

인도 e스포츠와 공정한 사회 이동 기회: 기존 경로와의 비교 연구*

맹현철 인도경영전략연구소장/서울대학교 아시아연구소 객원연구원

인도에서 e스포츠는 단순한 오락이나 산업적 가치에 그치지 않고, 청년층에게 새로운 경제적·사회적 성공의 기회를 제공하고 있다. 본 연구는 카스트 제도로 대표되는 뿌리 깊은 계층 불평등이 존재하는 인도 사회에서, e스포츠가 출신 배경과 무관한 공정한 경쟁의 장으로 기능하며 사회 이동의 가능성을 제공할 수 있는지를 탐색적으로 분석하였다. 이를 위해 전통적으로 사회적 이동의 통로로 여겨지는 인도 고등교육과 크리켓 산업을 사례로 문헌 조사를 하고, 이 두 영역에서 가구 소득, 가족의 사회적 네트워크, 학력, 영어 능력, 그리고 문화자본이 계층 격차를 재생산하는 요인임을 확인하였다. 이어 인도 1세대 및 현역 프로게이머를 대상으로 한 심층 인터뷰를 통해, 이러한 요인이 e스포츠 영역에서도 동일하게 작용하는지를 검토하였다. 분석 결과, 인도 e스포츠 리그는 가족의 지원이나 고액의 경제적 투자 없이도 다양한 사회·교육적 배경을 가진 선수가 실력과 노력에 따라 성공할 수 있는 구조를 갖추고 있으며, 이러한 점에서 기존 제도적 영역보다 상대적으로 공정한 기회를 제공하는 것으로 나타났다. 본 연구는 이러한 결론이 제한된 표본에 근거한 한계를 지니지만, 향후 보다 폭넓은 연구를 위한 탐색적 접근으로서 학문적 의의가 있다.

주제어 e스포츠, 인도, 공정성, 사회 이동, 질적 연구

I. 서론

인도 사회에서 경제적·사회적 이동 가능성은 여전히 출신 계층, 카스트, 부모의 경제력, 교육 자본, 지역 등 구조적 요인의 영향을 강하게 받는다. 헌법 제정 이후 시행된 적극적 우대 조치 정책의 긍정적인 효과(Asher et al., 2024)에도 불구하고, 불평등 구조는 여러 영역에서 재생산되고 있다. 특히 고등교육과 스포츠와 같은 전통적 사회 이동 경로는 표면적으로는 능력주의적 경쟁을 표방하지만, 실제로는 사교육비, 문화적 자본, 언어 능력, 가족의 사회 경제적 배경과

* 본 연구는 (주)크레프톤이 지원한 “E-Sports 경험이 사회적 인식에 미치는 영향 연구”(서울대학교 0448A-20230058)를 통해 수행되었습니다.

결합하여 상위 계층의 우위를 강화하는 제도로 작동한다는 비판을 받고 있다 (Subramanian, 2015).

최근 급성장하고 있는 인도 e스포츠 산업은 이러한 기존 구조와 다른 역동성을 보여준다. 2024년 기준 연간 e스포츠 참가자는 200만 명을 넘고, 2025년에는 280만 명에 이를 것으로 전망된다(FICCI·FY, 2025). BGIS와 같은 대형 대회에는 수천 명의 선수가 참여하며, 전체 중계 시간과 시청자 수 역시 빠르게 증가하고 있다. 모바일 인터넷의 저렴한 요금과 스마트폰 보급 확산은 모바일 중심의 e스포츠 생태계를 형성하였고, 이는 상대적으로 낮은 진입장벽과 높은 접근성을 특징으로 한다.

이러한 산업적 성장과 접근성 확대는 e스포츠가 인도 청년층에게 기존 제도권과 다른 형태의 공정한 기회의 장이 될 수 있다는 가능성을 제기한다. 스마트폰 접근성, 게임 플레이 경험, 개인의 기술과 훈련은 계층과 카스트의 영향을 비교적 덜 받기 때문이다. 그러나 이러한 가능성에도 불구하고, 인도 e스포츠가 실제로 출신 배경과 무관한 사회·경제적 이동 경로로 기능하는지에 대한 실증적 연구는 거의 부재하다. 특히 모바일 e스포츠를 중심으로 선수의 사회·경제적 배경, 진입 과정, 인식 등을 분석한 1차 질적 연구는 찾아보기 어렵다.

본 연구는 이러한 연구 공백을 메우고자 한다. 첫째, 문헌 분석을 통해 고등교육과 크리켓이라는 전통적 사회 이동 경로가 어떻게 계층 간 불평등을 재생산하는지를 간략히 정리한다. 둘째, 인도 e스포츠 1세대 프로그래머 사례와 현직 프로 선수 대상 온오프라인 인터뷰를 바탕으로, e스포츠가 출신 배경과 무관한 새로운 사회·경제적 이동 경로로 기능할 가능성을 탐색한다. 이를 통해 e스포츠가 기존 제도권과 비교하여 어떤 점에서 차별화된 공정성을 가질 수 있는지 분석한다.

본 연구의 기여는 다음과 같다. 첫째, 인도 모바일 e스포츠 선수의 사회·경제적 배경에 대한 최초의 1차 질적 자료를 제공한다. 둘째, 전통적 사회 이동 경로와 비교하여 e스포츠의 구조적 특징을 분석함으로써, e스포츠 산업의 사회적 의미를 탐구한다. 셋째, 인도 청년층의 새로운 진로 선택과 디지털 경제의 역동성을 사회 이동 관점에서 조명한다.

논문의 구성은 다음과 같다. II장에서는 인도 고등교육과 크리켓을 중심으로

전통적 사회 이동 경로의 구조적 제약을 설명한다. III장에서는 e스포츠 산업의 부상과 인도 프로 선수의 사례를 바탕으로 e스포츠를 통한 공정성의 구현 가능성을 탐색한다. 마지막으로 결론에서는 연구의 시사점과 한계를 제시한다.

II. 인도 사회 이동 구조와 기존 경로의 한계

1. 인도 할당제와 능력주의

1) 인도 카스트 차별과 할당제

인도의 사회를 가장 강하게 규정하는 제도는 카스트이다. 카스트는 단순한 신분 집단이 아니라, 세습적으로 직업과 종교적 규범이 결합한 전통적 사회조직을 의미한다(Subedi, 2013). 인도의 카스트 제도는 상호 배타적이며 동족혼을 유지하고 의례적 정결/부정의 규칙을 중심으로 형성되어 왔으며, 카스트가 종사하던 직업과 연결되어 있다(Deshpande, 2011: 10). 카스트는 상하 위계로 존재하기 때문에 사회적 차별을, 직업과 결합해 있기 때문에 경제적 차별을 초래한다. 따라서 카스트 차별은 단순한 문화적 구분이 아니라, 세습되는 경제적 불평등 체계이자 사회 발전의 주요 제약 요인으로 작용한다. 이러한 배경 속에서 인도 정부는 오랫동안 카스트 기반 불평등을 완화하기 위한 제도적 노력을 지속해 왔다.

카스트로 인한 차별을 완화하기 위해 인도는 오랜 기간 적극적 우대 조치(affirmative action)를 실시했으며, 그 대표적인 형태가 할당제(reservation system)이다. 독립 이전 일부 지역에서는 불가촉천민(untouchable)을 대상으로 교육과 공공 부문 고용의 기회를 할당제 형태로 제공했다(Jaffrelot, 2006: 174). 독립 이후 제헌 헌법에서 할당제가 제도화되었으며, 불가촉천민은 지정카스트(SC: Scheduled Castes)로, 낙후된 지역민은 지정부족(ST: Scheduled Tribes)으로 할당제에 포함되었다(신진영·최정욱, 2020). 1979년 설치된 만달위원회(Mandal Commission)는 인도 할당제가 SC와 ST 외의 사회적 열위 집단 포괄해야 한다고 권고하였고, 그 결과 1990년대에는 기타 후진 계층(OBC: Other Backward Classes)이 새롭게 포함되었다. 특히 2006년에는 국립 고등교육기관의 입학 정원에 OBC 할당제가 적용

되면서 인도 사회에서 할당제에 대한 논란이 더욱 심화했다(Basant and Sen, 2016: 4-5). 2019년 제103차 헌법 개정을 통해 경제적 취약계층(EWS: Economically Weaker Sections)까지 제도의 대상이 확대되었다. EWS까지 포함되면서 전체 인구의 약 60%가 할당제의 적용을 받게 되었고, 이에 따라 학계와 사회 전반에서 다양한 논쟁이 이어졌다(Verma, 2023). 이처럼 인도의 할당제는 오랜 기간 수정과 확대를 거치며 사회정책과 정치의 핵심 축으로 자리 잡았다(Kumar, 2005; Osborne, 2001; Suri, 1994; Veerasha, 2022). 카스트에 기반한 할당제와 이른바 ‘카스트 정치(caste politics)’는 인도 사회의 주요 관심사이며, 이러한 관심은 온라인 검색 패턴에서도 확인된다(신진영, 2022).

여러 분야의 학자들은 오랫동안 인도의 할당제를 중심으로 사회집단(social group)의 사회 이동을 분석해 왔다. 본고에서는 인도 사회 이동 연구를 정리하기에 앞서, 관련 개념과 용어를 명확히 정의하고자 한다. 다수의 선행 연구에서는 헌법이 규정한 할당제 대상 집단인 SC, ST, OBC, 기타(general)¹를 통칭하여 카스트 집단(caste groups)으로 지칭한다(Kijima, 2006; Deshpande, 2011; Rawal and Swaminathan, 2011; Shukla et al., 2024). 본 연구 역시 SC, ST, OBC 그리고 기타를 포괄하여 이를 카스트 집단으로 명명한다. 이러한 카스트 집단 구분은 인도 중앙 정부 또는 주정부의 결정에 따라 달라질 수 있다. 실제로 메이테이(Meitei)의 ST 지정 요구, 또는 주정부가 큰 권한을 가진 OBC 지정·해제 사례처럼 정치·제도적 판단으로 조정되기도 한다. 이러한 예외적 상황을 제외하면, 한 개인이 속한 카스트 집단은 출생으로 결정되며 카스트 집단 간 이동은 불가능에 가깝다. 반면, 소득을 기준으로 한 상하위 계층 간 이동은 가능하다.

이와 관련하여 많은 연구가 카스트 집단 간의 소득 계층 이동성을 분석해 왔다. 경제학 분야 실증 연구에 따르면, SC와 ST와 같은 헌법상 보호 집단의 세대 간(inter-generational) 소득 계층 이동성은 1990년대 경제 자유화 이후 다소 개선됐지만, 할당제의 대상이 아닌 무슬림 집단은 오히려 이동성이 악화한 것으로 보고된다(Asher et al., 2024). 이는 헌법상 보호 계층이 제도적 혜택의 영향을 받았

¹ 할당제의 대상인 SC, ST, OBC를 제외한 집단이 일반(general) 또는 기타(others) 집단이며, 이들이 상위 카스트 그룹을 형성한다. 본고에서는 ‘기타’를 선택했다.

다는 점을 시사한다. 그러나 세대 내(intra-generational) 이동성은 여전히 제한적이며, 특히 하위 카스트 집단의 상향 이동 가능성은 상위 카스트에 비해 현저히 낮다(Libitha, 2025). 연구 방법, 사용된 데이터, 분석 시점에 따라 세부 결과는 다소 상이하나, 상층 진입의 장벽이 여전히 높다는 점에서는 일관된 결론이 도출된다.

인도 사회에서 계층 이동을 위한 대표적인 공개 시험으로 국공립 공과대학² 입시와 고위 공무원 임용시험(CSE: Civil Services Examination)을 들 수 있다. 국공립 공과대학 입학과 공무원 임용은 공정성과 객관성을 이유로 대규모 공개 시험으로 결정되지만, 실제 하위 카스트 집단 또는 하위 소득 계층이 이런 공개 시험을 통해서 엘리트 집단에 유입되는 기회는 매우 제한적이다(Kumar, 1985). 대규모 공개 시험을 통한 계층 이동은 표면적으로 공정한 기회를 제공하는 수단으로 보일 수 있으나, 현실에서는 부모의 엘리트 계층 지위가 자녀에게 세습되는 형태로 드러나고 있다. 이 외에도 인도에서 카스트 집단에 기반한 불평등과 차별은 민간 기업 채용(Jodhka and Newman, 2007; Siddique, 2011), 보건의료 접근성(Kumar, 2007; Mohindra et al., 2006), 부동산 거래(Thorat et al., 2015) 등 여러 방면에서 관찰된다. 결론적으로 카스트 집단에 따른 차별이 일정 부분 해소되었지만 그 영향은 제한적이며, 카스트 집단에 기반한 위계는 줄어들었으나 차별은 지속적이다(Jodhka, 2015: 250).

2) 능력주의의 인기와 공정에 대한 요구

카스트 집단, 넓게는 경제·사회적 계층에 따른 불평등과 차별이 지속되는 한편, 할당제의 대상에서 제외된 카스트 그룹이 느끼는 불공정성 또한 인도 사회의 중요한 문제로 자리 잡았다. 2006년 OBC 대상 할당제가 대학입시로 확대되자, 비수혜 집단을 중심으로 대규모 시위가 전국적으로 확산했다. 시위대는 “출신이 아닌 성취로 평가받을 권리”를 주장하며, 할당제가 능력주의(meritocracy)를 훼손한다고 비판했다. 정부는 할당제 확대를 역사적 불평등을 교정하기 위한 사회정의 조치로 해석했지만, 양측의 인식 차이는 여전히 크다.

² 인도공과대학(IIT: Indian Institute of Technology), 국립공과대학(NIT: National Institute of Technology) 등이 대표적인 국공립 공과대학이다.

최근 여론조사에서도 사회집단과 소득·성별·전공에 따라 할당제에 대한 태도 차이가 뚜렷하게 나타났다(Sabharwal, 2024). SC와 ST 중에서는 68% 이상이 할당제에 대해 강한 지지를 보이지만 상위 카스트 출신, 남성, 공학·상경 전공자는 이에 대해 부정적이었다. 특히 할당제의 수혜자에 대한 낙인이 큰 문제로 제기되었는데, 할당제 대상자를 “덜 유능하다”라 인식하는 경우가 많으며, 할당제 대상자는 이러한 낙인을 고통받고 있다. 이런 인식의 차이와 하위 계층에 대한 낙인의 확산은 할당제를 둘러싼 갈등을 보여줄 뿐 아니라, 갈등을 확대하는 사회적 메커니즘으로 작동한다.

계층에 따른 차별, 할당제, 그리고 능력주의 담론은 인도 청년이 처한 경제 현실 안에서 더 중요한 의미가 있다. 인도는 코로나19 팬데믹 이후 빠른 경기 회복세를 보였지만, 2025년 도시 지역 15~29세 청년 실업률은 19%에 달했다(Kumar, 2025). 고등교육의 확대는 양질의 일자리에 대한 기대를 높였지만, 실제 인도 청년층이 기대하는 일자리 공급은 제한적이다. 이러한 경제적 여건에서 하위 계층 청년은 구조적 차별에, 상위 계층 청년은 제도적 불공정에 각각 불만을 느낀다. 결과적으로 청년층 전반이 공정한 기회의 부재를 공유하는 상황이 나타났다.

이런 맥락에서 양질의 일자리를 창출하면서 동시에 공정한 경쟁의 장을 제공할 수 있는 새로운 사회적 장이 주목받고 있다.

2. 인도 고등교육과 사회 이동

고등교육은 임금 상승, 부의 증가, 낮은 범죄율, 높은 직업 만족도 등 다양한 긍정적 효과를 제공하며(Brand and Xie, 2010; Lochner, 2004; Oreopoulos and Salvanes, 2011; Psacharopoulos and Patrinos, 2018; Zimmerman, 2014), 인도에서도 이런 효과가 나타난다(Deshpande, 2006; Krishna, 2013; Tilak, 2003). 특히 인도공과대학(IITs: Indian Institutes of Technology)과 인도경영대학(IIMs: Indian Institutes of Management)³ 같

³ 2025년 9월 기준 인도공과대학은 23개, 인도경영대학은 21개 존재한다. 이들은 실제로 서로 다른 독립적인 고등교육 기관이며, IIT(또는 IIM) 뒤에 도시 이름을 붙여서 구분한다. 인도공과대학(또

은 인도 명문 기술 교육기관⁴은 사회 이동의 주요 통로로 기능해 왔다(Krishina, 2013). 특히 IITs로 대표되는 인도의 명문 공과대학은 높은 입학 경쟁률과 졸업 후 높은 소득으로 유명하며, 사회·경제적 성공과 선진국으로의 이민을 위한 티켓으로 인식된다(Varma and Kapur, 2009: 703).

명문 공과대학 졸업의 경제적 효과는 졸업생의 연봉 자료에서도 잘 드러난다. 인도 교육부의 2025년 고등교육 평가(NIRF: National Institutional Ranking Framework) 자료⁵에 따르면 상위 고등교육 기관 10개 중 6개가 IITs이며, 이들 학부 졸업생의 연봉 중앙값은 약 200만 루피에 달한다. NIRF 상위 10위에 속한 인문·사회 계열 명문대학인 자와할랄 네루 대학교(Jawaharlal Nehru University)와 바나라스 힌두 대학교(Banaras Hindu University) 학부 졸업생의 연봉 중앙값 각 65만 루피와 80만 루피 수준이다. 이 두 대학보다 순위가 낮은 30위의 국립공과대학 티루치라팔리(National Institute of Technology Tiruchirappalli) 학부 졸업생 연봉은 145만 루피로 인문사회계열 명문대학의 두 배에 달한다. 이는 전공 계열과 대학 계열에 따라서 학부 졸업생의 연봉 차이가 크게 나타남을 보여준다. 또 다른 중요 특징으로 상위권 IITs의 경우 학부 졸업생의 연봉이 석사 졸업생의 연봉보다 높은 점을 들 수 있다. IIT 마드라스(Madras)의 경우 4년 학부 과정 졸업생 연봉 중앙값은 175만 루피, 5년 학부 과정(학사, 석사 통합 과정) 졸업생 연봉 중앙값은 194만 루피인 반면, 2년 석사 과정 졸업생의 연봉 중앙값은 129만 루피, 3년 석사 과정 졸업생의 연봉 중앙값은 123만 루피이다. 이런 현상은 IIT 마드라스뿐 아니라 대부분의 IITs에서 나타난다. 상위권 IITs 학생이 모교 대학원 진학을 많이 하지 않는 인도 상황에서 이런 현상은 고등교육의 신호 효과를 보여준다(Veena and Rao, 2025).

IITs의 인기는 높은 수입뿐 아니라 강력한 동문 네트워크와 해외 이민 기회에서도 비롯된다. 같은 성적을 가진 학생이라도 상위권 IITs 출신은 해외 이민 확

는 경영대학) 전체를 지칭할 때는 엄밀하게 Indian Institutes of Technology(또는 Management)로 복수형을 사용하며, 약자로는 IITs(또는 IIMs)로 사용한다. 본고에서도 인도공과대학(또는 인도경영대학) 전체를 지칭할 때 IITs(또는 IIMs)를 사용했다.

⁴ 인도 교육부에 따르면 기술 교육(technical education)에 경영학이 포함된다.

⁵ <https://www.nirfindia.org/Rankings/2025/OverallRanking.html>

률이 다른 대학 출신보다 높으며(Choudhury, P. et al., 2023), 이민 사회에서 성공 가능성도 더 높다(Waltron-Roberts and Judge, 2025). IITs와 같은 인도 명문 공과대학의 동문 네트워크는 인도 내에서 산학 협력을 통한 혁신, 스타트업 자금 조달 등에도 긍정적인 영향을 미친다(Bala Subrahmanya and Arun Kumar, 2024).

인도 고등교육, 특히 IITs나 IIMs와 같은 명문 기관은 사회 이동의 사다리로 평가되지만, 실제로는 상위 계층에 더 많은 기회를 제공함으로써 계층 간 불평등을 강화한다는 비판을 받고 있다(Brahmanandam, 2023; Deshpande, 2006; Krishna, 2013; Kumar, 1985). 보루아(Borooah, 2017)는 대학 진학률이 상위 카스트, OBC, SC, ST 순으로 감소하고, 무슬림의 대학 진학률이 힌두교도보다 낮다고 분석하였다. 이러한 격차는 단순한 경제적 문제를 넘어 교육 자본의 세습과 제도적 구조의 편향성에서 비롯된다.

이러한 불평등 구조는 입시 제도에서도 드러난다. IITs를 비롯한 국공립 공과대학은 통합 입학시험(JEE: Joint Entrance Examination)을 통해 학생을 선발하며, 이는 표면적으로 능력주의를 구현한 공정한 제도로 간주된다. 그러나 실제로는 높은 사교육비, 영어 능력, 부모의 학력, 그리고 제도적·문화적 친숙성 등 사회 경제적 요인이 성적에 큰 영향을 미친다(Subramanian, 2015). 중앙중등교육위원회(Central Board of Secondary Education) 교육과정을 운영하는 사립학교는 JEE 준비에 유리하며, 이러한 학교에는 상위 카스트 학생이 집중해 있다(Subramanian, 2015: 308). 학원비는 연간 10만~20만 루피 수준으로,⁶ 가구 소득 중앙값(12만 루피)을 웃돈다. 결과적으로 상위 카스트와 고소득층 가정일수록 더 많은 사교육 투자를 통해 시험 경쟁에서 우위를 점하며, 이는 다시 명문대 입학의 불평등으로 이어진다(Choudhury, P. K. et al., 2023).

입학 이후에도 불평등은 지속된다. IITs 학생을 대상으로 한 연구에 따르면, 입학 만족도와 진로 기대 등 여러 측면에서 사회 경제적 차별이 확인된다(Varma·Kapur, 2010). 할당제에 따라 입학한 하위 카스트 학생은 학습 능력 부족

⁶ 앨런 아카데미(Allen Academy)의 푸네(Pune) 지점의 경우 연간 학원비가 18만 루피 수준이며(<https://www.allen.ac.in/pune/>), Vidyapeeth Academy의 2년 과정 학원비는 20만 600루피 수준이다(<https://vidyapeethacademy.com/>).

보다는 차별과 고립, 지원 부족으로 인해 중도 포기 비율이 높다(Krishnamurthy, 2025). 대학 내에서는 “할당제 입학생은 능력이 부족하다”라는 선입견이 강하게 작용하며, 이는 하위 카스트 학생의 낮은 성취와 지도교수 연결의 어려움으로 이어진다(Paliwal, 2023). 이러한 제도적·문화적 환경 속에서 상위 카스트 출신은 자신들의 성공을 능력의 결과로 인식하고, 구조적 불평등은 더욱 공고해진다. 결국 IITs는 카스트 자본을 현대적 인적 자본으로 전환하는 장치로 기능하고 있다(Subramanian, 2015).

3. 인도 스포츠와 사회 이동: 크리켓을 중심으로

인도를 대표하는 스포츠는 단연 크리켓이다. 2024년 기준 스포츠 시청자는 약 6억 7,800만 명이며, 이 중 크리켓 시청자는 약 6억 1,200만 명으로 전체 스포츠 시청자의 90%에 달한다(Ormax Media, 2024). 이는 축구 45% (3억 50만 명), 카바디 41% (2억 8,000만 명)을 크게 넘어서는 수치이다.⁷ 인도 프로 크리켓 리그(IPL: Indian Premier League)는 세계적으로도 유례없는 규모를 자랑한다. 2024-2025 시즌 결승전의 텔레비전 시청자 수는 1억 6,900만 명, 온라인 시청자는 5억 7,800만 명으로 집계되었으며(The Times of India, 2025/06/19), IPL 산업 가치는 약 185억 달러, 상표 가치는 39억 달러에 달한다(Houlihan Lokey, 2025). 2023년 크리켓 월드컵 결승전에서도 인도와 오스트레일리아 간 경기를 5억 1,800만 명이 시청한 것으로 조사되어(Vengattil and Kalra, 2023), 크리켓의 압도적 대중성을 보여준다.

상위권 크리켓 선수들은 스포츠 산업뿐 아니라 인도 전체를 통틀어서 가장 높은 소득을 올리는 집단에 속한다. 2024-25시즌을 기준으로 인도를 대표하는 크리켓 선수인 비라트 콜리(Virat Kohli)의 연봉은 2억 1,000만 루피, 로히트 샤르마(Rohit Sharma)의 연봉은 1억 6,300만 루피, MS 도니(MS Dhoni)의 연봉은 400만 루피이다. 1981년생인 MS 도니는 현재 현역 선수로 활동이 적어서 연봉은 낮지만, IPL에서 뛰면서 벌어들인 누적 연봉은 17억 6,840만 루피에 달한다. 인도 국가대표 크리켓 선수는 인도 크리켓 관리위원회(BCCI: Board of Control for Cricket in

⁷ 해당 조사에서는 복수 응답을 허용하였으므로 비율 전체 합계가 100%를 넘는다.

India)가 정한 국가대표 연봉과 경기 수당을 받는데, 이 역시 7,000만 루피가 넘는다. 이뿐 아니라 스폰서십과 광고 계약을 통해서도 소득을 올리는데, 유명 크리켓 선수는 그 자체가 하나의 브랜드로 연봉의 수 배에 달하는 소득을 올리는 것으로 알려져 있다. 크리켓은 인도에서 억만장자 스포츠 스타를 배출하는 유일한 종목으로 자리 잡았다.

프로 스포츠 선수로 성공하기 위해서 운동 능력이 중요하고, 계층에 따라서 평균적인 운동 능력의 차이가 없다는 전제가 성립하면 계층에 따른 차별이 프로 스포츠에 나타나기 어렵다. 게다가 인도에서 평균적으로 상위 카스트는 육체를 덜 쓰는 직업에 종사하고 있다(Cassan et al., 2021; Shah et al., 2025). 따라서 하위 카스트 출신이 스포츠 선수로 성공할 가능성이 상위 카스트 출신보다 낮지 않으리라고 사료된다. 하지만 크리켓의 경우 상위 카스트 집단 출신 비율이 높다. 보루아(Borooah, 2024)는 2020-2021 남자 크리켓 국가대표 18인 중에서 힌두 상위 카스트 출신이 67%, 그중에서 브라만이 22%에 달한다고 분석하였다. 상위 카스트 인구 비율이 24%, 브라만의 인구 비율이 6%임을 고려하면,⁸ 인도 남자 크리켓 국가대표에 상위 카스트 출신이 과대표(over-representation)되고 있다. 이 같은 상위 카스트 과대표 현상은 1970~1980년대 남성 국가대표팀과 여성 국가대표팀에도 반복적으로 나타났으며(Majumdar, 2003), 최근 IPL 선수 구성에서도 유사한 경향이 확인된다(Borooah, 2024).

상위 카스트의 과대표는 역사적, 제도적, 경제적 요인이 복합적으로 작용한 결과이다. 식민지 시기 크리켓은 영국과의 사회적 교류를 가능하게 한 중상류층의 스포츠로 도입되었고(Ray, 2008: 1639). 이후 토후국(princely state)이 지배계층인 영국과 정당한 경쟁을 통한 승리로 자긍심을 고취할 목적으로 다양한 스포츠를 후원하였고, 그 결과 크리켓을 비롯한 여러 스포츠에서 다양한 계층 출신이 활약하기도 했다. 인도 크리켓은 1970-80년대 여러 국제 대회에서 좋은 성적을 거두면서 대중의 관심을 받기 시작했다(Ray, 2008: 1645). 타타(Tata)그룹과 같은 인도 기업이 크리켓 팀을 운영했으며, 이들 기업은 크리켓 선수들이 은퇴한 이후에도 고용을 책임져야 했다. 은퇴 이후 고용까지 고려하게 된 기업은 고학력자를 선

⁸ 상기 비율은 정기 노동 현황 조사(PLFS: Periodic Labour Force Survey) 2017-2018년 기준이다.

호하게 되었으며, 특히 대졸 선수의 인기는 높았다(Cashman, 1980: 54). 타타그룹의 경우 대졸 선수에게 더 높은 급여를 지급하게 되면서 선수 학력에 따라 월급의 차이가 발생했다. 선수 은퇴 이후 대졸자는 관리자로 일하는 반면, 뛰어난 기록을 남긴 선수도 학력이 낮은 경우 은퇴 이후 공장 경비와 같은 저임금으로 고용되었다(Cashman, 1980: 55). 특히 영어 구사 능력이 선수 은퇴 후 고용에 큰 영향을 미치면서, 영어 구사 능력이 크리켓 선수의 경제적 성취에 중요한 요인이 되었다. 크리켓의 인기에 힘입어 경기 입장권 가격이 상승하고, 그 결과 크리켓은 중산층 이상이 관람하는 경기로 자리매김했다(Majumdar, 2003: 182-184). 공공 분야의 스포츠 육성 예산이 줄어들면서 다른 종목보다 더 큰 비용이 들어가는 크리켓은 명문 사립학교 학생의 운동이 되었다(Majumdar, 184).

BCCI는 2008년에 IPL을 출범시켰으며, 이 리그는 시작부터 큰 성공을 거두었다. 리그의 흥행에 힘입어 선수들도 막대한 경제적 가치를 창출하게 되었고, 이에 따라 크리켓 선수가 되려는 인구 역시 급격히 증가하였다. 그러나 선수가 되기 위해서는 가족의 지지와 후원, 우수한 코치에게 훈련받을 수 있는 인맥과 경제력이 필수적이었다. 이러한 인맥 제공과 경제적 후원 측면에서 상위 카스트는 하위 카스트보다 훨씬 유리한 위치에 있었으며, IPL 출범 이전부터 존재하던 크리켓 내 카스트 차별은 2008년 이후 오히려 더욱 견고해졌다. IPL의 인기가 높아짐에 따라 크리켓 사교육 역시 급성장하였고, 우수한 크리켓 학원은 선수로서 성공하는 데 결정적인 역할을 하게 되었다. 뭄바이의 크리켓 학원비는 4만 루피를 넘는 수준으로, 상위 카스트의 1인당 연간 소비액이 3만 7,986루피지만 하위 카스트는 2만 6,088루피에 불과하다(Borooah, 2024: 357). 결과적으로 IITs 입시를 준비하는 JEE 학원과 마찬가지로 크리켓 학원 역시 소득 수준, 그리고 소득과 밀접한 상관관계를 가진 카스트에 따른 차별을 강화하고 있다.

요컨대, 크리켓은 인도의 대표적 대중 스포츠이자 거대한 산업이지만, 그 내부에서는 사회 경제적 격차와 카스트 편향이 지속적으로 재생산되고 있다.

III. 공정한 기회 제공의 장으로서 인도 e스포츠의 가능성

앞 장에서 살펴본 바와 같이, 인도에서 고등교육과 크리켓은 오랫동안 사회 경제적 상승 이동을 가능하게 하는 대표적 경로로 기능해 왔다. 그러나 이 두 영역은 모두 카스트, 가구 소득, 사교육·코칭 비용, 영어 능력 등 구조적 요인의 영향을 강하게 받으며, 표면적 능력주의 뒤에 깊은 계층 재생산 메커니즘이 자리하고 있었다. 이러한 전통적 경로의 제약을 고려할 때, 최근 인도 청년층 사이에서 빠르게 성장하고 있는 e스포츠가 출신 배경과 무관한 새로운 사회 이동의 장이 될 수 있는지를 탐색하는 것이 중요한 연구 과제로 부상한다.

e스포츠는 모바일 중심의 확산, 진입장벽의 상대적 낮음, 온라인 공개경쟁 구조 등에서 기존 제도권 진입 경로와 뚜렷한 차이를 보인다. 그런데도, e스포츠 참여자가 어떤 사회 경제적 배경을 지녔는지, 그리고 그들의 성공 과정이 어느 정도 ‘공정한 기회 구조’를 반영하는지는 아직 체계적으로 연구되지 않았다. 특히 인도에서는 e스포츠 선수의 카스트, 학력, 부모의 직업·소득 등을 포함한 2차 데이터가 존재하지 않으며, 산업의 비공식성과 선수 교체의 빠른 속도로 인해 대규모 설문조사 또한 현실적으로 어렵다.

이러한 맥락에서 본 장에서는 탐색적 접근을 통해 인도 e스포츠가 역량 기반의 공정한 기회를 제공하는 장으로 기능하는지 살펴본다. 구체적으로 (1) 인도 모바일 e스포츠 1세대 대표 선수 사례를 검토하고, (2) 현직 프로 선수 온라인 심층 인터뷰, (3) 인도 주요 구단 소속 프로 선수 대상 오프라인 인터뷰를 통해, 인도 e스포츠의 사회 이동 경로적 성격을 다각도로 분석한다.

1. 인도 e스포츠의 시작과 제1세대 프로 게이머

인도는 낮은 PC 보급률과 이보다 더 낮은 게임 콘솔 보급률 때문에 오랫동안 비디오 게임이 대중적으로 확산하기 어려웠다. 2010년대에 들어 모바일을 중심으로 인터넷 보급률이 증가하면서 스마트폰 사용이 빠르게 늘었고, 특히 릴라이언스 그룹이 2016년 지오(Jio) 브랜드로 이동통신 산업에 진출하면서 모바일 데이터 요금이 급격히 낮아진 것이 모바일 및 인터넷 보급 확산에 결정적 역할

을 했다. ‘캔디크러쉬’와 같은 캐주얼 게임, ‘클래시 오브 클랜’과 같은 멀티플레이어 게임이 인도 대중의 관심을 끌었고, 2018년 3월 ‘펍지 모바일(PUBG Mobile)’이 출시되면서 모바일 게임은 인도에서 폭발적인 인기를 얻었다. 펍지 모바일은 한국 기업인 크래프톤이 만든 배틀 로얄 형식의 슈팅 게임인 펍지⁹(PUBG: Playerunknown’s Battlegrounds)의 모바일 버전이며, 한국과 일본을 제외한 국가에서는 중국 기업 텐센트(Tencent)가 출시하여 운영했다. 펍지 모바일은 2019년 6월까지 인도에서 약 6,000만 회 다운로드되었고(Briskman, 2019), 같은 해 12월까지 누적 다운로드 수는 1억 1,600만 회에 달했다(Chapple, 2019).

펍지의 성공으로 배틀 로얄 장르 게임이 세계적인 인기를 거두자, 싱가포르 게임 회사 가레나는 신흥 시장을 겨냥하여 저사양 모바일 기기에서도 구동할 수 있는 모바일 배틀 로얄 게임인 ‘프리 파이어(Free Fire)’를 2017년 12월 출시했으며, ‘프리 파이어’는 ‘펍지 모바일’과 함께 인도 모바일 게임의 대전환점을 이룬 게임으로 자리 잡았다. 한편, 2020년 9월 인도 정부는 국가 안보와 정보 보호를 내세우며 117개의 중국 앱을 금지했고, 여기에 텐센트가 인도에서 서비스하던 펍지 모바일이 포함되었다. 이후 크래프톤은 ‘펍지 모바일’을 기반으로 인도 시장을 겨냥한 ‘배틀그라운드 모바일 인디아(BGMI: Battlegrounds Mobile India)’를 2021년 7월 출시했다. BGMI는 한 차례 금지 조치를 겪었으나 현재까지 인도 e스포츠를 대표하는 게임으로 인기를 누리고 있다. 프리 파이어 역시 2022년 2월 펍지 모바일과 같은 이유로 금지되어 2025년 9월 현재까지 금지가 풀리지 않고 있다. 2019년 10월에는 또 다른 슈팅 게임인 ‘콜 오브 듀티’의 모바일 버전이 출시되어 인도에서도 인기를 얻고 있지만, BGMI보다 고사양 환경을 요구하기 때문에 확산은 상대적으로 제한적이다.

인도 최초의 대규모 e스포츠 대회는 2018년 9월 열린 펍지 모바일 캠퍼스 챔피언십(PUBG Mobile Campus Championship)이다. 2018년 3월 출시 직후부터 펍지 모바일이 인도에서 큰 인기를 끌면서 여러 지역에서 다양한 소규모 대회가 열렸고, 같은 해 9월 텐센트가 대규모 토너먼트를 개최하였다. 펍지 모바일 출시 6

⁹ 한국에서는 배틀그라운드라는 명칭을 사용하고 해외에서는 펍지(PUBG)라는 명칭을 더 많이 사용한다. 인도에서도 펍지라고 주로 부르기 때문에 본 논문에서도 펍지를 사용했다.

개월 만에 열린 이 대회에는 25만 명이 넘는 인원이 등록해 펍지 모바일의 인기도와 e스포츠 발전 가능성을 확인시켰다. 펍지 모바일 국제 대회에 인도 대표팀이 출전하면서 인도 e스포츠의 국제화 가능성에도 관심이 모였다. 이 시기에 인도에서 제1세대 프로 게이머로 불리는 스카우트(Sc0utOP, 이하 스카우트), 모탈(SOUL Mortal, 이하 모탈), 노바킹(Novaking) 등이 주목받았고, 소울(SOUL), 8비트(8Bit), 팀인드(TeamIND)와 같은 팀도 선수들과 함께 인기를 얻었다.

그러나 2020년 인도 정부의 펍지 금지 조치 이후 인도 e스포츠는 첫 번째 위기를 맞았고, 이후 프리 파이어가 금지 대상이 되면서 두 번째 충격을 경험했다. BGMI 출시 이후 e스포츠의 인기는 단순한 회복을 넘어, 주요 리그에서 최고 참가자 수, 관람객 수, 온라인 시청자 수 기록이 연이어 경신되는 성장세를 보인다. 펍지 모바일이 금지된 2020년 9월부터 BGMI가 출시된 2021년 7월 사이, 다수의 1세대 프로 게이머는 선수 경력을 이어가기보다 유튜브 등 플랫폼에서 라이브 스트리머로 전향하거나 구단을 운영하는 사업가로 활동하기 시작했다. 이들의 활약을 보며 성장한 청년들이 프로 게이머로 데뷔하면서 인도 e스포츠는 비교적 빠른 세대교체를 경험했다.

인도 모바일 게임 제1세대 프로 게이머 중 가장 영향력이 큰 인물로는 모탈과 스카우트를 들 수 있다. 크래프톤 인디아 담당자 인터뷰, 온라인 자료 조사, 인도 프로 게이머 인터뷰를 종합한 결과, 이 두 인물이 인도 모바일 e스포츠 생태계 형성에 가장 큰 영향을 미친 1세대 게이머로 확인되었다. 두 인물에 대한 정보는 인터뷰 기사, 영상, 팬 커뮤니티 게시물 등에서 일부 확인할 수 있으며, 출신 계층이나 가정 환경에 대한 직접적인 언급은 많지 않지만, 이를 간접적으로 시사하는 자료를 통해 사회 경제적 배경을 추정할 수 있다.

2025년 9월 기준 여전히 활동 중인 1세대 프로 게이머 모탈의 본명은 나만 마푸르(Naman Mathur)로, 1996년 뭄바이에서 태어났다. 그는 플레이스테이션 1, 2로 게임을 접했고, 2015년 모바일 게임 미니 밀리시아(Mini Militia) 플레이 영상을 유튜브에 올리며 게임 관련 공개 활동을 시작했다. 이후 펍지 모바일 게임 팀을 알려주는 영상으로 큰 인기를 얻었다. 그는 유튜브 라이브 방송 중 슈퍼챗(Super Chat)¹⁰

¹⁰ 유튜브 라이브 방송 중에 시청자가 스트리머에게 일정 금액을 후원하는 것을 슈퍼챗이라 한다.

으로 처음 40루피를 후원받으며 모바일 게임 스트리밍을 통해 경제적 가치를 창출할 수 있다는 가능성을 인식했고, 이후 많게는 1만 루피에 이르는 후원을 받기도 했다. 당시 모탈은 상학 전공(Bachelor of Commerce) 대학생이었으며, 부모의 반대에도 불구하고 학업을 중단하지 않는 선에서 스트리머 활동을 병행했다. 2018년 프로 게임 구단 팀 소울(Team Soul)을 창단해 본격적으로 프로 게이머로 활동하기 시작했으며, 팀 소울은 2019년 이후 여러 차례 우승을 거두며 모탈 개인뿐 아니라 팀 소울 역시 인도 e스포츠를 대표하는 존재가 되었다(1Up Gaming, 19/01/23).

플레이스테이션 1(PS One)은 2002년 1월 인도에 출시되었으며, 당시 최저 사양 제품의 가격은 7,990루피였다(The Times of India, 02/02/04). 2001-2002 회계연도 인도 1인당 연간 명목소득은 약 1만 7,800루피 수준으로, PS One 가격은 이의 약 45%에 해당한다. PS One을 보유한 가구의 소득 수준은 인도 평균과 비교해 상당히 높았을 것으로 추정되며, 플레이스테이션 1 또는 2를 보유한 가정은 대도시의 부유한 가정일 가능성이 크다. 모탈이 실제로 콘솔을 소유했는지를 단정하기는 어렵지만, 콘솔을 활용해 게임을 했다는 그의 발언은 그가 부유한 가정 출신이거나 부유한 가정 출신 친구 네트워크에 속해 있었을 가능성을 시사한다. 모탈이 대학에 입학한 2014-2015학년도 당시 대학 등록률(Gross Enrolment Ratio)은 24.3%로, 18세부터 23세 인구 중 약 4분의 1만이 대학에 진학했다(Ministry of Human Resource Development, 2015). 이름을 통해 출신 카스트를 정확히 확인할 수는 없지만, ‘마투르(Mathur)’라는 성은 북인도 카야스따(Kayastha) 공동체에서 흔히 발견되는 성씨이며, 카야스따는 전통적으로 문필·관리직에 종사한 집단이다. 이를 종합하면 모탈이 할당제 대상이 아닌 상위 카스트(general category) 출신일 가능성이 크지만, 본 연구는 이를 하나의 추정으로만 다루며 확정적 사실로 전제하지 않는다.

인도 모바일 e스포츠를 대표하는 또 다른 인물 스카우트의 본명은 탄메이 싱(Tanmay Singh)으로, 1996년 구자라트 발사드(Valsad)에서 태어났다. 그의 이름과 출생지만을 근거로 출신 카스트를 추정하기는 어렵다. 그는 학창 시절 축구 선

슈퍼켓 금액의 30%는 유튜브가, 70%는 스트리머가 가진다.

수로 활동했으나 부상으로 경력을 접고 게임에 몰두하게 되었고, 초등학교 3학년 무렵 처음 PC를 접했다. 이후 다양한 게임을 즐기다 BGMI와 유사한 슈팅 게임인 ‘카운터 스트라이크(Counter Strike)’에 심취했으며, 펍지 모바일의 등장과 함께 프로 게이머 경로를 선택했다. 2020년 온라인으로 열린 펍지 모바일 동부 세계 대회(PUBG Mobile World League East)에서 스카우트가 속한 오렌지 록(Orange Rock) 팀은 준우승을 차지했고, 이를 계기로 그는 인도를 대표하는 선수로 자리매김했다. 스카우트는 2019년 e스포츠 구단 팀 엑스파크(Team XSpark)를 설립해 구단주와 선수 역할을 겸했다(1Up Gaming, 19/12/17). 2025년 9월 선수로서 공식적인 은퇴를 선언했으며(Sportskeeda, 25/09/15), 2023년 10월 중순 이후로는 공식 경기 기록이 없다. 2023년 10월 이후에는 선수라기보다 구단주와 구단 홍보 대사의 역할에 더 집중하고 있다.

스카우트의 출신 배경에 대해서는 알려진 정보가 제한적이다. 다만 그가 초등학교 3학년이던 2004년에 가정에서 컴퓨터를 처음 보유했다는 언급이 있다. 2004년 인도에서 컴퓨터 평균 가격은 전년 대비 크게 하락했음에도 약 3만 8,390루피 수준이었고, 보급률은 1% 미만으로 추정된다(The Times of India, 04/02/19). 이는 당시 컴퓨터가 여전히 인도 1인당 평균 연 소득을 크게 웃도는 고가 제품이었음을 의미하며, 스카우트가 비교적 부유한 가정 출신일 가능성을 시사한다. 스카우트 역시 모탈과 마찬가지로 프로 선수로 활동을 시작할 때 부모의 반대에 직면했다는 점이 여러 인터뷰에서 반복적으로 언급된다.

요약하면, 인도 1세대 모바일 e스포츠를 대표하는 모탈과 스카우트는 어린 시절부터 콘솔과 PC에 접근할 수 있었고, 이는 모바일 게임이 본격적으로 확산하기 시작한 시점에 빠르게 적응해 e스포츠 생태계를 선도하는 데 중요한 기반이 되었던 것으로 보인다. 두 선수 모두 당시 인도 평균 소득 수준에서는 구매하기 어려운 고가 전자제품을 소유하거나 이용한 경험이 있으며, 이를 통해 상대적으로 부유한 가정 출신일 가능성을 추정할 수 있다. 또한 가족과 친척의 반대를 극복하고 1세대 프로 선수로 성장했으며, 선수 활동과 더불어 온라인 방송과 구단 운영을 통해 인지도와 경제적 가치를 동시에 높였다. 이러한 1세대 성공 사례는 인도 e스포츠 리그가 새로운 경제적 기회를 제공하는 장으로 기능할 수 있음을 보여준다.

2. 인도 프로게이머 온라인 인터뷰

인도 프로게이머에 대해서는 소속 팀, 전적, 획득 상금과 같은 기본 정보는 비교적 쉽게 찾을 수 있지만, 출신 계층, 성장 배경, 프로 선수가 된 동기와 경로 등 본 연구에 중요한 정보는 파악하기 어렵다. 앞서 살펴본 모탈과 스카우트처럼 인도 e스포츠를 대표하는 일부 1세대 선수들을 제외하면, 필요한 정보는 선수 본인을 대상으로 한 면접 조사나 설문조사를 통해서만 얻을 수 있다.

인도 e스포츠가 선수에게 출신 사회집단에 따른 차별 없이 공정한 경제·사회적 성공 기회를 제공하는지를 탐색적으로 살펴보기 위해 먼저 온라인 심층 인터뷰를 진행하였다. 면접 대상자는 크래프톤 인디아가 제공한 프로 선수 명단을 바탕으로 인도 현지 연구 보조원이 직접 연락해 섭외하였다. 총 20명의 명단을 받아 인터뷰 섭외를 시도한 결과, 2명이 인터뷰에 동의했으나 실제로는 1명만 온라인 인터뷰에 응했다. 인터뷰는 논문 저자와 인도인 연구 보조원이 함께 진행했으며, 저자가 주로 질문을 하고 연구 보조원은 관찰자로 참여해 인터뷰 중 중요 내용을 정리한 뒤, 녹화 영상을 함께 분석하였다. 온라인 인터뷰는 2024년 5월 14일에 실시되었으며, 탐색적 조사 성격에 맞게 선수 소개, 성장 과정, 프로 선수가 된 동기와 경로, 일상과 직업 만족도 등 다양한 내용을 포괄적으로 질문했다. 인터뷰 대상자인 G 선수는 2004년생으로 당시 만 20세였으며, 만 15세에 데뷔해 선수 생활을 시작했다. 인터뷰 시점 기준으로 그는 C 구단 소속으로 나비 뭄바이(Navi Mumbai)의 합숙소(gaming house)에서 생활하고 있었다.

G 선수는 뭄바이 인근에서 태어나 매우 가난한 홀어머니 가정의 장남으로 성장했다. 온라인으로 게임 영상을 보는 것을 좋아했지만, 처음에는 자신의 스마트폰이 없어 친구의 스마트폰을 빌려 게임을 했다. 이후 저가형 스마트폰을 마련한 뒤 본격적으로 게임을 시작했고, 지역 대회에 꾸준히 출전해 좋은 성적을 내면서 프로팀에 영입되었다. 이는 경제적으로 매우 취약한 가구 출신이라도 충분한 실력이 있을 경우 프로 선수로 입문할 기회가 존재함을 시사한다.

“저는 15살부터 게임을 했어요. 가장 먼저 한 게임은 ‘클래시 오브 클랜’, ‘미니 밀리시아(Mini Militia)’이었고, 이후 펍지를 가장 좋아했어요. 펍지 모바일 생중계를 많이

봤어요. 당시에는 제 전화기가 없어서 친구에게 빌려서 게임을 했어요. 그러다 보니 처음부터 게임을 잘하지 못했어요. 하지만 한 단계씩 발전하게 되고, 제 전화기가 생기면서 본격적으로 선수의 길을 걸었어요. (...) 지금은 아이폰 15 프로와 아이폰 14 프로 맥스를 쓰고 있어요. 대부분의 프로 선수가 아이폰을 선호하고, 제 장비(스마트폰)는 구단에서 제공합니다.”

선수 생활을 본격적으로 시작한 이후, 고급 장비를 갖추면서 G 선수의 경기력은 크게 향상되었고 인도 리그 상위권 성적을 꾸준히 기록하기 시작했다. 인도 프로 선수들이 선호하는 대표적인 장비는 아이폰 프로 시리즈이며, G 선수가 사용하고 있는 아이폰 14 프로 맥스는 인도에서 약 13만 루피에 달하는 고가 장비이다. G 선수의 경우 구단으로부터 최신 최고 사양 스마트폰을 지원받음으로써, 가구의 가난이 선수로서의 성과를 제약하는 요인을 상당 부분 상쇄한 것으로 보인다.

G 선수는 2022년 BGMI 리그 상금 1위를 기록했으며, 2023년에도 상금 순위 5위 안에 드는 성적을 거둔, 리그를 대표하는 선수 중 한 명이다. 지역의 소규모 대회에 출전하던 초기에는 월 3,000루피 수준의 수입밖에 올리지 못했는데, 이는 인도 평균 월급에 크게 못 미치는 수준이다. 이후 더 큰 대회에 출전하면서 월 소득은 약 1만 5,000루피 수준으로 증가했다. 현재 그는 월 30만~50만 루피 수준의 소득을 올리고 있으며, 소득원은 대회 상금뿐 아니라 유튜브·인스타그램 등의 온라인 방송 수입까지 포함한다.

“선수가 되기 전에 다른 직업을 가진 적이 없고, 선수가 되기로 결심한 이후로 저는 100% 게임에 몰두해요. 게임과 게임 콘텐츠 제작이 제 직업이에요. 주로 유튜브와 인스타그램으로 라이브 방송해요. 라이브 방송으로 얻는 수입은 100% 제가 가져 갑니다. 가끔 구단에서 프로모션으로 방송할 경우를 제외하면요. (...) 현재 월 30만에서 50만 루피를 벌어요. 월마다 편차가 있는데, 기본급으로 20만에서 30만 루피를 받아요. 다른 선수들도 이 정도 받는 걸로 알고 있어요. 우리 팀 선수 간 소득 차이는 5만 루피에서 6만 루피 사이예요. 소득에 큰 차이가 나지 않지요. 프로 게이머가 되고 처음에는 월 3,000루피를 벌었어요. 팀에서 다섯 번째 선수였거든요.¹¹ 그

¹¹ 펍지 모바일과 BGMI는 대부분 4명이 한 팀을 이루어 시합하며, 후보 선수까지 다섯 명이 시합

러다가 3,000~5,000루피를 벌다가, 4년 전에 더 큰 구단 선수로 일하면서 월급이 1만 5,000루피로 크게 올랐어요. 그 구단에서 아이폰을 사줬고, 제 성적은 더 좋아졌고 6만 루피까지 벌게 되었어요. 8개월 후에 제 월급은 세 배 이상 늘었어요. 저는 2022년 최고의 선수였고, 2023년에는 5위 안에 들었어요.”

G 선수는 프로 선수로 경력을 시작할 때 가족의 강한 반대에 직면했다. 특히 가난한 홀어머니 가정의 장남으로서 생계 부양의 책임을 지닌 상황에서, 안정성이 검증되지 않은 새로운 직업을 선택하는 일은 가족 관점에서 받아들이기 어려운 선택이었다고 볼 수 있다. 그러나 게임을 통해 실제 소득이 발생하고, 그 규모가 점차 커지면서 가족의 태도는 점진적으로, 그리고 결국은 완전히 변화했다. 최근 e스포츠를 통해 높은 수입을 올리는 선수가 늘어나면서, e스포츠 선수를 바라보는 인식 또한 “게임을 하는 아이”에서 “수입을 올리는 전문직 종사자”로 이동하고 있다.

“저는 뭍바이 인근의 매우 가난한 집안 출신입니다. 홀어머니가 저를 키웠어요. 다른 모든 인도 부모님처럼 저희 어머니도 “공부해라. 그만 놀아라.” 말씀하셨어요. 하지만 제가 돈을 조금씩 벌면서 어머니는 “그만 놀고, 게임을 해라”라는 말씀을 하시게 되었어요. 적극적으로 후원해 주셨어요. 제 홀어머니는 제 경력을 100% 지지해 주시는 분으로 변하셨어요. (...) 인도 부모님들도 자식이 게임 하는 걸 좋아하지 않아요. 하지만 조금씩 변하고 있어요. 우리 팀에는 다섯 살에 스트리머를 시작해서 일곱 살인 지금 프로팀에 소속된 선수도 있어요. 유튜브 구독자가 45만은 될 겁니다.”

G 선수가 프로 선수가 되기로 결심하는 과정에는 1세대 프로 게이머의 영향이 크게 작용했다. 짧은 기간에 큰 경제·사회적 성취를 이룬 1세대 선수들의 사례는, 이들을 롤 모델로 삼는 새로운 세대에게 e스포츠를 현실적인 진로로 상상하게 만든 계기로 보인다.

에 출전하기도 한다. 다섯 번째 선수라는 말은 다섯 명으로 구성된 팀에서 주로 출전하는 네 명의 선수를 제외한 후보 선수를 의미한다.

“3년 전부터 모탈의 영상을 보기 시작했어요. 모탈은 매우 뛰어난 스트리머예요. 그때가 그의 전성기였습니다. 모탈의 영상을 보면서 프로 게이머가 되고 싶은 열정을 가지게 되었고, 작년에는 모탈과 같은 팀에서 선수 활동을 하기도 했어요. 저에게 매우 자랑스러운 순간이었어요.”

유명 프로 구단 선수는 합숙소에서 생활하면서, 통상 주 6일 연습하거나 대회에 출전한다. 대회는 평균적으로 주 1회 이상 열리며, 대회를 앞두고 연습 시간은 더욱 늘어난다. 현재 직업 만족도는 전반적으로 높은 편이지만, 자기 잠재력에 비추어 아쉬움을 표현하는 모습도 관찰된다.

“우리 팀 선수들은 합숙 생활하는데, 보통 11시 30분쯤에 일과를 시작해요. 그러고는 연속해서 8시간가량 매일 연습합니다. 큰 대회를 앞두고 더 많이 연습하기도 해요. 월요일은 우리 팀뿐 아니라 대부분의 프로팀에게 휴일이예요. (...) 프로 선수들은 한 달에 보통 6회~8회가량 대회에 나갑니다. 크고 작은 대회가 많거든요. 큰 대회는 일 년에 두세 번뿐이지만 서드 파티가 개최하는 대회가 거의 매주 있어요. (...) 프로 선수로 만족도가 100점은 아니지만, 70점은 돼요. 제가 더 잘할 수 있었는데, 그래서 아쉬워요.”

요컨대, G 선수에 대한 온라인 심층 인터뷰는 (1) 매우 취약한 경제적 배경을 가진 청년도 e스포츠를 통해 상위 소득 계층으로 이동할 가능성이 존재하고, (2) 초기 고가 장비 필요성과 같은 자본 투입 격차는 구단의 장비 지원을 통해 상당 부분 완화될 수 있으며, (3) 1세대 프로 게이머의 성공 사례가 새로운 세대의 진입 동기와 경로를 형성하는 중요한 요인으로 작용하고 있음을 보여준다.

3. 인도 프로게이머 현장 인터뷰

G 선수와의 온라인 인터뷰 결과를 바탕으로 몇 가지 중요한 관찰을 도출할 수 있었고, 이를 더 많은 선수에게서 확인하기 위해 추가 조사를 하였다. 2025년 1월 24일, 인도 프로 구단 숙소가 밀집한 나비 뭍바이에서 세 개 구단에 소속된 여덟 명의 프로 선수와 개별 인터뷰를 진행하였다. 크래프톤 인디아의 협조

로 나비 몸바이에 숙소를 둔, 인도 e스포츠 리그를 대표하는 세 구단이 조사에 참여했다. 각 구단 내부 스튜디오¹²에서 촬영을 병행하는 조건으로 인터뷰가 성사되었다. 오전에는 S 구단에서 세 명, 오후에는 G 구단에서 세 명, 마지막으로 R 구단에서 두 명을 인터뷰했다. 이 중 R 구단의 Se 선수는 섭외 당시 R 소속이었으나 인터뷰 시점에는 W 구단으로 이적한 상태였다.

영어 인터뷰가 가능한 선수를 먼저 섭외하려 했으나, 선수뿐 아니라 구단 매니저까지 영어 사용에 어려움을 느끼는 경우가 많아, 8명 중 7명은 힌디어 통역을 통해 인터뷰가 진행되었다. 이는 상위 카스트·고학력·영어 사용자 중심인 기존 사회 이동 경로(ITTs·공무원 시험 등)와 달리, e스포츠 선수층에서는 영어 능력이 성공의 필수 조건이 아님을 시사하는 중요한 관찰이기도 하다.

조사 과정에서 본 연구는 선수 개인의 출신 지역, 학력 수준, 추정할 수 있는 종교적 배경, 성장 경로 등을 세밀하게 파악하고자 하였다. 이는 e스포츠가 인도의 기존 사회 이동 구조와 어떻게 다른 기회를 제공하는지 탐색하기 위해 필수적인 기본 자료이다. 그러나 선수 개인의 카스트, 부모의 소득 및 직업, 가구의 경제·사회적 지위와 같이 출신 계층을 직접적으로 드러낼 수 있는 정보는 민감성이 매우 높고, 인터뷰 대상자와 구단 측에서도 이러한 정보 제공을 부담스러워하였다. 이에 따라 본 연구는 개별 선수를 특정할 수 있는 어떠한 개인정보도 논문에 포함하지 않으며, 출신 지역·학력·종교 등 조사된 모든 인구 통계적 특성은 개인 식별할 수 없도록 빈도 형태로만 제시하였다.

출신 지역 분포를 보면, 조사 대상 8명 중 북인도 출신이 6명, 중·서부 출신이 1명, 동북부 출신이 1명으로 나타났다. 인터뷰는 마하라슈트라주의 나비 몸바이에 있는 여러 프로 구단의 합숙 시설에서 진행되었으나, 선수들은 모두 서로 다른 주에서 이동해 온 경우였다. 또한 강성용·남은영(2025)이 지적한 언어 기반 팀 구성 선호, 즉 동일한 언어권(특히 힌디어 사용자) 내에서 팀을 형성하려는 경향을 고려하면, 북인도 출신 선수 비중이 높게 나타난 구조적 배경을 설명할 수 있다.

¹² 각 구단은 유튜브, 인스타그램 등을 통해서 게임 방송을 송출하며 수익을 창출한다. 대부분의 명문 구단은 숙소에 라이브 방송 촬영이 가능한 스튜디오를 가지고 있다.

학력 수준 또한 다양한 범위를 보였다. 대학 재학 또는 중퇴가 4명, 고졸(interpass)이 3명, 학부 졸업 1명으로 확인되었다. 이 분포는 인도의 전통적 사회 이동 경로-예컨대 JEE 시험을 통한 IITs 진학이나 크리켓 선수 양성과 같이 높은 교육 자본 또는 가계 자원이 필수적인 경로와 비교할 때, e스포츠가 상대적으로 다양한 교육 배경을 가진 청년에게 진입 기회를 제공하는 경로로 작동하고 있음을 의미한다.

응답자 8명 중 1명은 성이 싱(Singh)이고 인터뷰 시 터번을 착용하고 있었으며, 개인 소셜미디어에서도 시크교도임을 명시하고 있었다. 또 다른 1명은 이름의 구성으로 보아 무슬림 가정 출신임을 추정할 수 있었다. 나머지 6명은 종교적 정체성을 직접적으로 드러내는 단서를 확인할 수 없었으나, 일반적인 이름 구조를 고려할 때 힌두교 배경일 가능성이 높은 것으로 판단된다.

한편, 조사 대상 8명은 규모는 제한적이지만 모두 최근 BGMI 리그에서 뛰어난 성과를 내고 있는, 인도에서 가장 성적이 우수한 상위권 프로팀 소속 선수로 구성되어 있다. 인도 e스포츠 분야는 선수의 출신 계층·가정 배경·사회 경제적 이동 경로에 관한 체계적 2차 자료가 거의 전혀 없는 실정이다. 따라서 본 연구에서 확보한 질적 자료는 비록 표본 규모는 작지만, 기존 연구에서 접근하기 어려웠던 선수 배경 정보의 공백을 보완하는 희소한 1차 자료로서 중요한 탐색적 가치를 지닌다.

프로 선수들은 대체로 인터뷰 경험이 많지 않아, 비교적 복합적 사고가 필요한 질문에 즉각적으로 답하기 어려울 수 있다는 점에서 구단 측은 사전 질문지 제공을 요청하였다. 이에 연구팀은 인터뷰 시행 약 일주일 전에 질문지를 각 구단에 전달하였다. 질문지는 자기소개, e스포츠 선수가 되기로 결심한 계기와 가족의 반응, 선수로 성공하기 위해 기울인 노력과 그 결과, 인도 e스포츠가 공정한 기회를 제공하는지에 대한 인식, 그리고 현재 직업 만족도 등 핵심 주제로 구성하였다. 실제 면담 과정에서는 선수별 이해도와 답변 흐름에 따라 질문 순서를 조정하거나 일부 항목을 생략하기도 했으며, 보다 깊이 있는 응답을 얻기 위해 추가 질문을 제시하기도 하였다. 사전에 각 구단에 전달한 인터뷰 질문지를 한국어로 번역하여 아래에 정리하였다.

1. 이름, 나이, 출신 지역, 교육 배경 등 기본적인 자기소개를 부탁드립니다.
2. e스포츠 선수가 되기 전, e스포츠 산업과 선수라는 직업에 대해 어떻게 인식하고 있었나요?
3. e스포츠 선수가 되기로 결심했을 때 품었던 목표는 무엇이며, 이 경력을 통해 무엇을 성취할 수 있다고 보았나요?
4. 선수 활동을 처음 시작했을 당시 가족의 반응은 어땠나요? 그리고 현재 가족의 인식은 어떻게 달라졌나요?
5. 프로 선수로 성공하기 위해 어떤 노력(연습 방식, 장비, 팀 활동 등)을 기울였나요?
6. 선수 경력 과정에서 개인적 혹은 사회적 어려움이 있었다면 무엇인지, 그리고 이를 어떻게 극복했는지 설명해 주세요.
7. 인도 e스포츠 리그는 노력에 비례하는 적절한 보상이 이루어지는 구조라고 생각하나요?
8. 인도 e스포츠는 사회 경제적 배경과 무관하게 모든 참가자에게 공정한 성공 기회를 제공한다고 보나요?
9. 현재 e스포츠 선수로서 자신의 직업과 경력에 대해 어느 정도 만족하고 있나요?

8명의 인터뷰 결과를 종합적으로 분석하여 네 가지 시사점을 도출했다.

1) 노력-보상 구조에 대한 강한 신뢰와 ‘공정한 기회’에 대한 일관된 인식

먼저, 모든 선수는 인도 e스포츠 리그가 “노력한 만큼 보상이 이루어지는 영역”이라고 응답하였다. 예컨대 Ro 선수는 “성과가 쌓이면 더 좋은 팀에 갈 수 있고, 장비도 더 좋은 것을 받을 수 있다”라고 설명했으며, Je 선수 역시 “실력이 올라가면 연봉에 금방 반영된다”라고 말해 성과 중심 인센티브 구조를 강조하였다. 흥미롭게도 사회구조적 요인(카스트, 종교, 지역)에 따른 불평등을 언급한 선수는 없었으며, 응답자들은 e스포츠가 전통적인 사회 이동 경로(ITTs 입시·크리켓 등)와 달리 “출신 배경 없이 실력으로 평가받는 분야”라는 점을 반복적으로 확인하였다. 대부분의 응답자가 본명을 숨기고 IGN(In-game name)을 사용하는 이유에 대해 “출신을 감추기 위해서라기보다, 게임 문화에서 자연스러운 관행”이라고 설명했지만, 본명이 드러나지 않는 점이 결과적으로 사회적 배경 정보의 노출을 차단하는 효과가 있다는 점을 주목할 필요가 있다.

2) 선수 진입 동기와 성장 경로

선수가 된 동기는 크게 두 가지였는데, 다수의 응답자는 순수한 “게임에 대한 열정”을 가장 중요한 요인으로 제시하였다. 예컨대 Hu 선수는 “어릴 때부터 모탈 영상을 보며 프로 선수를 꿈꿨고, 실제로 모탈과 같은 팀이 되었을 때 인생의 가장 큰 성취를 느꼈다”라고 말했다. Na와 Si 선수 역시 스트리머의 플레이 영상을 보며 진입 동기를 형성했다고 진술하였다. 반면 가장 어린 선수인 Ad는 “어린 나이에 빨리 돈을 벌 수 있다는 점 때문에” 17세에 데뷔했다고 언급하여 경제적 동기를 강조하는 예외적 사례였다.

경력 형성 과정은 대체로 유사했는데, 대부분의 선수(Ro, Sp, Si 등)는 지역 대회에서 좋은 성적을 쌓거나 온라인 생중계를 통해 실력을 노출한 뒤, 상위 구단에서 스카우트를 받아 현재의 팀으로 이적했다고 설명했다. 이 과정에서 IGN 사용은 본명으로 드러날 수 있는 카스트·지역·종교 정체성을 가리는 효과를 지니며, 성과 중심의 평가 구조를 더욱 강화하는 요소로 작용하고 있었다.

3) 선수 활동의 조건과 성과 결정 요인

성공적인 선수 활동을 위해 공통으로 중요한 요소는 장비였다. 모든 선수는 구단 지원을 통해 최신 아이폰 프로 또는 프로 맥스 모델을 사용하고 있었으며, 이는 인도에서 13만 루피에 달하는 고가 장비이지만 구단 지원을 통해 초기 자본 장벽이 크게 완화되는 구조였다. 예컨대 Ad 선수는 과거 온라인 대회에서 뛰어난 성적을 낸 직후 “부정행위 논란”이 일어 오프라인 대회에서 실력을 재증명해야 했던 경험을 언급했는데, 이는 온라인 중심의 게임 문화가 갖는 신뢰의 문제와 실력 검증 필요성을 보여주는 사례였다.

또한 Je 선수는 “구단에서 나이가 많은 선수들이 어린 선수를 스카우트하는 역할까지 맡고 있다”라며 이동성 높은 시장 구조를 설명했고, Ro 선수는 스트리밍이 주요 수입원이 된 상황에서 “화려한 개인기와 공격적 플레이를 유지해야 한다는 압박”을 느낀다고 진술했다. 이는 e스포츠 내 성공 요인이 단순한 경기력뿐 아니라 콘텐츠로서의 매력과 개인 브랜드 구축 능력과 결합해 있음을 시사한다.

4) 가족의 지지와 인식 변화

가족의 반응은 매우 일관된 패턴을 보였다. 조사 대상 8명 중 7명은 선수 활동 초기 가족의 반대를 경험했으며, 이는 게임이 비생산적인 활동으로 인식되던 기존 문화와 불확실한 직업에 대한 우려에서 비롯된 것으로 보인다. 특히 경제적으로 어려운 가정 출신 선수의 경우 반대의 강도가 더 높았다. G 선수 사례처럼 “처음에는 공부하라고 혼나던 내가 조금씩 돈을 벌자, 어머니가 오히려 게임을 하라고 응원해 주기 시작했다”라는 서술은 이 변화의 전형적인 모습을 보여 준다.

예외적으로 Se 선수는 “처음부터 부모님이 전폭적으로 지지했다”라고 밝혔으며, Je 선수는 공학 전공 대학을 중퇴하고 선수 활동에 전념할 때 형제의 강한 지지가 큰 도움이 되었다고 설명했다. 크래프톤 인디아 직원과의 논의에서도 최근 부모들이 “자녀에게 고성능 스마트폰을 사주며 스트리머나 프로선수 진로를 장려하는 경우가 늘고 있다”라는 설명이 확인되어, e스포츠에 대한 인도 사회의 전반적 인식 변화가 진행 중임을 알 수 있었다.

4. 토의

본 장에서 제시된 사례 분석과 온오프라인 인터뷰 결과는, 인도 e스포츠가 기존의 사회 이동 경로(IITs, 크리켓 등)와는 다른 방식으로 사회 경제적 성취 기회를 배분하고 있음을 시사한다. 먼저, e스포츠 진입 과정에서 가구 소득·학력·영어 능력·가족의 후원이 결정적 요인으로 작용해 온 전통적 이동 경로와 달리, 조사 대상 선수들은 비교적 열악한 배경에서도 프로 레벨에 도달할 수 있었다. 특히 G 선수 사례에서 확인되듯, 저가 스마트폰으로 지역 대회에 참가한 뒤 상위 팀 입단 후 고사양 장비를 지원받는 구조는 초기 경제력의 중요성을 크게 약화하고 있었다. 이는 인도에서 드문 “진입장벽의 외부화(externalization of entry cost)” 구조로, 기존 교육·스포츠 영역에서 발견되는 사교육비·가구 자산 격차 기반의 구조적 불평등과 대조적이다.

인터뷰에 참여한 8명의 선수는 학력(고교 졸업 또는 대학 재학/중퇴)과 영어 능력에서 큰 차이를 보였으나, 이들 변수는 프로 데뷔 여부나 성과에 결정적 장벽으

로 작용하지 않았다. 이는 영어 능력과 학력 수준이 사회 경제적 지위의 핵심 신호로 작동하는 인도 일반 노동시장 및 고등교육 경로와 비교할 때, e스포츠만의 뚜렷한 차별성이다. 출신 지역 역시 북인도·중서부·동북부 등 다양했으며, 카스트가 드러나는 본명이 아닌 계정명을 공식 선수명으로 사용한다는 점은 사회적 배경이 구조적으로 비가시화되는 메커니즘을 강화하고 있었다. 이러한 특징은 인도에서 다른 영역보다 상대적으로 ‘출신 배경의 노출 가능성’이 낮고, 따라서 배경 기반 차별이 억제되는 효과를 낳는다.

또한 인터뷰 응답에서 일관되게 드러난 점은 e스포츠를 “노력에 따라 보상이 이루어지는 분야”로 인식한다는 점이었다. 모든 선수는 리그가 실력 기반으로 보상하며, 사회적 배경 없이도 성공할 수 있다는 인식을 공유했다. 물론 이 인식이 구조적 공정성과 완전히 일치한다고 단정하기는 어렵다. 팀 스카우팅의 비공식성, 상위 팀 중심의 상급 집중 현상, 언어 기반 팀 편성(특히 힌디어권) 가능성 등 특정 제약 요인은 여전히 존재한다. 그런데도, 선수들이 경험한 사회적 이동 과정이 기존 제도권 영역에서 흔히 관찰되는 구조적 장벽과는 다른 양상을 보인다는 점은 분명한 탐색적 발견이다.

프로 경력 형성 과정 역시 기존 사회 이동 경로와 대조적이었다. IITs 입시나 크리켓 아카데미 진입과 달리, 대부분의 선수들은 선수 초기 단계에서 가족의 반대를 경험했고, 경제적 성취 이후에야 가족의 지지를 얻었다. 이는 가족의 물질·정서적 지원이 필수적인 기존 이동 경로와는 상반되며, e스포츠가 가족 자본을 기반으로 하지 않는 성공 경로임을 보여준다. 또한 스트리밍을 통한 부수 소득 창출은 성과의 다변화와 위험 완화에 기여하며, 이는 e스포츠 직업 경로의 지속가능성을 강화하는 기제로 작동하고 있었다.

마지막으로, 1세대 프로 게이머(모탈, 스카우트)의 출신 배경이 비교적 중상층에 가까웠다는 점과 이후 세대에서 저소득층 출신이 등장했다는 점은, 인도 e스포츠에서 세대 간 기회의 구조가 변화했음을 암시한다. 즉, 모바일 전환 이후 게임 접근성이 획기적으로 개선되면서, 초기 장비 및 교육 자본이 아닌 개인의 게임 몰입도·개인기·온라인 노출도 등이 성공의 주요 요인으로 부상했으며, 이는 기존 계층 구조의 영향력을 상대적으로 약화시켰다.

종합적으로 볼 때, 3장의 분석은 인도 e스포츠가 기존 제도적 경로와는 다른

양식의 사회 경제적 이동 기제를 형성하고 있음을 보여준다. 다만 이러한 특성이 장기적으로 지속될지는 아직 불확실하며, 산업 규모 확대와 함께 새로운 진입장벽이 형성될 가능성도 존재한다. 그럼에도 현 단계에서 확인된 패턴은 e스포츠가 적어도 현재까지는 출신 배경에 제약을 덜 받는 경로로 기능하고 있음을 시사하며, 이는 인도 사회계층 연구 문헌과의 비교에서 중요한 탐색적 함의를 제공한다.

IV. 결론

본 연구는 인도 사회의 구조적 불평등—특히 카스트와 계층에 기반한 사회 경제적 격차—의 맥락 속에서, e스포츠가 출신 배경과 무관한 상대적으로 공정한 기회를 제공하는 장으로 기능할 가능성을 탐색하였다. 먼저 문헌 분석을 통해 인도 고등교육(특히 IITs)과 크리켓 산업이 표면적으로는 능력주의적 경쟁을 표방하고 있음에도, 실제로는 사교육비·언어 능력·문화적 자본·역사적 요인 등과 결합하여 상위 계층의 우위를 재생산하는 구조임을 확인하였다. 이러한 전통적 경로의 제약과 대비될 때, 모바일 중심의 인도 e스포츠 생태계는 진입장벽이 상대적으로 낮고 가족·경제력·언어 능력의 영향이 제한적이라는 점에서 다른 성격을 보여준다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 연구는 제1세대 프로 게이머(모탈, 스카우트) 사례 분석과 현직 프로 선수 심층 인터뷰하였다. 분석 결과, 1세대 게이머는 PC·콘솔 게임 경험이라는 초기 자본을 바탕으로 성공했을 가능성이 크지만, 이후 세대 선수들은 고액 장비 투자나 가족 지원 없이도 e스포츠를 통해 상향 이동을 경험하고 있음을 확인하였다. 대부분의 선수는 고졸 또는 대학 중퇴 수준의 교육 배경, 제한된 영어 능력을 갖추고 있었으며, 구단이 장비를 지원함으로써 경제적 제약이 완화되었다. 이는 e스포츠에서의 성과가 인도 사회의 기존 계층 구조보다 개인의 기술, 훈련, 노력이 더 크게 작용할 수 있음을 시사한다.

본 연구의 학술적 기여는 세 가지로 요약된다. 첫째, 인도 e스포츠 선수에 대한 1차 질적 자료를 확보하여 기존 문헌이 다루지 못한 선수의 배경·경험·인식

등을 최초로, 체계적으로 제시하였다. 둘째, 기존 연구(Bihari·Pattanaik, 2023)가 주로 PC·콘솔 게이머를 대상으로 했지만 본 연구는 인도 e스포츠의 주류인 모바일 e스포츠 생태계를 직접적으로 조명하였다. 셋째, 고등교육과 크리켓이라는 전통적 사회 이동 경로와 비교함으로써 e스포츠가 갖는 사회적 의미를 더욱 구조적으로 분석하였다.

그러나 본 연구는 몇 가지 한계를 지닌다. 첫째, 표본이 소수의 상위권 프로 선수에 한정되어 있기 때문에 일반화에 제약이 있다. 둘째, 선수의 가정 배경을 직접 검증할 수 있는 정량 자료가 부재하여 계층 이동 효과를 계량적으로 분석하지 못했다. 셋째, 주요 리그 구단 선수만을 조사해 편향이 존재한다. 향후 연구에서는 중·하위권 선수, 신인, 아마추어, 스트리머, 코치, 팀 운영자 등 다양한 참여자를 포함해 보다 포괄적인 분석이 필요하다. 또한 설문조사와 2차 자료수집을 병행하여 가구 소득, 부모 학력, 지역, 언어 능력 등 계층 지표를 계량적으로 측정할 필요가 있다.

종합하면, 인도 e스포츠는 아직 산업 규모가 제한되어 있고 제도화 수준도 초기 단계이지만, 기존 제도권 영역과 달리 출신 배경과 무관한 상대적으로 공정한 경쟁의 장을 제공할 잠재력을 보여준다. e스포츠가 인도의 디지털 전환과 함께 제도적으로 정착할 경우, 이는 단순한 산업 성장을 넘어 인도 사회의 포용성과 공정성을 확장하는 새로운 사회 경제적 이동 경로로 기능할 수 있을 것이다.

투고일: 2025년 10월 13일 | 심사일: 2025년 11월 22일 | 게재확정일: 2025년 12월 2일

참고문헌

- 강성용·남은영. 2025. “인도 청년들은 왜 모바일 게임에 열광하는가?: 인도 모바일 게임의 사회·문화적 의미.” 『아시아리뷰』 15(3): 49-91.
- 신진영. 2022. “카스트에 대한 관심 변화와 이슈 트렌드 분석.” 『아시아연구』 25(3): 115-131.
- 신진영·최정욱. 2020. “카스트 기반 사회통합정책에 대한 인도 대학생의 지지 유형화와 유형별 특성 분석.” 『문화교류와 다문화교육』 9(4): 47-70.

- Asher, Sam, Paul Novosad and Charlie Rafkin. 2024. "Intergenerational Mobility in India: New Measures and Estimates across Time and Social Groups." *American Economic Journal: Applied Economics* 16(2): 66-98.
- Bala Subrahmanya, M. H., and G. Arun Kumar. 2024. "Promoting Entrepreneurial Universities in India: A Cast Study of IIT Madras." *Journal of Technology Management & Innovation* 19(4): 113-126.
- Basant, Rakesh and Gitanjali Sen. 2016. "Impact of Affirmative Action in Higher Education for the Other Backward Classes in India." *Indian Institute of Management Ahmedabad Working Paper*.
- Bihari, Isha and Debashis Pattanaik. 2023. "Challenges in Esports: Interview Study of Professional Gamers in India." *Sport in Society* 26(12): 1935-1956.
- Boroovah, Vani K. 2017. "Measuring Inequality of Access to Higher Education in India." *Journal of Quantitative Economics* 15(2): 241-263.
- Boroovah, Vani. K. 2024. "Caste and Schooling in Professional Cricket in India and England." *Journal of Social and Economic Development* 26(2): 353-369.
- Brahmanandam, T. 2023. "Dalit Discrimination in Higher Education: A Malady without Remedies." *Contemporary Voice of Dalit*: 2455328X221144350.
- Brand, Jennie. E., and Yu Xie. 2010. "Who Benefits Most from College? Evidence for Negative Selection in Heterogeneous Economic Returns to Higher Education." *American sociological Review* 75(2): 273-302.
- Cashman, Richard. 1980. *Patrons, Players and the Crowd: the Phenomenon of Indian Cricket*. New Delhi:Orient Longman Ltd.
- Cassan, Guilhem, Daniel Keniston, and Tatjana Kleineberg. 2021. *A Division of Laborers: Identity and Efficiency in India* (Policy Working Paper No.28462). National Bureau of Economic Research.
- Choudhury, Prithwiraj, Ina Ganguli, and Patrick Gaulé. 2023. "Top Talent, Elite Colleges, and Migration: Evidence from the Indian Institutes of Technology." *Journal of Development Economics* 164: 103120.
- Choudhury, Pradeep Kumar, Amit Kumar, and Angrej Singh Gill. 2023. "Who All Access Private Coaching in Higher Education and How Much Do They spend? Evidence from India." *Journal of the Asia Pacific Economy* 28(4): 1433-1455.

- Deshpande, Ashwini. 2011. *The Grammar of Caste: Economic Discrimination in Contemporary India*. New Delhi: Oxford University Press.
- Deshpande, Satish. 2006. "Exclusive Inequalities: Merit, Caste and Discrimination in Indian Higher Education Today." *Economic and Political Weekly* 41(24): 2438-2444.
- FICCI and EY. 2025. *Shape the Future: Indian Media and Entertainment is Scripting a New Story*. New Delhi: EY-FICCI
- Jaffrelot, Christophe. 2006. "The Impact of Affirmative Action in India: More Political than Socioeconomic." *India Review* 5(2): 173-189.
- Jodhka, Surinder S. 2015. "Caste: Why Does it Still Matter?." In K. A. Jacobsen ed. *Routledge Handbook of Contemporary India*, 243-255. London: Routledge.
- Jodhka, Surinder. S. and Katherine Newman. 2007. "In the Name of Globalisation: Meritocracy, Productivity and the Hidden Language of Caste." *Economic and Political Weekly*, 4125-4132.
- Kijima, Yoko. 2006. "Caste and Tribe Inequality: Evidence from India, 1983-1999." *Economic Development and Cultural Change* 54(2): 369-404.
- Krishna, Anirudh. 2013. "Making It in India: Examining Social Mobility in Three Walks of Life." *Economic and Political Weekly* 48(49) : 38-49.
- Krishnamurthy, Prabhakar. 2025. Analysis of Dropouts from IITs and Central Institutions. Available at SSRN 5356621.
- Kumar, Anant. 2007. "Health Inequity and Women's Self-help Groups in India: The role of Caste and Class." *Health Sociology Review* 16(2): 160-168.
- Kumar, Krishna. 1985. "Reproduction or Change? Education and Elites in India." *Economic and Political Weekly* 20(30): 1280-1284.
- Kumar, Vivek. 2005. "Understanding the Politics of Reservation: A Perspective from Below." *Economic and political weekly* 803-806.
- Libitha, C. 2025. *Caste and Income Mobility in India: with Special focus on Kerala and Tamil Nadu*. (working paper no. 516) Centre for Development Studies.
- Lochner, Lance. 2004. "Education, Work, and Crime: A Human Capital Approach." *International Economic Review* 45(3): 811-843.
- Majumdar, Boria. 2003. "Cricket in India: Representative Playing Field to Restrictive Preserve." *Culture, Sport, Society* 6(2-3): 169-191.

- Oreopoulos, Philip and Kjell G. Salvanes. 2011. "Priceless: The Nonpecuniary Benefits of Schooling." *Journal of Economic perspectives* 25(1): 159-184
- Osborne, Evan. 2001. "Culture, Development, and Government: Reservations in India." *Economic Development and Cultural Change* 49(3): 659-685.
- Psacharopoulos, George and Harry Anthony Patrinos. 2018. "Returns to Investment in Education: a Decennial Review of the Global Literature." *Education Economics* 26(5): 445-458.
- Rawal, Vikas and Madhura Swaminathan. 2011. "Income Inequality and Caste in Village India." *Review of Agrarian Studies* 1(2): 108-133.
- Ray, Somshankar. 2008. "'The Wood Magic': Cricket in India—A Postcolonial Benediction." *The International Journal of the History of Sport* 25(12): 1637-1653.
- Sabharwal, Nidhi. S. 2024. "Understanding Students' Attitudes towards Affirmative Action Policy in Higher Education in India." *Social Inclusion* 12. <https://doi.org/10.17645/si.7601>
- Shah, Arpit, Sneha Thapliyal, Anish Sugathan, Vimal Mishra and Deepak Malghan. 2025. "Caste Inequality in Occupational Exposure to Heat Waves in India." *Demography* 62(1): 35-60.
- Shukla, Prakash Kumar, Bheemeshwar Reddy A. and Dushyant Kumar. 2024. "Class in Caste: Inequalities in human Capital Investments in Children in India." *International Journal of Educational Development* 106: 103004.
- Siddique, Zahra. 2011. "Evidence on Caste Based Discrimination." *Labour Economics* 18: S146-S159.
- Subedi, Madhusudan. 2013. "Some Theoretical Considerations on Caste." *Dhauлагiri Journal of Sociology and Anthropology* 7: 51-86.
- Subramanian, Ajantha. 2015. "Making merit: The Indian Institutes of Technology and the Social Life of Caste." *Comparative Studies in Society and History* 57(2): 291-322.
- Suri, K. C. 1994. "Caste Reservations in India: Policy and Politics." *The Indian Journal of Political Science* 55(1): 37-54.
- Thorat, Sukhadeo, Arundha Banerjee, Vinod K. Mishra and Firdaus Rizvi. 2015. "Urban Rental Housing Market: Caste and Religion Matters in Access."

- Economic and Political Weekly* 50(26/27): 47-53.
- Tilak, Jandhyala BG. 2003. "Higher Education and Development." In *International Handbook of Educational Research in the Asia-Pacific Region: Part One*, 809-826. Dordrecht: Springer Netherlands.
- Walton-Roberts, Margaret, and Neil Amber Judge. "Diaspora Alumni Networks as Transnational Governance Actors." *International Migration* 63(2): e13166.
- Varma, Roli and Deepak Kapur. 2010. "Access, Satisfaction, and Future: Undergraduate Education at the Indian Institutes of Technology." *Higher Education* 59(6): 703-717.
- Veena, A., & Sandeep Rao. 2025. "Signaling of Higher Education Institutions in India." *College and University* 100(2): 18-31.
- Veerasha, Nayakara. 2022. "Politics of Reservation: Implications for Social Justice." *Indian Journal of Human Development* 16(2): 385-389.
- Verma, Vidhu. 2023. "Taking the EWS Quota Seriously: Is It Fair and Just?." *Social Change* 53(1): 98-107.
- Zimmerman, Seth. D. 2014. "The Returns to College Admission for Academically Marginal Students." *Journal of Labor Economics* 32(4): 711-754.

인터넷 자료

- Briskman, J. 2019. "The State of Mobile Battle Royale Games in Q2 2019." *Sensor Tower*. August <https://sensortower.com/blog/state-of-battle-royale-games-q2-2019-data-digest> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Chapple, C. 2019. "PUBG Mobile Surges Past \$1.5 Billion in Gross Revenue." *Sensor Tower*. <https://sensortower.com/blog/pubg-mobile-revenue-one-point-five-billion> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Gametube. 2025. "ScoutOP Announces Retirement from BGMI Competition." *Sportskeeda*. (September 15) <https://www.sportskeeda.com/bgmi/news-scoutop-announces-retirement-bgmi-competitive> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Grand View Horizon. "Global Esports Market Size & Outlook, 2024-2030. <https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/esports-market-size/global> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Grand View Horizon "U.S. Esports Market Size & Outlook, 2024-2030. <https://www.>

- grandviewresearch.com/horizon/outlook/esports-market/united-states (검색일: 2025. 10. 9.)
- Grand View Horizon “China Esports Market Size & Outlook, 2024-2030. <https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/esports-market/china> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Grand View Horizon. “India Esports Market Size & Outlook, 2024-2030. <https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/esports-market/india> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Liquipedia <https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/esports-market/india> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Houlihan Lokey, 2025. *IPL Valuation Study 2025*.
- Kumar, M. 2025. “India’s Unemployment Rate Eases to 5.2% in July.” *Reuters*. (August 18) <https://www.reuters.com/world/india/indias-unemployment-rate-eases-52-july-2025-08-18/> (검색일: 2025. 10. 9.)
- Ministry of Human Resource Development. 2015. *All Indian Survey on Higher Education (AISHE) 2014-15*. Government of India.
- Ormax Media, 2024. *The Ormax Sports Audience Report: 2024*.
- Paliwal, Ankur. 2023. “How India’s Caste System Limits Diversity in Science – in Six Chart.” *Nature* (January 11)
- The Hindu. 2024. “Lokniti-CSDS 2024 Pre-poll Survey | Jobs, Inflation Key Issues in 2024 Lok Sabha Elections.” (April 11). <https://www.thehindu.com/elections/lok-sabha/lokniti-csds-2024-pre-poll-survey-jobs-inflation-key-issues-in-2024-lok-sabha-elections/article68051581.ece> (검색일: 2025. 10. 9.)
- The Times of India. 2002. “Sony and Milestone Launch PlayStation.” (February 4). <https://timesofindia.indiatimes.com/pune-times/sony-and-milestone-launch-playstation/articleshow/381626411.cms> (검색일: 2025. 10. 9.)
- The Times of India. 2024. “IT sticks to Growth Path.” (February 19). <https://timesofindia.indiatimes.com/it-sticks-to-growth-path/articleshow/504874.cms> (검색일: 2025. 10. 9.)
- The Times of India*. 2025. 840 Billion Minutes Watched: IPL 2025 Breaks Viewership Records as Final Becomes Most-watched T20 Match Ever, BARC data reveals. (June 19). <https://timesofindia.indiatimes.com/sports/cricket/>

ipl/top-stories/840-billion-minutes-watched-ipl-2025-breaks-viewership-records-as-final-becomes-most-watched-t20-match-ever-barc-data-reveals/articleshow/121950779.cms (검색일: 2025. 10. 9.)

Vengattil, Munsif and Aditya Kalra. 2023. “Disney Sets India Cricket Viewership Record for TV, Streaming during World Cup.” *Reuters* (November 23). <https://www.reuters.com/sports/cricket/disney-says-518-mln-indian-users-watched-cricket-world-cup-tv-2023-11-23/> (검색일: 2025. 10. 9.)

1Up Gaming (2019, January 23). India Heroes of PUBG | Ep 2: Mortal | Naman Mathur | First Interview [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=tz1w0lQOws> (검색일: 2025. 10. 9.)

1Up Gaming (2019, December 27). India Heroes of PUBG S2 | EP 05:Scout | Tanmay Singh [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Vx2g8VWN1dE> (검색일: 2025. 10. 9.)

Abstract

Esports in India and Fair Opportunities for Social Mobility: A Comparison with Existing Pathways

Hyun Chul Maeng Research Institute for India Business Strategy

This study explores the potential of esports as a new channel for social mobility in India, a society characterized by deep-seated caste-based inequalities. While traditional avenues such as higher education and professional cricket often reproduce structural hierarchies through family wealth, educational background, English proficiency, and cultural capital, esports may provide a more open and skill-oriented arena. Drawing on literature reviews and in-depth interviews with first-generation and active professional gamers, this study examines whether similar socioeconomic constraints operate within the Indian esports scene. The findings suggest that the mobile-centered esports ecosystem allows players from diverse social and educational backgrounds to achieve success through ability and effort, without substantial financial or familial support. Compared to conventional institutions, esports appears to offer relatively fair opportunities for economic and social advancement. Although this study is limited due to its small and selective sample, it holds significance as an exploratory attempt to understand how digital industries may reshape the structure of opportunity and inequality in contemporary India.

Keywords | Esports, India, Fairness, Social Mobility, Qualitative Research

