선을 따라갈 수 있을까?: 인도-중국 게임산업의 성장 경로 비교 연구」(연구득, 맹현철, 전동진)는 인도의 게임 산업 성장이 나아가야 할 방향성을 중국과의 비교를 통해 제시했다. 중국은 국가적 지원과 보호주의를 통해 세계 최대의 게임 산업 대국으로 성장했으며, 인도는 ‘넥스트 차이나’로 가장 자주 언급되는 국가이지만 실제로 어떻게 중국과는 다른 발전 경로를 걷고 있는지 구체적인 분석을 담았다.

필자들은 두 국가가 급속한 경제 성장과 디지털 전환기에 게임 산업이 확대되었다는 공통점을 인정하면서도, 그 성장의 동력과 정책적 방향에서 결정적인 차이가 있음을 밝힌다. 중국이 정부 주도의 보호와 기술 내재화를 통해 자국 개발 중심의 생태계를 구축하고 질적 성장을 이루어낸 반면, 인도는 젊은 인구와 모바일 확산이라는 인구학적 우위에 힘입어 양적 성장은 이루었으나 일관성 없

는 규제와 낮은 수익 구조로 인해 질적 성장이 제한되고 있음을 지적한다. 이 연구는 인도 게임 산업이 지속 가능한 발전을 이루기 위해서는 이용자 수 증가를 넘어선 정책 일관성 확보와 자국 개발 역량 강화가 필수적임을 지적하며, 인도의 미래 성장 동력을 가늠하는 데 중요한 거시적 시사점을 제공하고 있다.

## 2. 청년 문화의 미시적 동력과 사회적 관계망의 변화

두 번째로 실린 논문, 「인도 청년들은 왜 모바일 게임에 열광하는가?: 인도 청년층의 모바일 게임 경험과 사회적 관계망 형성 양상」(강성용, 남은영)은 거시적인 시장 분석에서 벗어나 인도 청년 이용자들의 행태와 사회적 동기에 초점을 맞춘다. 인도의 게임 붐은 주로 모바일 기기를 중심으로 전개되었으며, 이는 기존의 PC나 콘솔 게임 시장과는 질적으로 다른 문화적 환경을 조성하는데, 이 연구는 이것이 인도 청년들의 사회적 관계망 형성과 사회적 의식의 변화에 미치는 영향을 밝혀 내고자 한다.

필자들은 모바일 게임이 인도 청년층에게 단순한 여가 활동 이상의 의미를 지니는 사회적 관계망 형성의 수단으로 기능하고 있음을 실증적으로 분석했다. 특히 인도 사회의 두드러진 특징인 강한 분절성과 동일 카스트 내 친교 집단 제한이라는 맥락 속에서, 모바일 게임은 익명성이 보장되는 사이버 공간을 통해 이질적인 집단 간의 상호작용을 경험할 수 있는 드문 기회를 제공한다는 사실을 밝혔다. 게이머들은 모바일 게임을 통해 팀워크, 협력, 커뮤니케이션이라는 새로운 사회적 기술을 습득하며, 이는 기존 사회 질서와는 무관하게 개인의 성취와 능력에 기반한 관계를 형성하게 하는 동력을 제공한다. 이 연구는 모바일 게임이 지닌 인도 청년들의 사회적 신뢰도와 개방성 변화에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 문화적 매개체로서의 잠재력을 탐색했다.

## 3. 불평등 해소의 희망으로서의 e스포츠

마지막 논문인 「인도 e스포츠와 공정한 사회 이동 기회: 기존 경로와의 비교 연구」(맹현철)는 게임 산업의 성장이 인도 사회의 해묵은 과제인 사회 계층 불평

등 문제에 어떻게 대응할 수 있는지를 구조적인 관점에서 다룬다. 카스트 제도와 가족의 배경이 여전히 강력한 영향을 미치는 인도에서, 교육이나 전문 직업으로서의 크리켓과 같은 전통적인 계층 이동 통로는 종종 구조적 불평등을 재생산하는 경향이 있다는 사실을 보여주면서, 인도의 e스포츠가 가진 다른 성격을 현장 조사 자료를 통해 드러내고 있다.

필자는 e스포츠가 전통적 계층 이동 경로와 달리 출신 배경, 학력, 영어 능력과 같은 문화자본의 영향을 최소화한 채로, 오직 실력과 노력에 기반하여 경제적 성공을 달성할 수 있는 새로운 기회를 제공할 수 있는지에 주목한다. 현역 프로게이머들에 대한 심층 인터뷰 결과, 모바일 중심의 인도 e스포츠 생태계는 고액의 경제적 투자나 가족의 사회적 네트워크 없이도 선수들이 성공할 수 있는 구조를 비교적 공정하게 갖추고 있는 것으로 확인된다. 이 연구는 e스포츠가 게임 산업의 단순한 성장 동력을 넘어, 사회적 약자들에게도 사회·경제적 이동의 가능성을 열어주는 디지털 시대의 새로운 사회적 장치로서 기능할 수 있음을 보여주고, 향후 인도 사회 불평등 연구에 중요한 화두를 던진다.

### III. 특집의 의의: 문화와 산업의 교차점에서 인도 e스포츠가 지닌 사회 변동에서의 추동력을 보다

본 특집은 인도 게임 산업의 연구에서 다차원적 연구 프레임워크를 통해 모바일 게임이 갖는 사회적 변동의 동력을 드러내고 있다. 또한 주요한 주장들을 인도의 모바일 게임에 대한 구체적인 현장 조사와 분석을 통해 도출하고 있는데, 이는 기존의 게임 산업에 대한 연구들과는 달리 인도의 상황을 잘 드러내고 있다는 점에서 차별적이다. 이런 면들을 고려하면 본 특집의 의미를 아래와 같이 요약해 볼 수 있겠다.

첫째, 본 특집은 산업적·문화적·구조적 분석을 통합적으로 수행함으로써, 인도 게임 시장의 복합적인 현상을 하나의 틀 안에서 입체적으로 이해할 수 있는 통합적인 연구 프레임워크를 제시했다. 둘째, 게임을 단순한 산업 분야의 경제 활동이 아닌, 사회적 관계망의 재편과 계층 이동의 가능성을 제공하는 능동적인

사회 변동의 동력으로 해석했다. 특히 카스트와 같은 전통적인 제약이 강한 인도 사회에서 디지털 플랫폼이 갖는 익명성과 능력주의가 어떻게 새로운 사회적 실험의 장을 열고 있는지를 실증적으로 탐색했다. 셋째, 서구 또는 동북아시아 중심으로 이루어져 왔던 기존의 게임 연구 패러다임에서 벗어나, 인도만의 독특한 인프라와 사회·경제적 배경을 고려한 인도 중심의 게임 연구에서 학술적 논의를 심화시켰다.

이 세 편의 논문은 인도 게임 산업이 양적 성장을 넘어 질적 성숙 단계로 진입하는 변곡점에 놓여 있음을 보여주고 있다. 거대한 인구와 데이터가 만들어 내는 잠재력 뒤편에는, 이 산업이 가져올 사회적 기회의 확대와 기존 계층 구조에 대한 도전이라는 무거운 주제들이 자리하고 있기에 이 변곡점이 불러올 변화의 역동성에 주목하는 후속 연구들도 필요하다고 믿는다. 이 맥락에서 본 특집이 인도 게임 시장의 성장 원리를 명확히 이해하고, 나아가 디지털 혁명이 인도 청년들의 삶과 사회 구조에 미치는 장기적인 영향을 예측하고 논의하는 학술적 토대를 마련하는 데 작은 보탬이 되었기를 희망한다.

투고일: 2025년 11월 26일 | 게재확정일: 2025년 12월 2일

