



인도 청년들은 왜 모바일 게임에 열광하는가?: 인도 청년층의 모바일 게임 경험과 사회적 관계망 형성 양상*

강성용** 서울대학교 인문학연구원 부교수/서울대학교 아시아연구소 남아시아센터장

남은영*** 서울대학교 아시아연구소 선임연구원

인도의 모바일 게임이 갖는 사회·정치적 배경을 분석하고, 분절성이 강한 인도 사회에서 온라인 게임이 청년층 모바일 게임 이용자들의 사회적 관계망 형성의 양상과 사회적 신뢰 그리고 개방성 변화에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 대학생 집단을 대상으로 조사한 연구결과에 기초하여 분석하였다. 신뢰, 관용성, 정체성, 공정성, 불평등 인식 등의 사회의식 관련 문항과 삶의 질 관련 문항 그리고 모바일 게임 관련 문항에 대한 응답을 근거로 모바일 멀티플레이어 게임 경험자들을 중심으로 e스포츠로 자리잡은 게임의 사회적 의미가 강화된 양상을 확인하였다. 게이머들은 모바일 게임이 ‘팀워크와 협력을 증진’시키며, ‘타인과의 커뮤니케이션’을 가능하게 하고 ‘도전의식’을 고취시킨다고 응답하였다. 특히 동일 카스트로 친교집단이 제한되는 경향이 강한 인도에서, 모바일 게임을 통해 익명성이 보장되는 사이버 공간에서 개인적 성취에 기반한 성과 달성을 다양한 참여자들의 협력 구도 속에서 경험하는 일이 가능해졌다. 즉 인도 사회에서 모바일 게임이 이질적 집단 간의 상호작용을 위한 교류의 가능성을 열어가고 있다는 사실이 확인되었다.

주제어 인도, 모바일 게임, 모바일 멀티플레이어 게임, 사회적 신뢰, 카스트

I. 서론: 인도 사회의 분절성과 게임산업의 현황 및 의미

인도의 온라인 게임 부문은 지난 10여 년 동안 유력한 산업으로 성장하고 있다. 이는 스마트폰의 소유, 모바일 중심 인터넷 연결의 증가, 청년층 인구의 증가, 게임 콘텐츠의 현지화 등으로 인한 것이었다(Chandola, 2024). 특히 인도의 게임 산업은 낮은 데이터 통신 요금에 따라 모바일 게임을 중심으로 성장하고 있다.¹ 최근 인도 전체 게임 시장에서 모바일 게임 점유율은 무려 90%에 달하는데

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

** 제1저자

*** 교신저자

미국과 중국이 각각 37%, 62%인 사실에 비해 보면 확연히 높은 수치라고 할 수 있다. 인도 전역의 개인용 컴퓨터(PC) 보급률은 10% 수준으로 일반 가정에 PC가 보편화되어 있지 않아 인도에서는 주로 모바일 기기를 활용하여 게임을 한다.² 인도의 전체 게임 이용자 중 약 97%가 스마트폰이나 태블릿 디바이스를 이용해 게임을 즐기는 모바일 게임 이용자이다.

급성장하는 인구와 함께 인도 게임 시장은 연평균 34%의 성장률을 보이며 급격히 확대되고 있다. 시장 조사기업 니코 파트너스(Nico Partners)의 보고서에 따르면 인도 게이머 수는 2023년 들어 전년 대비 12.1% 증가한 4억 4,400만 명으로 집계되고 있으며, 2028년에는 7억 3,070만 명에 달할 것으로 예측된다. 이는 2023년에 인도 전체 인구의 31%가 게임을 즐기고 있다는 뜻이다.³ 이와 같은 상황은 인도의 높아진 소득과 인터넷 접속성의 확장, 저렴한 스마트폰의 보급과 젊은 인구 등이 인도 게임 시장의 성장을 견인하고 있기 때문이다.⁴ 인도 게임 산업이 지난 5년간 유치한 국내 및 글로벌 투자금액도 28억 달러에 달한다. 인도 정부는 전자 시스템 및 IT 분야에 대한 해외직접투자(FDI) 금액의 100%를 자동 승인 방식으로 허용하고 있는 등, 해외 투자 유치에 적극적인 정책을 시행하고 있다.⁵

¹ 인도의 통신사별 그리고 서비스 패키지의 특성별로 차이가 있지만 인도에서의 모바일 데이터 비용은 1GB당 대략 \$0.09 수준으로 전세계 평균 \$2.59와 차이도 크고 세계적으로 최저가에 속한다(2024년 10월 기준, 출처: <https://www.visualcapitalist.com>). 이는 Digital Public Infrastructure(DPI)로 대표되는 국가의 모바일 전환 발전전략과 큰 틀에서 연관되어 있다(Yoon, 2025 참조).

² 2025년 9월 현재 인도의 인터넷 접속 비중은 Mobile 82.33%, Desktop 17.27%, Tablet 0.4%이다(<https://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet/india>, 검색일: 2025. 10. 1.). 이는 한국의 해당 비율이 각각 42.31%, 57.01%, 0.68%인 점을(<https://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet/south-korea>, 검색일: 2025. 10. 1.) 감안하면 모바일 기기의 사용 비중이 월등히 높은 것을 알 수 있다. 인도의 이러한 상황은 정부의 국가발전 전략이 현실적으로 유선 인터넷망을 구축하는 일이 불가능에 가까운 현실을 고려하여 단기간 내 다수의 이용자들을 포괄하면서 국가의 디지털 전환을 추진한다는 전략적 판단과(Srivastava et al., 2024) 연관되어 있다.

³ <https://nikopartners.com/india-games-market-report/> (검색일: 2025. 10. 1.).

⁴ Maximize Market Research Pvt. Ltd., 2024; Pricewaterhouse Coopers India, 2024.

⁵ Make in India, “Foreign Direct Investment” 문서, https://www.makeinindia.com/policy/foreign-direct-investment?utm_source=chatgpt.com(검색일: 2025. 8. 22.).

인도에서 성공한 온라인 게임들의 장르는 다양하다. 특히 액션, 스포츠, 시뮬레이션 게임 등이 주를 이루는데, 판타지 스포츠(Fantasy Sports) 장르의 경우 사용자 수가 1억 8,000만 명에 달하는 등 세계 최대 규모에 가깝다.⁶ 18세에서 30세 사이의 젊은 연령층이 게임 사용자의 50% 이상을 차지하는데, 이들은 특히 슈팅 게임과 같이 빠르게 진행되는 게임 장르를 선호한다. 그리고 인도 게임 산업에 참여하고 있는 기업만 1,400여 개가 넘는다. 2024년 5월을 기준으로 매출 기준 1위를 차지하는 게임은 싱가포르 개발사 ‘가레나(Garena)’가 출시한 액션 게임인 ‘프리 파이어 맥스(Free Fire Max)’다. 한국 기업인 ‘크래프톤’사가 서비스하는 배틀그라운드 모바일(Battle Ground Mobile India, BGMI)과 유사한 배틀 형식의 온라인 게임인데, BGMI와 매출액 기준 1·2위를 다투고 있는 상황이다.⁷ 인도 게이머 중 96.8%가 스마트폰이나 태블릿을 이용하고 있기에 BGMI를 기준으로 보면 인도 게이머들의 한국 게임 선호도가 매우 높은 편이다.⁸

인도 내 온라인 게임 시장을 논하는 일에서, 우선 시장을 매출액 기준 86%로 지배하고 있는 현금 베팅 게임(Real Money Game, RMG)은 논외로 해야 한다.⁹ 그

⁶ 크리켓 게임과 연관된 RMG가 대표적이고, 그 외에도 카드게임이나 캐주얼 게임들이 RMG로 성공적인 상황이다.

⁷ 인도 주요 게임의 매출 순위는 2024년 5월 기준으로 1위 Free Fire MAX(장르: 액션, 슈팅/누적 수익: 2억 달러~), 2위 Battlegrounds Mobile India(장르: 액션, 슈팅/누적 수익: 1억 달러~) 3위 Coin Master(장르: 캐주얼/ 누적수익 5,000만 달러) 등으로 나타나고 있다(자료: 구글 플레이 스토어). 여기에서 주목할 점은 프리 파이어 맥스가 BGMI의 아류 게임(clone)이라고 할 수 있는데, 저사양 모바일 기기에 최적화시킨 차별점을 내세워 경쟁력을 가진 게임이라는 사실이다. Saha, S. (2024, January 17), “Free Fire Max beats BGMI to bag India’s favourite esports tag,” ETtech/*The Economic Times*와 Perez, C. (2021, October 25), “Garena Free Fire Max releases: A solid PUBG Mobile clone that runs well,” EsportsTalk, <https://www.esportstalk.com/blog/garena-free-fire-max-releases-a-solid-pubg-mobile-clone-that-runs-well/>(검색일: 2025. 10. 1.)을 참조.

⁸ 인도 게이머들의 하루 평균 한국 게임 이용 시간은 주중 3시간 17분, 주말 4시간으로 나타난다. 이는 중국(평일 2시간 28분, 주말 3시간 45분)과 일본(평일 1시간 53분, 주말 2시간 58분)의 수치보다도 높다(한국콘텐츠진흥원, ‘해외 시장의 한국 게임 이용자 조사’ 리포트).

⁹ “... a joint report by real money gaming platform WinZO Games and IEIC said ... The report, released at the Game Developers Conference (GDC) in San Francisco, said India’s online gaming market revenue was \$3.7 billion in 2024, with the real money gaming segment accounting for around 86% market share.” in “India’s online gaming sector may cross \$9 billion by 2029: Report” *The Economic Times*, 2025. 3. 19.

성격과 사회·경제적 맥락이 아예 다르기 때문인데, 2025년 인도 정부는 ‘온라인 게임 진흥 및 규제법(Promotion and Regulation of Online Gaming Bill, PROG)’을 통과시키면서 RMG를 전면 금지하고 동시에 e스포츠를 합법적인 스포츠로 인정하며 정책적 지원을 약속했다. 이미 2023년부터 RMG의 이용자 입금액에 28% 세금을 부과하는 등 규제책을 시행해 오던 중에, 본격적으로 사행성 게임과 e스포츠의 구분을 분명하게 하면서 장기적인 발전 전략을 공식화했다는 것이 PROG 법안의 큰 의의라고 할 수 있는데, 이 법안의 구체적인 파급효과는 별도의 분석을 필요로 하는 주제이다.¹⁰

게임은 우리의 일상에서 점점 더 큰 영향력을 행사하고 있다. 그것은 단순히 시간을 보내는 방식을 넘어서 우리의 사회적 관계, 문화, 경제에도 영향을 미치고 있다. 게임은 사람들을 연결시키고 협력과 경쟁의 기회를 제공할 뿐 아니라 사회적 변화를 이끌고 있다. 게임은 사회적 연대와 공동체 의식을 형성하며, 다양성과 포용을 존중하는 가치를 전파하기도 한다. 모바일 게임의 급격한 확산은 인도의 고유한 사회문화적 특성 속에서 새로운 영향력을 발휘하고 있다(Sai Bhavana, 2023; Rajappa and Sawhney, 2024; Rajput and Tandan, 2025; Pugalendhi and Janet Mary, 2019; Ajjar, 2017). 특히 인도 사회에는 카스트와 관련된 다양한 제약이 남아 있고, 현재 인도에서 중요한 정치사회적 배경이 되고 있다. 카스트, 종교, 지역, 언어 등으로 분절된 인도 사회에서는 기성세대뿐 아니라 청년세대도 대부분 동일 카스트 내의 제한된 친교 집단과 교류하는 것이 일반적이다. 그런데 인도 청년들이 모바일 게임을 통하여 카스트를 넘어 더욱 확장된 새로운 사회적 관계망을 형성하는지를 고찰하는 것이 이 논문의 흥미로운 연구 질문 중의 하나이다.

인도 사회는 다층적인 다중성을¹¹ 근거로 분절성을 지닌 사회이다. 인종과 언

¹⁰ Niko Partners의 연관 분석 보고서 “Examining India’s RMG ban and Implications for the Video Games Industry”(https://nikopartners.com/examining-india-rmg-ban-implications-video-games-industry/ 검색일: 2025. 10. 1.) 참조.

¹¹ “다층적 다원성(Nested Multiplicity)”은 층위가 다른 여러 분할이 중첩된다는 의미에서 필자가 사용하는 개념인데, 학계에서 사용된 바 있는 “Super-diversity”나 “Horizontal Inequalities”와 같은 개념들과 다르게, 특히 인도의 사회와 정치지형 분석에서 사용된 “Consociationalism(협치적 다원주의)”나 “Cross-cutting Cleavages(교차 균열)” 등의 개념(Adeney and Sweden, 2019;

어만이 아니라 다층적인 구분선에 의해 분할된 집단들이 공존하면서 이루어 온 역사가 지리적인 남아시아 혹은 ‘인도 아대륙’을 지배해 왔다. 큰 틀에서 보자면, 북으로는 높은 산맥들과 다른 방향으로 바다가 있는 남아시아의 지리적 규정성이 다양한 인종(Narasimhan et al., 2019; Basu et al., 2016)과 집단들이 공존하면서도 내부적인 분절을 이루어 가는 역사 발전의 배경이 되었다(Panikkar, 1959; Bose et al., 2021; Mahal and Matsoukas, 2018). 특히 인도 사회의 집단적 분절화를 상징하는 단어가 된 “카스트”라는 모호한 개념은, 역사적이고 종교적 이데올로기로 사계계급(Brahmaṇa)의 주도하에 구축된 바르나(varṇa)와 현실 생활을 지배하는 지역적 동족 집단이고 족내혼의 단위이자 종종 배타적 독점권을 지닌 직업 공동체이기도 한 자띠(jāti)가 혼재되어 사용되는 개념이어서(Béteille, 1996), 이는 인도 사회의 현실을 파악하는 데에 큰 장애가 되고 있는 것이 현실이다(Dirks, 2001; Bayly 2001).¹²

현대에 들어 민주주의 정치체제가 정착된 이후 카스트(실제로는 지역적 jāti) 단위들은 여타후진계급(Other Backward Class, OBC) 편입을 통한 할당제 혜택의 확보 등 집단적 이해관계를 매개로 선거제도 안에서 표의 결집을 통해 집단적 이익을 관철시키는 정치적 이익집단이 되었다(Jaffrelot, 2000). 이러한 카스트 기반 정치의 대두는 카스트의 위계 설정 문제가 유동적임을 보여주며, 카스트 단위의 이익집단화는 정치적인 영역에서의 새로운 집단주의의 발현을 의미한다(Jaffrelot,

Lijphart, 1996)의 내용을 포괄하려는 개념이다. 하지만 윌킨슨(Wilkinson, 2000)의 비판처럼 동일 집단 안에서 지속화되는 분열(segmentation)의 양상에 주목하면서 역동적이면서도 대립적 정체성 구축의 현실을 강조하고자 한다는 점에서 구분해서 사용하고자 한다.

¹² 결국 “카스트”가 무엇이고, 카스트의 현실이 무엇인지에 대해서는 현대 인도에 다양한 경쟁적 해석이 존재하고 있으며, 이러한 다양한 해석은 “카스트” 개념이나 카스트 체제의 무력화가 아니라 도리어 카스트의 사회적 중요성을 보여주고 있다고 보아야 하며 종교 정체성과 카스트 격차가 맞물리는 자리에 다양한 사회적 서사들, 계급과 정체성과 차별이 작동하고 있다고 보는 것이 타당하다(Desai and Dubey, 2012). 뒤몽(Dumont, 1966)이 일찌기 카스트 시스템이 단순한 계급(stratification)이 아니라, 종교적-이념적 위계(hierarchy) 체계라고 분석하며 순수(purity)와 오염(pollution)의 개념들이 힌두교 의례 및 종교의식 구조 안에 깊이 스며 있어서 이 이념적 구조가 카스트 집단 간 경계와 상호작용을 규제하고 사회를 분절화시키는 핵심 장치로 작동한다는 해석을 제시한 바 있다. 뒤몽의 해석에 대한 구체적 타당성 논쟁과는 무관하게, 카스트 체계가 사회를 분절화시키는 작동 기제가 다중적이고 심층적이라는 것은 분명하다. 이러한 통찰은 이미 Max Weber의 저술 종교사회학(Weber, 1921-47)에서도 잘 드러나고 있다.

2011).¹³ 전통적인 위계질서로 작동하던 카스트가 정치적 이익집단의 단위가 되면서 인구 규모 면에서 수세에 몰린 전통적인 기득권층은 능력주의(meritocracy)와 자유시장 경제를 내세우면서 새로운 사회질서를 주창하게 되었고, 이는 현실적으로 카스트 경쟁의 장을 교육으로 옮겨 놓는 결과를 낳게 된다(Jaffrelot and Kumar, 2009). 하지만 교육을 통한 경쟁이 차별 없는 기회를 제공한다는 기대가 충족되는 예를 찾는 것은 현실사회에서 불가능한 것이 당연하고(Thirumal, 2021), 인도 사회는 교육 수준을 기준으로 한 새로운 사회적 분절화를 맞게 된다. 인도에서 교육 수준이 사회적 분절화의 강한 요소로 작동한다는 사실은 이미 다양한 측면에서 확인된 바 있지만(Drèze and Kingdon, 2001; Desai and Kulkarni, 2008; Mohapatra and Luckert, 2014), 부족한 교육과 보건 분야 지출과 맞물려¹⁴ 상황이 개선되고 있지 못하다는 사실이 더욱 심각한 문제라고 할 수 있다.¹⁵

코로나 팬데믹으로 예정되었던 총 인구조사가 지체되면서 현재 사용가능한 인도의 종교별 인구에 따른 비중은 2011년 인구조사 자료를 참고해야 하는데, 이에 따르면 힌두교(Hinduism) 79.8%, 이슬람(Islam) 14.2%, 기독교(Christianity) 2.3%, 시크교(Sikhism) 1.7%, 불교(Buddhism) 0.7%, 자이나교(Jainism) 0.4%, 기타종교(Other Religions) 0.7%, 무응답/무종교(Not stated/No religion) 0.2%이다. 이러한 종교지형 안에서 힌두국수주의의 대두는 소수자들의 배제와 탄압을 통한 다수독재의 문을 열었고, 이는 동시에 종교 단위에서의 배타적 공동체주의(communalism)의 대두를 불러왔다. 배타적 공동체주의는 카스트가 그러하듯 현장에서는 각 지역의 사회적·정치적 단위의 분절화와 맞물려 작동한다(Shani, 2007). 카스트 체계는 힌두교도들뿐 아니라 무슬림 사회와 다른 종교 집단에

¹³ 1980년대부터 본격화된 카스트기반 정치질서는 중앙의 전국정당이 하부 단위의 지배적 카스트를 배경으로 하는 지역정당과 연합하는 체계를 구축하는 새로운 정치질서를 만들었고, 이 질서는 인구 규모 면에서 절대 다수를 차지하는 여타후진계급(OBC) 집단의 대두(Jaffrelot, 2003)와 맞물려 인도에서 새로운 정치질서를 만들어 내게 된다.

¹⁴ 인도는 BRICS 국가들 가운데에서도 GDP 대비 공교육 지출이 최하위인 상황이다(Singh, 2019).

¹⁵ 이렇게 분절성이 강화되고 사회적 긴장이 고조되는 과정은 힌두국수주의(hindutva)를 전면에 내세우면서 자유시장주의를 관철시키는 정치세력에게 충분한 정치적 공간을 열어주는 역할을 한다(Hansen, 1999; Michelutti, 2009).

서도 작동하며(Chatterjee et al., 2023) 동일한 종교 집단 안에서도 주거지 분리(segregation)는 도시에도 장기간 지속되고 있다(Singh et al., 2019). 종교와 카스트가 교차하는 지점에서 보건 분야의 차별이 이루어지고 있으며(Datta and Thakur, 2024) 심지어 정신건강의 면에서도 카스트와 종교 집단 간 격차가 존재하는(Gupta and Coffey, 2020) 것이 현실이다.

카스트는 직업 선택과(Driver, 1962; Singh, 2012) 사회적 관계망 형성은 물론 이에 따른 노동생산성까지(Afridi et al., 2024) 결정하는 요소로 작용한다. 나아가 카스트는 사적 영역에서의 친교관계 형성도 제한하는 규정적 조건으로 작동하고 있다(Arora and Sanditov, 2009). 카스트의 위계질서가 일상에서 드러나는 두 사회적 계기, 즉 음식과 음료를 나누는 행위와 결혼 관계를 맺는 것에서 카스트는 개인의 사적 영역에서도 일상을 뚜렷하게 지배하고 있다(Das et al., 2011;¹⁶ Dongardive and Nagdeve, 2023). 이 맥락에서 카스트와 연관된 결혼은 젠더에 따른 사회적 분절화와도 맞물려 있는 구체적 계기가 되기도 한다. 인도에서의 젠더에 따른 차별은 건강, 교육과 취업 등 다양한 분야에서 나타난다(Gogoi, Hazarika and Gogoi, 2025; Singh, 2016; Sheikh et al., 2019). 그리고 결혼관계에 의해 구축된 가족은 공통의 언어를 사용하는 사회적 기본 단위를 구성하는 것이 일반적이어서, 이는 곧바로 언어에 따른 사회의 분절화와도 연결되어 있다(Nayar, 1969).

또 다른 큰 분절 현상은 지역적 차이에서 크게 확인된다. 본 연구를 위한 조사에서 드러난 자료를 기반으로 분석하면 신뢰, 관용, 차별의식의 세 가지 측면에서 남인도와 북인도의 사회의식 차이를 구체적으로 관찰할 수 있다. 첫째, 이웃에 대한 신뢰나 낯선 사람에 대한 신뢰는 북부(중부 및 동부, 서부 포함)지역¹⁷ 출신이 남부지역 출신보다 유의미하게 높았다. ‘이웃을 신뢰한다’는 응답이 북부

¹⁶ 두 가지 사실에 주목할 필요가 있다. 동일 카스트 내의 혼인이 약 90% 이상의 비중을 차지하는데, 주목할 점은 카스트 질서에 따라 상위 카스트 남성이 하위 카스트 여성과 결혼하는 비중까지 합하면 이 비중은 더 커진다. 또 지역적 편차가 커서 산악지역의 씨족사회에서 이루어지는 관계적인 다른 카스트들 간의 결혼 관행까지 모두 합친 자료를 근거로 평균의 오류를 범하지 말아야 한다는 사실이다.

¹⁷ 인도를 크게 남인도와 북인도로 나눌 때 구체적인 구분선을 어떻게 설정할지는 복잡한 문제이다. 본 서술에서는 관행적으로 남인도의 핵심 지역을 제외한 곳을 북인도로 상정하고 분석한 자료를 제공한다.

출신이 67.8%, 남부 출신이 52.3% 이다. ‘낯선 사람을 신뢰한다’는 응답은 북부 출신이 33.9%인 데 비해 남부 출신은 17.8%에 불과했다. 그러나 ‘개인적으로 아는 사람에 대한 신뢰’는 남부지역 출신이 북부지역 출신에 비해 더 높았다. ‘지인을 신뢰한다’는 응답이 북부 출신은 86.0%이고 남부 출신은 91.9%로 나타났다. 이를 통하여 남부는 지인을 중심으로 한 보다 폐쇄적인 신뢰를 형성하는 반면, 북부는 이웃이나 낯선 사람 등 외집단에 대한 신뢰가 상대적으로 높아 더 개방적인 신뢰 문화를 가지고 있음을 알 수 있다. 둘째, 자신과 다른 인종·종교·지역·언어·카스트에 속한 사회집단 구성원이나 사회적 소수자, 일탈자 등에 대한 관용은 남부지역 출신이 북부지역 출신보다 유의미하게 높게 나타났다. 다양한 사회집단에 대한 관용은 거의 모든 집단에서 남부 출신이 북부 출신에 비해 10% 포인트 이상 높다. 따라서 남부가 북부에 비해 사회적 관용이 높은 지역이라고 볼 수 있다.¹⁸ 셋째로 차별에 대한 사회의식 면에서 남인도와 북인도는 차이를 보인다. ‘사회에서 얼마나 불공정한 대우를 받는가’에 대한 질문에 대해 남부지역 사람이 북부지역에 비해 젠더, 나이, 외모, 학력, 직업, 수입, 재산, 가족배경, 인종 및 국적, 거주지역, 출신지역, 종교, 언어, 카스트 등 다양한 사회적 요인에 의해 차별을 더 많이 받는 것으로 나타났다.¹⁹ 남부지역 출신자들은 북부지역 출신자에 비해 거의 모든 영역에서 불공정한 대우를 받는다고 응답한 비율이 10% 포인트 이상 높았다. 즉 남부 출신이 북부 출신에 비해 다양한 사회

¹⁸ 다양한 사회집단에 대해 ‘이웃을 삼아도 된다’는 응답 비율이 다른 인종(남부 70.8%, 북부 52.1%), 이민자나 외국인근로자(남부 70.8%, 북부 52.1%), 다른 지역 출신(남부 70.1%, 북부 59.3%), 종교가 다른 사람(남부 68.5%, 북부 54.2%), 카스트가 다른 사람(남부 71.8% 북부 55.5%) 등과 같은 자신과 다른 사회집단 구성원에 대해 남부가 북부에 비해 높았다. 또한 동성애자(남부 66.1%, 북부 49.2%) 등 사회적 소수자, 술을 많이 마시는 사람(남부 36.6% 북부 28.8%), 마약중독자(남부 39.6%, 북부 30.9%), 정신질환이 있는 사람(남부 58.1% 북부 43.6%), 범죄기록이 있는 사람(남부 39.9% 북부 28.8%)과 같은 일탈자에 대한 관용도 거의 모든 문항에서 남부지역 사람이 북부지역 사람들에 비해 10% 포인트 이상 높게 나타났다.

¹⁹ 젠더(남부 46.3% 북부 35.6%), 나이(남부 32.9% 북부 27.1%), 외모(남부 58.1% 북부 39.8%), 학력(남부 52.0% 북부 36.9%), 직업(남부 52.3% 북부 41.1%), 수입(남부 57.4% 북부 41.9%), 재산(남부 47.0% 북부 30.9%), 가족배경(남부 51.7% 북부 36.9%), 인종 및 국적(남부 50.3% 북부 38.1%), 거주지역(남부 40.3% 북부 26.7%), 출신지역(남부 38.6% 북부 30.1%), 종교(남부 46.6% 북부 39.4%), 언어(남부 41.6% 북부 30.5%), 카스트(남부 50.3% 북부 37.3%) 등에 의해 불공정한 대우를 받는다고 응답하였다.

적 요인에 의한 차별을 많이 받는 것으로 인식하고 있다.

이러한 현실 속에서 인도의 젊은이들이 익명성이 보장되고 완전하게 개인의 역량에 의해서 성취가 결정되는 사이버 공간에서 오프라인 공간의 제약을 넘어 타인들과의 관계를 맺을 수 있는 기회가 주어진다는 것은 사회적 관계망 구축의 새로운 가능성을 경험하는 중요한 계기가 될 것이 분명하다. 온라인 게임 중에서도 팀을 이루어 협업을 해야 하는 게임에서는 개인의 역량뿐 아니라 개인들의 협업을 위한 소통 그리고 전략도 중요한 요소로 작용한다. 이러한 사회적 협업의 경험을 인도의 청년들이 온라인 게임을 통해 얻고 있다는 사실이 인도 사회에 변화를 가져올지, 그리고 그렇다면 어떤 방향으로 어떤 방식으로 변화를 가져올지 고민하고 따져보아야 할 일이다. 그런데 이러한 긍정적인 역할만 현실화되고 있는지는 물론, 실제로 온라인 게임을 경험하는 청년들은 게임 경험을 통해 무엇을 얻고 있는지 객관적인 자료를 통해 파악하고 그 의미와 함축을 검토할 필요가 있다.

이러한 맥락에서 본 연구는 인도 각 지역에 위치한 크라이스트대학 학생 534명을 주요 대상으로 조사한 ‘모바일 게임의 인도 내 사회변화 추동력에 관한 조사연구’의 기초 자료를 통하여 인도의 고학력 청년들이 갖고 있는 모바일 게임에 관한 인식과 게이머들의 실천을 사회·문화적 관점에서 분석하고자 한다. 본 조사는 신뢰, 관용, 정체성, 공정성, 사회갈등, 사회통합, 불평등 인식, 삶의 만족도 등 사회의식 관련 문항과 게임의 긍정적 측면과 부정적 측면, 다양한 사회 집단의 게임 파트너에 대한 선호도 등을 포함하는 게임에 대한 인식 문항으로 구성되어 있다. 이 연구에서는 ‘인도 청년들이 왜 게임에 열광하는지’를 분석함으로써 그들의 일상 속에서 게임이 갖는 개인적 의미를 고찰하고 게임이 어떻게 사회적인 함의를 갖게 되는지, 더 나아가 모바일 게임이 인도사회의 변화를 이끌어내는 추동력이 될 수 있는지에 대한 가능성과 한계를 논의해보고자 한다.

II. 연구 방법

1. 조사 방법

인도 모바일 게임 조사는 인도 벵갈루루(Bengaluru)에 위치한 크라이스트대학교(Christ University, CU)를 중심으로 남인도, 서인도, 북인도의 크라이스트대학교 학생 534명을 대상으로 2024년 11월 7일에서 12월 3일까지 온라인으로 실시되었다.²⁰ 조사에 참여한 크라이스트 대학교의 6개 캠퍼스의 지역 분포는 다음과 같다. 남인도 벵갈루루 지역의 중앙(Central), 배너갯 (Bannerghatt), 예쉬완뿌르 (Yeshwanthpur) 등 총 4개 캠퍼스(총 학생 수 약 4만 명), 서인도 라바싸(Lavasa) 캠퍼스 [뿌네(Pune) 인근, 총 학생 수 약 3,000명], 북인도 수도권 지역(NCR; North Capital Region) 가지아바트(Ghaziabad) 캠퍼스(총 학생 수 약 5,000명) 등이다.

조사방법은 성별 분포를 고려한 할당 표집으로 남성과 여성이 대략 절반씩 차지하도록 표집되었다. 콜카타(Kolkata), 뭄바이(Mumbai), 델리(Delhi), 첸나이(Chennai), 벵갈루루에서 10명의 코디네이터(대학 교수 6명, 대학 직원 1명, 일반인 3명)가 섭외되어 이들이 자신의 네트워크를 통해 응답자를 모집하였다. 대학 소속 코디네이터가 강의실 내에서 설문 조사에 대해 설명하고 단체 SNS 그룹(예: WhatsApp)을 통해 설문 링크를 전달하였다. 일반인 코디네이터는 지인들에게 문자메시지나 전화를 통해 직접 참여를 요청하였다. 조사기관으로 벵갈루루 소재 크라이스트 대학의 한국학센터(Centre for Korean Studies)가 주관하였고, 첸나이 소재 우먼스 크리스찬 칼리지(Women's Christian College, WCC)의 IT 학부가 적극적으로 참여하였다.

²⁰ 모집단은 인도 고학력 청년층으로 설정하여 게이머(사용자)와 비게이머(비사용자) 집단이 모두 포함되도록 표본 추출을 하였다. 따라서 전체 조사 대상자 중에 게이머 46.3%, 비게이머 53.7%가 포함되었다.

2. 자료

조사 내용은 신뢰, 관용, 정체성, 공정성, 사회갈등, 사회통합, 불평등 인식 등의 사회의식 관련 문항과 삶에서 중요한 것, 삶의 만족도 등의 삶의 질 관련 문항, 그리고 게임 인식, 게임 경험, 게임 빈도 등 모바일 게임 관련 문항이 포함되었다.²¹

응답자 특성은 다음과 같다. 남성이 약 42%, 여성이 약 53%를 차지하고 기타(제3의 성, 무응답) 범주가 약 5%로 나타나고 있다. 대부분의 국가의 성별 조사에서는 남성과 여성의 두 가지 응답 범주만이 나타나고 있다. 그러나 인도에서는 ‘히즈라(Hijra)’²²와 같이 사회적으로 인정을 받는 제3의 성이 존재하고 있기 때문에, 대학생을 대상으로 한 이번 조사에서 제3의 성과 무응답을 포함한 기타 범주를 제시하였다. 조사 결과에도 남성이나 여성의 정체체성을 갖지 않는 기타 범주의 응답자들이 소수이지만 포함되어 있었다.

연령은 10대와 20대의 젊은 층이 대부분으로 나타났다. 출신 지역 및 현재 거주지역은 각각 남부가 과반수를 상회하는 약 56%와 68%인데 이는 조사 대상 지인 크라이스트대학의 벵갈루루 및 남부지역 캠퍼스에서 많은 학생들이 응답자로 참여했기 때문이다. 출신 도시와 현지 거주 도시도 벵갈루루, 첸나이, 뭄바이, 뉴델리 등과 같은 거대도시인 1선(Tier 1) 도시 거주자가 과반수 이상으로 약

²¹ 사회의식 관련 설문 문항은 World Value Survey 등 대표적인 국제 비교 설문 문항을 사용하였고, 게임관련 문항은 게임 이용자들에 대한 기존 연구와 본 연구진에서 직접 실시한 인도 청년 게이머들에 대한 면접 조사(2024년) 내용을 참고하여 작성하였다. 척도 관련하여 본 조사에서 사회의식 관련 문항은 리커트(Likert) 척도의 5점 척도와 10점 척도, 게임인식 관련 문항은 5점 척도를 사용하였다. 게임빈도 관련 문항은 문항의 특성에 따라 4점, 7점 척도를 사용하였다.

²² 인도를 비롯한 남아시아 사회에서 외모상 ‘여장 남자’로 보이는 ‘히즈라(Hijra)’는 인간이 오직 남성과 여성만으로 분류될 수 있다는 견해를 흔드는 ‘남성도 여성도 아닌’ 독자적 문화를 지닌 리미널적 성과 젠더 소유자이다. 인도아대륙의 고대부터 무굴제국과 영국 식민지 시기를 거치며 양극적 지위를 경험했던 히즈라들은 2010년대 중반 이후 성 소수자의 인권운동에 힘입어 법률적으로 ‘제3의 성’으로 공식 인정받았다. 글로벌시대에 히즈라를 ‘트랜스 젠더’ 범주로 포섭하려 들지만, 모든 트랜스 젠더가 히즈라가 아니고 대부분의 히즈라가 고유한 자신의 하위문화를 유지한 채 공동체 생활을 한다는 면에서 트랜스젠더로만 호명되기에는 충분치 않다. 김경하, “남성도 여성도 아닌, 제3의 성: 남아시아의 성소수자 히즈라(Hijra)”, 서울대학교 아시아연구소 웹진 아아(Asia & Asias <https://snuacwebzine.snu.ac.kr/?p=5849>)(검색일: 2025. 9. 9.).

51%와 73%에 이른다. 나중에 개발된 지역의 거점 도시라고 할 수 있는 2선(Tier 2) 도시까지 포함하면 4명 중 3명이 대도시 출신이며 현재 90%가량 대도시에서 거주하고 있음을 알 수 있다. 따라서 응답자의 대부분이 대도시 출신이며 현재 대도시에서 거주하는 고학력 청년들로 이루어져 있다고 볼 수 있다. 인도에는 수많은 언어가 존재하는데, 현재 적어도 800개의 언어와 2,000여 개의 방언이 밝혀져 있다. 인도 헌법(343조)에 따라 힌디가 인도에서 공용어(official language)의 지위를 갖고, 1963년 제정된 공용어법(Official Languages Act, 1963)에 따라 영어는 보조공용어(Associate Official Language)의 지위를 갖지만 중앙정부에서는 힌디와 영어가 병기되는 것이 관행이다. 하지만 각 주(States) 단위에서는 헌법(345조)에 따라 자체적인 주공용어(State Official Language)를 정하고 행정기관에서 사용한다. 본 조사에서는 영어를 포함하여 주공용어 중 대표적인 언어 11개²³와 기타 범주를 제시하여 제1언어가 무엇인지 조사하였다. 그 결과 첸나이와 그 인근에서 사용하는 남부 언어인 타밀어가 약 38%로 가장 많았으며, 다음으로 벵골지역의 언어인 벵갈어(약 17%), 인도의 공용어이자 중부와 북부지역에서 많이 사용하는 힌디어(17%)의 순으로 나타났다. 남부언어인 칸나다(6.4%), 텔루구(6.2%)가 뒤를 이어서 응답자의 과반수인 약 51%의 제1언어가 남부어인 것으로 나타났다. 출신지역 조사에서도 남부지역 출신이 남부지역 언어 사용자 비율과 유사한 비중으로 나타나고 있어서, 출신지역과 사용 언어가 서로 부합하는 결과를 보이고 있음을 알 수 있다.

이 조사가 모바일 게임 사용에 관련된 조사이므로 지난 3개월 이내의 게임(멀티 플레이어) 경험을 질문하였는데, 전체의 약 46%가 게임 경험이 있다고 응답하고 있고, 게임 사용자 중에서 약 81%는 팀플레이의 경험이 있다고 응답했다.

게임 경험과 관련하여 주목할 수 있는 특성은 게임 사용자의 성별 분리 현상이 나타나고 있다는 점이다. 모바일 게임 사용자와 성별을 교차분석한 결과를 보면, 현재 사용자 중 65.8%가 남성으로 나타나고 있다. 즉 게임 사용자 3명 중

²³ 조사 언어 11개는 힌디(Hindi), 벵갈리(Bengali), 타밀(Tamil), 마라티(Marathi), 텔루구(Telugu), 구자라티(Gujarati), 우르두(Urdu), 칸나다(Kannada), 오디아(Odia), 말라얄람(Malayalam), 영어(English) 등이 포함되었다.

표 1 응답자 특성

항목	범주	N(%)
성별	남성	225(42.1)
	여성	281(52.6)
	기타(제3의 성, 무응답)	28(5.2)
연령	10대	238(44.6)
	20대	281(52.6)
	30대 이상	15(2.8)
출신 지역	남부	298(55.8)
	북부	65(12.2)
	서부	35(6.6)
	동부 및 동북부	112(21)
	중부	18(3.4)
	기타	6(1.1)
현재 거주 지역	남부	364(68.2)
	북부	37(6.9)
	서부	20(3.7)
	동부 및 동북부	105(19.7)
	중부	8(1.5)
출신 도시	1선(Tier 1)	273(51)
	2선(Tier 2)	131(24.5)
	3선(Tier 3)	103(19.3)
	4선(Tier 4)	23(4.3)
	외국	4(0.7)
현재 거주 도시	1선(Tier 1)	392(73.4)
	2선(Tier 2)	74(13.9)
	3선(Tier 3)	58(10.9)
	4선(Tier 4)	10(1.9)
언어	따밀	201(37.6)
	벵갈리	92(17.2)
	힌디	91(17.0)
	말라얄람	38(7.1)
	칸나다	34(6.4)
	텔루구	33(6.2)
	영어	14(2.6)
	구자라띠	9(1.7)
	우르두	5(0.9)
	마라티	5(0.9)
	오디아	4(0.7)
	기타	8(1.5)
멀티플레이어 게임 경험 (지난 3개월 이내)	있다	247(46.3)
	없다	287(53.7)
팀플레이 경험 (게임 사용자 중)	있다	201(81.4)
	없다	46(18.6)

2명이 남성이고 1명은 여성이라고 할 수 있다. 게임 비사용자를 볼 때는 성별 분리가 더 분명한데, 현재 게임 비사용자 중 74.3%는 여성으로 나타나고 있다. 즉 게임을 하지 않는 사람들 4명 중 3명은 여성이라는 것을 알 수 있다. 게임을 하지 않는 사람들 중 여성이 압도적으로 많다는 사실을 통해 인도사회에서 비디오 게임이나 모바일 게임의 인기가 여성보다 남성에게서 급증하고 있음을 알 수 있다.

인도사회에서 비디오 게임과 젠더와의 관계를 분석한 한 연구(Pampi and Asghar, 2021)에서는 여성보다 남성들이 게임을 많이 하는 이유에 대해 다음과 같이 설명하고 있다. 인도 사회는 매우 남성중심적이며 성별 노동 분업이 널리 확산되어 있다. 여성들이 아주 어릴 때부터 가사일, 농사일 등을 하는 것을 흔히 볼 수 있고, 따라서 소녀들은 비디오 게임과 같은 레저활동을 할 여유시간을 거의 혹은 전혀 갖지 못한다. 반면 소년들이 이러한 잡일을 하는 경우는 인도에서 찾아보기 어렵다. 따라서 남성이 여성에 비해 여가 시간을 더 많이 갖게 되어 대체로 남성들이 게임을 경험하게 되는 것이다. 이 연구에서는 또다른 이유로 대부분의 비디오 게임이 행동지향적이고, 어느 정도는 폭력, 전쟁, 액션, 스포츠 등의 내용을 담고 있다는 점을 들고 있다. 따라서 이러한 종류의 비디오 게임은 남성의 관심을 겨냥하고 있으며 남성 게임 집단에서 그 인기도가 증가할 가능성이 높다(Pampi and Asghar, 2021).

본 조사에서는 여성이 전체 게이머의 3분의 1정도를 차지하고 있다. 성별 분리가 심한 인도 사회에서 본 조사가 대학교에 재학 중인 고학력 집단을 대상으로 한 조사이기 때문에 여성의 게임 참여도가 일반 여성에 비해서는 상대적으로 높게 나타난 것으로 생각된다. 따라서 이 자료에서는 여성의 게임 참여도가 일정한 부분 확보되었기 때문에 모바일 게임 참여에서의 젠더 편향성 문제는 어느

표 2 게임 경험과 성별 교차분석

		여성	남성	전체
모바일 게임 사용 여부 (최근 3개월)	비사용자	200(74.3%)	69(25.7%)	269(100%)
	사용자	81(34.2%)	156(65.8%)	237(100%)
전체		281	225	506(100%)

정도는 해소된 것으로 보인다.

III. 인도 모바일 게임 조사자료를 통해서 본 인도 청년들의 게임 경험과 게임 인식

1. 인도 고학력 청년들의 게임 경험

인도의 모바일 게임시장은 세계에서 가장 빠르게 성장하고 있을 뿐 아니라 모바일이 우선이 되는 환경이 두드러지게 나타나고 있어서 단지 팬데믹 시기의 특징이라고만 말할 수 없다(Pandya, 2019; HT Studio, 2020). 예를 들면 샤오미(Xiomi)는 특히 인도 게이머에게 있어서 모바일의 중요성을 인식하고 콜 오브 듀티(Call of Duty: 비디오 게임 시리즈)와 합작으로 인도에서 모바일 사용자들에게 최적화된 ‘게임 폰’을 출시했다(Kulesh, 2021). ‘게임 폰’의 출시와 같은 새로운 기기의 도입으로 모바일 게이머들은 과거보다 더 편리한 환경에서 모바일 게임을 즐기고 있다. 현재 인도 게이머들은 매일의 일상에서 모바일 게임을 통해 어떤 실천을 하고 있는가? 특히 인도의 고학력 청년들은 게임을 얼마나 즐기고 있는가? 이 조사를 통해서 인도 대학생들의 게임 경험에 대해 알아보았다.

“지난 3개월간 게임을 한 일이 있는가”라는 질문에 캐주얼 게임[예를 들면 캔디 크러시(Candi Crush), 로얄 매치(Royal Match) 등]는 56.7%, 비디오 게임(종류 무관)은 54.9%, 모바일 멀티플레이어[예를 들면 배틀그라운드 모바일(Battleground Mobile), 프리파이어(Fire Fire) 등]는 46.3%, 리얼 머니 게임[예를 들면 판다지 스포츠(Fantasy sports), 러미 게임스(Rummy games)]은 16.3%의 순으로 게임 경험이 있다는 응답을 하고 있다.

이 연구에서는 게임과 사회적 네트워크의 관련성 및 확장성을 고찰하기 위하여, 혼자 게임을 할 뿐 아니라 팀으로도 게임을 하면서 친구 혹은 낯선 사람과 함께 게임을 즐길 수 있는 멀티플레이어 게임 경험자들에게 주목하였다. 모바일 멀티플레이어 게임 경험자 중에서 e스포츠 경기 선수 출전 경험이 있는지 대해서도 알아보았다.

기존 연구에 의하면 e스포츠는 디지털 세계로 확장된 스포츠의 대안(Hemphill,

2005)으로 온라인상에서 컴퓨터를 매개로 한 스포츠로서 스포츠 경험을 확장시킨 것을 의미한다. 또한 스포츠에 전자방식을 도입한 하나의 발전된 형태를 의미하기도 하는데, 이는 플레이어와 팀의 투입 뿐만 아니라 스포츠 시스템이 산출하는 결과가 컴퓨터와 사람 간의 연결로 인해 활성화되기 때문이다(Hamari and Sjoblom, 2017). 이 글에서의 e스포츠는 게임을 이용해서 사람과 사람이 경기를 벌이는 것을 말한다. 즉 실제 세계와 유사한 가상의 전자 환경에서 정신적, 신체적 능력을 활용해서 승부를 겨루는 여가 활동을 통틀어 말한다. 그리고 대회나 리그 현장에서의 참여를 넘어 전파를 통하여 전달되는 중계의 관전도 포함한다.

인도는 e스포츠의 불모지였으나, 최근에는 게임 수요가 증가하고 멀티플레이 형식인 배틀 로얄 게임이 큰 인기를 끌면서 급속한 성장을 하였다.²⁴ 본 조사의 전체 응답자 중에서 e스포츠 경기 선수로 출전한 경험이 있는 사람은 22.3%에 불과했으나, 모바일 멀티플레이어 게이머 중에서 e스포츠 경기 선수로 출전한 경험이 있는 사람은 약 42%에 달하고 있다. 즉 현재 멀티플레이어 게임을 하는 사람들 중 절반 가까이 되는 사람이 단지 현재 취미로 게임을 할 뿐만 아니라, 과거에 선수로 대회에 출전한 경험이 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 사실을 통해 인도 청년들이 가진 모바일 게임에 대한 열의와 적극성을 엿볼 수 있다.

오프라인 e스포츠 대회를 관람한 경험이 있는지에 대해서 물어 보았을 때, 전체 응답자 중에서는 약 23%가 관람 경험이 있지만 현재 게임을 즐기는 사람들은 약 39%가 관람을 한 일이 있다고 응답했다. 그럼 온라인 e스포츠 대회에 대해서는 어떠할까? 전체 응답자 중에서 약 40%가 관람 경험이 있었고, 모바일 게이머들은 약 66%가 온라인 e스포츠를 관람한 일이 있다고 응답하여 오프라인에 비하여 훨씬 더 많은 사람들이 온라인 e스포츠 대회를 관람하고 있는 것으로

²⁴ 2023년 인도내 e스포츠 플레이어는 60만 명 이상이며, 10만여 개의 e스포츠팀이 활동을 하고 있다. 특히 e스포츠를 직업으로 삼는 프로 선수는 약 500명에 달하는데 인도 정보의 적극적인 육성 이니셔티브 등을 기반으로 향후 5년 내 2.5배 이상 증가할 것으로 전망된다. e스포츠 시청자 수도 2021년 기준 1,700만 명에서 2025년에는 8,500만 명으로 성장이 전망되고 있다. 자료: Statista, Invest India, 구글 플레이스토어(Google Play Store), Sensor Tower, IMARC group 및 Economic Times, Hindustan Times, Times of India, Livemint, Business Standard 등 현지 언론 종합; 한국콘텐츠진흥원(2025), 『인도 콘텐츠 산업동향: 인도 e스포츠 열풍』, <https://welcon.kocca.kr/ko/info/trend/1956085>(검색일: 2025. 8. 22.).

표 3 모바일 게임 사용 여부와 e스포츠 경기 선수 출전 경험 및 e스포츠 대회 관람경험 교차분석

		e스포츠 경기 선수 출전 경험 있음	e스포츠 대회(오프라인) 관람 경험 있음	e스포츠 대회(온라인) 관람 경험 있음
모바일 게임 사용 여부 (최근 3개월)	비사용자 중	16(5.6)	30(10.5)	52(18.1)
	사용자 중	103(41.7)	95(38.5)	164(66.4)
합계		119	125	216

명(%)

나타났다. 따라서 인도 청년들에게 모바일 게임은 단지 혼자 즐기는 개인적인 취미생활일 뿐 아니라 대중적인 스포츠로 자리잡았고, 이들이 온라인 혹은 오프라인 대회의 관객으로 적극 참여하고 있음을 알 수 있다.

한편 인도 청년들의 게임 경험에 대해 주목할 수 있는 점은 ‘지난 3개월간의 게임 경험’으로 파악한 게이머의 비중은 전체 응답자의 약 46%였지만, 나머지 게임 비사용자들을 대상으로 ‘과거에 게임에 참여해본 일이 있는지’를 물었을 때, 비사용자의 약 70%가 ‘과거에 게임을 해본 일이 있다’고 했고 비사용자의 약 30%만이 ‘과거에 한 번도 게임을 해본 일이 없다’고 응답했다. 이를 통하여 최근 게임을 하지 않고 있는 사람들도 과거에는 게이머로 활동을 한 경험이 있기 때문에 현재 어떤 이유로든 게임을 하고 있지 않지만, 향후에 여건이 허락된다면 이들 중에 상당수가 다시 게임을 즐길 것으로 예측할 수 있다.²⁵ 조사 자료에 의하면 전체 응답자의 약 88%가 현재 모바일 게이머이자 과거의 게이머라고 간주할 수 있다. 이 결과를 통하여 인도 사회에서 모바일 게임은 대다수의 고학력 청년들의 일상생활에 널리 퍼져 있고, 이들이 상당한 열의를 가지고 몰입하여 모바일 게임을 즐기고 있음을 알 수 있다.

모바일 게임은 기존의 PC나 콘솔을 이용한 게임과는 달리 휴대전화나 스마트폰, PDA 등 휴대용 기기를 통해 언제 어디서나 즐길 수 있다. 특히 스마트폰은 고기능의 범용 운영체제(OS)를 탑재하여 다양한 모바일 앱(Mobile App)을 자

²⁵ 과거 게임 경험이 있지만 현재 게임을 하지 않는 사람들이 ‘왜 게임을 중단했는지’에 대해 질문했을 때 ‘너무 바빠서’ 35.7%, ‘흥미를 잃음’ 32.7%, ‘다른 취미가 생겨서’ 21.1%, ‘사람들이 좋아하지 않아서’ 4.5%, ‘기타’ 6.0%로 응답했다.

유롭게 설치, 작동시킬 수 있어 ‘손 안의 오락실’로 불리며 플레이어에게 놀이의 욕구를 채워줄 뿐 아니라 일상을 변화시키고 있다.

모바일 게임을 얼마나 자주 하는지 알아보기 위하여 전체 응답자를 대상으로 ‘하루 중에 게임을 얼마나 하는지’ 질문하였다. ‘하루 중 1~2회’(15.5%), ‘하루 중 3~5회’(8.8%), 하루에 5회 이상(2.2%), ‘게임을 하지 않는다’(53.7%)로 응답했는데, 이는 현재 게임을 하는 사람들 중에서 약 55%가 매일 1회 이상 게임을 하는 것을 의미한다. 하루에 3회 이상 게임을 하는 사람들이 전체의 11%이며 이것은 게이머들 중의 24%를 차지한다. 즉 게이머의 4명 중 1명이 매일 하루에 3회 이상 게임을 즐기고 있음을 뜻한다. 이와 같이 매일 자주 모바일 게임을 하게 되는 주요 원인 중 하나는 모바일 폰이 일상생활에서 항상 쉽게 가지고 다니는 개인 소지품이기 때문에 시간이나 장소에 크게 구애받지 않고 언제든지 자유롭게 즐길 수 있기 때문일 것이다. 휴대용 기기를 통해 무선 네트워크에 접속되어 있는 상태에서 실시간으로 게임을 즐길 수 있는 것이다.

사실상 최근 온라인 비디오 게임이 청년층 사이에서 점점 인기를 얻으면서 게임을 하는 데 수 시간을 할애하기도 한다. 한국콘텐츠진흥원의 『해외 시장의 한국 게임 이용자 조사』(2024)에 의하면 인도 게이머들의 하루 평균 한국 게임 이용 시간은 주중 3시간 17분, 주말 4시간으로 나타난다. 이는 중국 게이머(평일 2시간 28분, 주말 3시간 45분)나 일본 게이머(평일 1시간 53분, 주말 2시간 58분)의 이용 시간보다도 길다. 본 조사에서 하루에 30분 이상 게임을 하는 사람들은 67%, 그리고 하루에 1시간 이상 게임을 하는 사람이 게이머 중에서 37%를 차지하고 있다. 즉 전체 게이머의 3명 중 2명은 적어도 하루에 30분 이상 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다.²⁶

²⁶ 하루 중 게임 시간도 ‘30분 미만’(33%), ‘30분에서 1시간’(30%), ‘1시간에서 2시간’(30%), ‘2시간 이상’(7%)으로 나타나서, ‘하루에 30분 이내’가 33%로 응답율이 가장 높은 범주이지만, 하루에 30분 이상 게임을 하는 사람들을 모두 합하면 전체의 67%, 1시간 이상 게임을 하는 사람들도 37%를 차지하고 있다. 하루에 게임을 2시간 이상 한다고 응답한 사람들 중에서 3시간 이상 게임을 하는 사람들도 3%에 이른다.

2. 인도 청년들은 왜 게임을 하는가?

1) 게임의 긍정적 측면과 부정적 측면

이 장에서는 인도 사회에서의 게임에 대한 인식과 사람들이 모바일 게임을 하는 데 하루에 수 시간을 사용하는 이유를 파악해 보고자 한다. 미디어 이용에 관한 기존 연구에 의하면 미디어 이용자들이 수동적으로 미디어를 수용하는 것이 아니라 미디어를 능동적으로 해석하며, 해당 미디어를 통해 자신들이 가진 욕구를 충족시킨다(Katz et al., 1974). 게임 이용자 역시 게임이라는 자극에 수동적으로 노출되어 게임을 이용하는 것이 아니라 자신의 심적 욕구에 따라 능동적으로 게임을 선택하고 이용한다고 볼 수 있다.

특정 게임이 인기를 얻는 데 결정적인 역할을 하는 것은 그래픽, 게임플레이, 스토리라인 등이다. 또한 게임에 열광하게 만드는 것은 게임이 제공하는 초현실적인 게임 경험이라고 할 수 있다(Mudang Pampi·Md. Asghar, 2021). 젊은 사람들이 온라인 비디오 게임에 매료되는 이유는 게임이 자신의 이상적인 모습에 도달할 수 있도록 해주기 때문이다. 비디오 게임은 자신의 ‘이상적 자아’를 연출할 수 있도록 하며, 더 강하고 용감하며 두려움이 없는 자신이 되도록 감정을 강화시킬 수 있게 해주기 때문이다. 사람들이 게임에 열광하면서 이러한 자아실현이 비디오 게임을 통해서 이루어진다고 생각한다(Przybylski et al., 2012). 게이머들은 현실에서 충족되지 못한 심리적 욕구에 대한 대리만족으로서 게임을 이용하는 측면이 있다(Young, 1998; Suler, 2004). 이러한 욕구가 얼마나 충족되는가에 따라 게임 이용자의 적극성, 지속성, 선택 등이 달라질 수 있을 것이다.

본 조사에서 전체 응답자를 대상으로 했을 때, 게임의 긍정적인 측면으로 많이 언급된 것은 게임이 ‘도전 정신’을 고취하고 ‘팀워크’와 ‘커뮤니케이션’을 가능하게 한다는 점이었다. 따라서 수동적인 측면인 ‘스트레스 완화’를 위해 게임을 한다는 응답에 비해 도전정신과 같은 진취적이고 적극적인 측면과 타인과의 소통의 요인이 더욱 중요한 것으로 나타났다. 또한 게임을 스포츠의 일종으로 보는 시각도 약 42% 정도 존재하고 있다.

한편 게임에 대한 부정적인 인식 또한 공존하고 있다. 전체적으로 가장 응답률이 높은 것은 게임이 중독적이라는 것으로 약 71%를 차지한다. 그리고 밖에

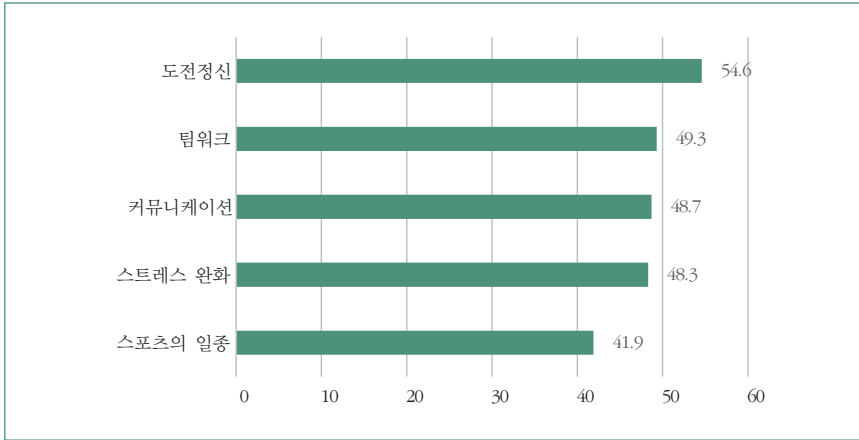


그림 1 게임의 긍정적 측면(전체 응답자)

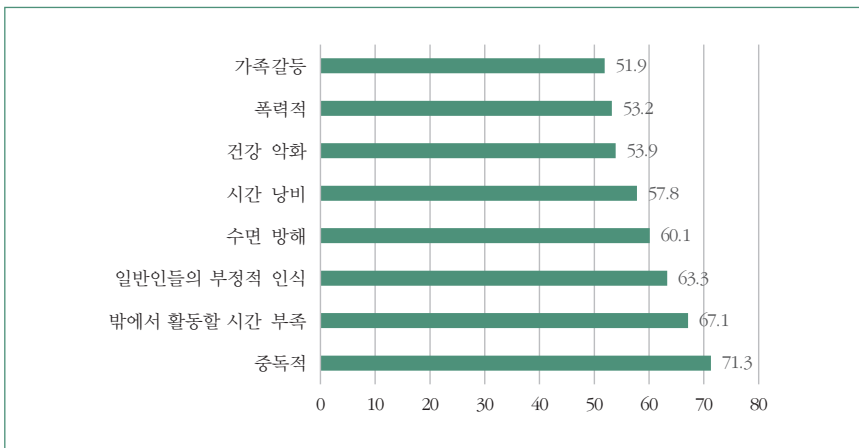


그림 2 게임에 대한 부정적 인식(전체 응답자)

서 활용할 시간 부족(67%), 일반인들의 부정적인 인식(63%), 수면 방해(60%), 시간 낭비(58%), 건강 악화(54%), 폭력적(53%), 가족갈등(52%) 등을 게임의 부정적인 요인으로 꼽았다.

전체 응답자를 대상으로 한 조사에서는 게임의 부정적 측면에 대한 응답률이 긍정적인 측면에 대한 응답률보다 더 높게 나타나고 있다. 가장 많이 꼽은 긍정적 측면인 도전 정신(54.6%)이 약 50% 상회하는 동의율을 보인 반면, 부정적

측면 중 가장 동의율이 높은 ‘중독적’이라는 응답은 약 71%, ‘밖에서 활동할 시간 부족’은 약 67%에 달한다. ‘게임에 대한 일반인들의 인식이 부정적’이라는 응답도 약 63%에 이르는 것으로 볼 때, 많은 청년들이 게임을 즐기고 있지만 현재 인도사회에서 게임이 긍정적으로 받아들여지지 않고 있다는 점도 엿볼 수 있다.

인도의 아루나찰 프라데쉬(Arunachal Pradesh) 지역에 거주하는 게이머를 대상으로 한 연구에 의하면 청년들은 게이머가 되는 것에 대해 사회적으로 낙인이 찍힌다는 인식을 갖게 되는데, 이는 아루나찰 프라데쉬에서는 비디오 게임이 사회적으로 인정되는 취미가 아니기 때문이다(Mudang Pampi·Md. Asghar, 2021). 또한 게임 이용자가 현실을 회피하기 위해, 현실로부터 탈출하거나 지연하기 위한 수단으로 게임을 이용할 경우 게임 중독 등의 문제가 발생할 수 있다. 또한 게임 이용에 있어서 개인적인 동기가 강한 경우에는 사회적 동기가 더 강한 집단에 비하여 게임 중독의 성향을 보이기도 한다 (Orzack, 1999).

2) 게임을 하는 이유: 게이머 분석

인도의 고학력 게이머들을 대상으로 ‘왜 게임을 하는지’ 고찰하기 위해 게임을 하면서 얻을 수 있는 장점들을 알아보았다. 전체 응답자를 대상으로 했을 때와 비교하면 게이머들은 게임의 장점에 대해 약 10% 포인트 정도의 높은 동의율을 보이고 있다. 전체 게이머의 60%에 해당하는 사람들이 모바일 게임이 ‘팀워크와 협력’을 증진시키며, ‘타인과의 커뮤니케이션’을 가능하게 한다고 응답했다. 다음으로 ‘도전 의식’을 함양하고 ‘스트레스를 완화’하는 것도 게임을 통해 얻을 수 있는 중요한 장점이었다. 과반수 이상의 게이머들이 게임을 통해 ‘성취감’을 느끼고 ‘사회적 인정’과 ‘자기표현의 수단’으로 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 게임은 타인과의 관계를 유지하며 연결을 가능하게 할 뿐 아니라 스포츠의 일종으로 간주되고 있다. 즉 많은 게이머들은 팀워크, 타인과의 협력과 커뮤니케이션을 추구하면서 모바일 게임을 통해 성취와 사회적 인정의 욕구를 만족시킬 수 있다는 것이 게임 참여의 가장 중요한 동기라고 볼 수 있다. 한편 인도 경제에 긍정적인 영향(42.1%)을 미치고, 사회적 차별을 완화(38.8%)시키며 경제적 보상(38%)을 얻을 수 있다는 점도 의미있는 참여 동기가 되고 있다.

모바일 게임을 통해 게이머들이 새로운 인맥과 친구를 갖고 게임에서 주어진

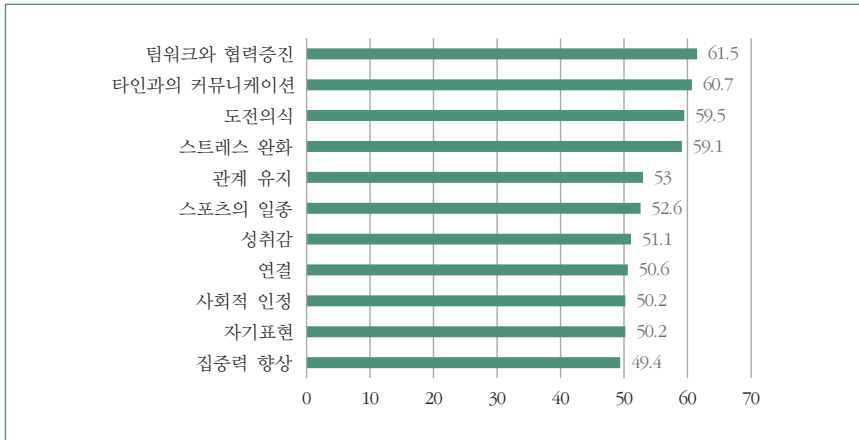


그림 3 게이머들이 꼽은 게임의 장점

미션을 수행하며 협의된 방법으로 결과를 얻어내어 공유하고 서로 인간관계를 형성하는 것은 모바일 게임 문화에서 아주 자연스러운 것이라고 볼 수 있다. 기존 연구에서도 게임 참여 동기에 대해 도전감, 각성, 기분전환, 환상감, 경쟁, 사회적 상호작용(Sherry et al., 2006) 혹은 각성, 사회적 보상, 기술, 스트레스 제거, 경쟁(Vorderer et al., 2003) 등을 꼽고 있다. 령과 웨이(Leung·Wei, 2000)는 게이머들이 게임을 통해 감성과 사회성, 지위, 휴식, 이동성, 즉시성, 도구성, 안정 등을 추구한다고 보았다. 한국 대학생을 대상으로 심층면접을 실시하여 밝혀낸 게임 동기의 주요 요인들은 경쟁, 사회적 상호작용, 도전, 습관, 환상, 오락, 기분전환 등으로 나타났다(Yoo, 2002). 이와 같은 결과를 볼 때 인도 청년 게이머의 경우 다른 해외 국가의 게이머들과 유사한 게임 참여 동기를 가지고 있지만, 특히 팀워크와 협력, 커뮤니케이션, 성취와 사회적 인정, 자기표현 등과 같은 보다 적극적인 사회적인 요인들을 중시하고 있다는 점이 특징적이다.

그러나 게이머들도 게임을 할 때, 게임이 주는 부정적 측면에 대해 인지하지 못하는 것은 아니다. 게임을 하는 사람들의 3명 중 2명이 게임을 하면 ‘밖에서 활동할 시간이 부족’하고 게임이 ‘중독적’이라고 말한다. 그리고 일반적인 인도 사람들이 게임에 대해 부정적인 견해를 갖고 있다는 점에 대해서도 상당히 염려를 하고 있다. 과반수 정도의 게이머들은 게임이 가족갈등을 야기하고 시간을

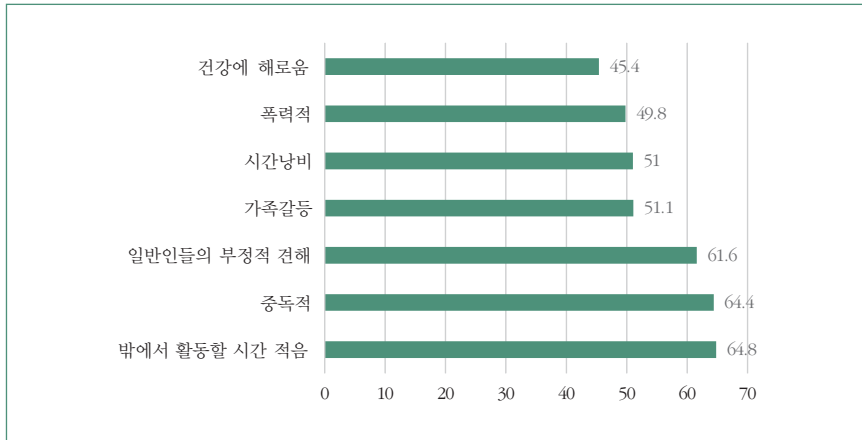


그림 4 게이머들이 꼽은 게임의 부정적 측면

낭비하게 되며 폭력적이고 건강에도 해롭다는 인식을 가지고 있다. 전체 응답자를 대상으로 한 동의율보다는 약간 낮기는 하지만, 고학력 게이머들은 게임의 부정적 측면에 대해서 상당 정도 인정을 하고 있는 것이 사실이다.

3. 인도 청년들은 다른 사람들과 함께 게임하는 것을 즐기는가?

인도 청년 게이머들이 게임을 하는 것에 대해 긍정적인 의견뿐만 아니라 부정적인 견해도 함께 가지고 있음을 살펴보았다. 그럼에도 불구하고 이들은 여전히 모바일 게임에 열광하며 이를 통해 얻고자 하는 즐거움이 있다. 그중에서 다른 사람과의 게임을 통해 얻는 독특한 경험이 중요하다. 게임은 기본적으로 재미를 제공할 뿐 아니라, 타인과 상호작용하는 능력을 함양하는 장으로 활용될 수 있다(Inal, 2007). 게임의 사회성에 대해 셰리(Sherry, 2006)는 “게임이란 상호적(interactive)이며, 게임이용자의 자발적인 참여를 통해 경쟁(competition)하고 협력(collaboration)하는 가운데 몰입을 통한 재미를 동반한 다양한 경험을 만들어낸다”고 주장했다. 즉 게임은 혼자 즐기는 여가의 수단일 뿐 아니라, 사회적 친밀감을 쌓고 소속 집단과 더 깊이 교류하기 위한 문화적 수단으로서 작용한다. 특히 인도사회는 카스트, 계층, 종교, 지역, 언어 등 다층적으로 분열되어 있기 때

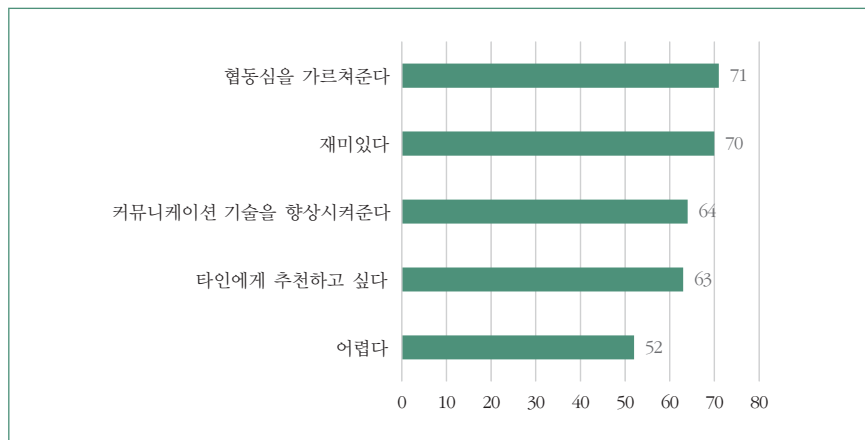


그림 5 타인과의 게임 경험

문에 게임을 통하여 다양한 사회집단과의 수평적인 연결과 관계 맺음이 가능해지는 것이다.

게이머들 중에서 다른 사람들과 게임을 해본 경험이 있는 사람은 81.4%이며 다른 사람과는 게임을 해본 경험이 없는 사람들은 18.6%에 불과하여, 절대 다수의 인도 청년들은 다른 사람들과 함께 게임을 하고 있는 것으로 나타났다. 그들에게 ‘낯선 사람과 게임을 해본 경험이 있는지’를 물었을 때 게이머의 80.1%가 그렇다고 응답하였다. 즉 대부분의 사람들이 다른 사람과 게임을 할 때 친구나 지인뿐 아니라 전혀 알지 못하는 낯선 사람과 게임을 하는 것으로 나타났다. ‘다른 사람들과 함께 게임하는 것을 즐기는가?’에 관한 질문은 인도 청년들이 타인과의 게임 경험을 얼마나 긍정적으로 생각하고 있는지 알아보고, 더 나아가서 다른 사회집단에 속한 타인과의 게임을 어떻게 받아들이는지를 알아보는 ‘게임의 사회성’ 척도로서 중요한 의미를 갖는다고 볼 수 있다.

타인과의 게임 경험이 어떠했는지 물어보았을 때, 70%에 해당하는 사람들이 ‘협동심을 가르쳐 주고 재미있다’고 응답하였다. 60%이상의 게이머들은 ‘커뮤니케이션 기술을 가르쳐 주고 타인에게 추천해 주고 싶다’고 하여 타인과의 게임이 매우 긍정적인 경험이었음을 알 수 있다. ‘어렵다’는 응답은 52%로 상대적으로 낮은 수준으로 나타났다.

그렇다면 다른 사회집단에 속한 타인과의 게임에 대해서는 어떻게 생각하고 있을까? 인도사회는 카스트, 종교, 계층, 지역 등으로 심각하게 분열되어 있다. 특히 다른 카스트의 사람이나 다른 종교를 가진 사람과 결혼을 하는 것은 일반적이지 않은 일이며, 친구를 사귄 때에도 같은 카스트의 사람을 선호하는 등 카스트와 종교에 의해 고착된 매우 폐쇄적인 관계 형성 문화를 가지고 있다. 거의 4분의 1에 가까운 인도 사람들(24%)이 자신의 모든 친한 사람들이 같은 카스트 소속이며 46%는 대부분의 친한 친구가 그렇다고 한다. 결국 70%의 인도 사람은 동일 카스트 안에 친한 친구들이 있는 셈이다. 나아가 타인들이 카스트 간 혼인을 하는 일에 대해서도 인도 중부의 경우 82%의 사람들이 (남부의 경우는 35%만) 서로 다른 카스트 간의 혼인을 막는 것이 중요하다고 대답한다.²⁷ 인도 사회가 카스트, 계층, 종교로 심각하게 분열되어 있는 가운데, 다른 사회집단 구성원을 배제하고 차별하는 태도가 모바일 게임에서도 동일하게 나타나는지, 다른 사회집단과 어울리는 게임을 어떻게 인식하는지를 알아보았다.

팀으로 수행하는 모바일 게임은 자신과 같은 팀 또는 상대방 팀의 두 팀으로 나뉜다. 따라서 자신과 같은 팀일 경우 또는 상대방 팀일 경우에 어떤 사회집단의 사람과 함께 게임을 하는 것에 관심이 있는지 알아보았다. 여기에서 다른 사회집단은 성별, 학력, 지역, 언어, 카스트, 종교 등이 자신과 서로 다른 집단을 의미한다. 따라서 서로 다른 사회집단 간의 게임이란 예를 들면 남성의 경우 여성과의 게임, 고학력자의 경우 저학력자와의 게임, 높은 카스트 구성원과 낮은 카스트 구성원과의 게임, 남부지역에 사는 사람과 북부지역에 사는 사람과의 게임, 힌두교 신자와 이슬람교 신자와의 게임, 서로 다른 언어를 사용하는 사람 간의 게임이 온라인상에서 실제로 이루어지는 경우를 말한다.

1) 다른 사회집단과 같은 팀으로 게임을 하는 경우

모바일 게임에서 다른 사회집단과 함께 같은 팀이 되어 게임을 하는 것에 대해 흥미가 있는지를 질문하여 ‘매우 관심이 있다’, ‘약간 관심이 있다’, ‘보통’의

²⁷ Pew Research Center(June, 29, 2021), “Religion in India: Tolerance and Segregation”, www.pewresearch.org(검색일: 2025. 10. 1.).

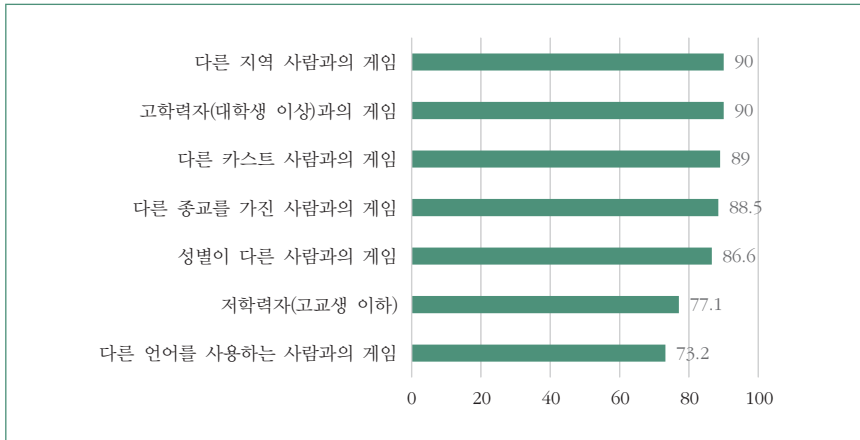


그림 6 다른 사회집단에 속한 구성원과의 게임 관심도(같은 팀)

응답률을 합한 수치로 다른 사회집단과의 게임 관심도를 측정하였다.²⁸ 본 조사에서 거의 90%에 달하는 많은 게이머들이 다른 지역 사람, 고학력자, 다른 카스트 구성원, 다른 종교를 가진 사람, 다른 성별과의 게임에 관심을 보이거나 혹은 중립적인 태도를 보였다. 한편 저학력자와의 게임(77%)이나 언어가 다른 사람(73%)과 같은 팀이 되어서 게임을 하는 것에는 상대적으로 낮은 관심도를 나타내고 있다. 같은 팀일 경우 게임에서 전략을 짜거나 의사소통을 할 때, 저학력자 보다는 고학력자가 선호될 것으로 생각되며 특히 사용하는 언어가 다를 경우에는 의사소통에 상당한 불편함이 있기 때문에 상대적으로 관심도가 낮게 나타난 것으로 해석된다.

2) 다른 사회집단과 상대방 팀으로 게임을 하는 경우

모바일 게임에서 다른 사회집단과 상대방 팀으로 게임을 하는 것에 대해 흥미가 있는지를 질문하여 ‘매우 관심이 있다’, ‘약간 관심이 있다’, ‘보통’의 응답률

²⁸ 여기에서 ‘보통’의 응답 범주를 포함한 이유는 게이머들의 태도가 다른 사회집단에 대한 ‘차별과 배제’인지 혹은 ‘포용’인지 알아보기 위해서이다. ‘보통’을 포함한 긍정 응답은 자신과 다른 사회집단 구성원을 게임에서 같은 팀 혹은 상대방 팀으로 포용한다는 것을 의미한다고 볼 수 있기 때문에 부정 응답을 제외한 나머지를 합하여 포용적인 태도로 측정하였다.

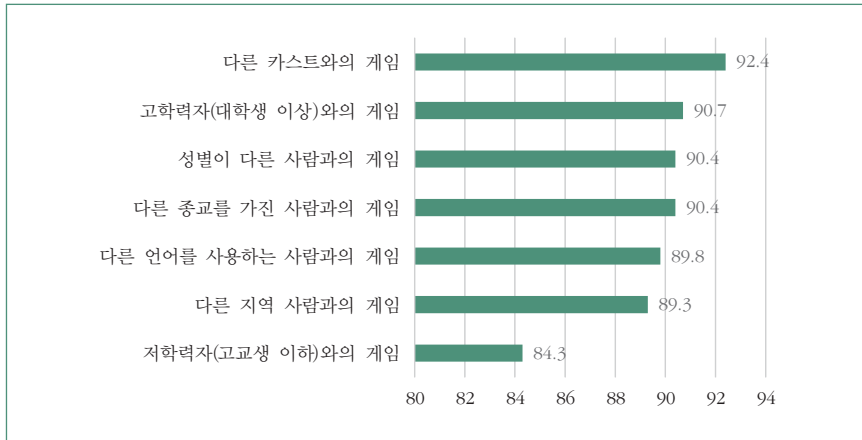


그림 7 다른 사회집단에 속한 구성원과의 게임 관심도(상대방 팀)

을 합한 수치로 다른 사회집단과의 게임 관심도를 측정하였다. 상대방 팀일 경우에는 자신과 같은 팀일 경우보다 다른 사회집단 구성원과의 게임에 대해 근소하게 관심도가 더 높았다. 90% 이상의 게이머들이 다른 카스트 구성원, 고학력자, 성별이 다른 사람, 다른 종교 신자, 다른 지역 사람과의 게임에 흥미를 보이거나 적어도 중립적인 태도를 취하여 다른 사회집단에 대한 포용적인 태도를 보이고 있다. 흥미로운 점은 상대방 팀이라도 고교생 이하의 저학력자의 게임에는 상대적으로 낮은 관심을 나타내고 있다는 점이다. 이는 모바일 게임이 가진 경쟁적이고 능력주의적인 특성과 연관되는 것으로 파악된다. 자신과 유사한 학력을 가진 사람과 게임을 하여 이겼을 때, 공정한 게임에서 정당하게 승리했다는 성취감을 얻을 수 있기 때문일 것이다.

IV. 인도 사회·경제적 특성과 인도 청년들의 현실 속에서 모바일 게임이 갖는 의미

앞 절에서는 청년 게이머들이 모바일 게임을 통해서 팀워크와 협력, 커뮤니케이션, 사회적 인정과 성취감 등 개인적으로 얻을 수 있는 많은 장점과 타인과의

게임이 제공하는 흥미로운 경험, 타인과의 상호작용을 통해서 얻을 수 있는 협력과 경쟁 등이 게임을 지속하도록 하는 요인이 되고 있음을 살펴보았다. 여기에서는 현재 인도 사회가 처한 현실의 맥락 속에서 인도 경제 및 청년 고용 시장과 관련하여 모바일 게임이 갖는 사회경제적 의미를 살펴보기로 한다.

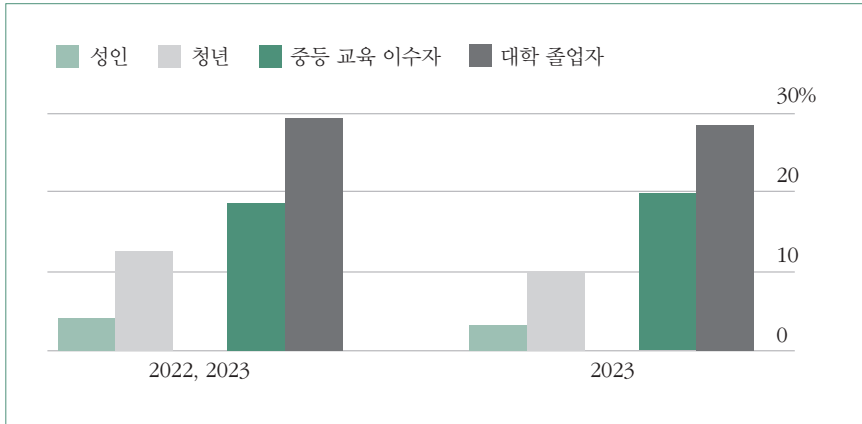
2023년 인도의 경제성장률은 8.2%에 달하였고 2024년 5.4%, 2025년 상반기에는 글로벌 경기 둔화 속에서도 7.4%의 성장을 기록하는 등 최근 인도 경제는 고성장을 지속하고 있다.²⁹ 그러나 고학력자의 일자리가 절대적으로 부족하여 고학력 청년들의 실업률이 매우 높다. 2024년 말 기준 인도의 25세 미만 대학 졸업자 실업률은 42%로 인도 전체 실업률 7~8%에 비하여 5배 이상 높다.³⁰ 이처럼 인도 청년층에게는 학력이 높을수록 실업률이 크게 증가하는 상황이 주어져 있다.

고학력 청년의 실업 문제를 다루는 기준이 되는 대표적인 자료들은 국제노동기구(ILO)와 통계와 인도 정부의 통계와 프로그램 실행부(Ministry of Statistics and Programme Implementation)에서 제공하는 정기 노동력조사(Periodic Labour Force Surveys, PLFS) 자료인데, 아래는 ILO에서 발표한 자료를 블룸버그(Bloomberg) 그래픽으로 제시한 것이다.³¹ ILO의 발표 자료에 따르면, 실업에 처한 인도의 청년(15-29세) 비중은 2000년 88.6%에서 2022년 82.9%로 떨어졌지만, 교육받은 청년층의 경우는 54.2%에서 65.7%로 올랐다. 특히 여성들이 가장 큰 타격을 입었는데 여성의 경우 교육받은 청년 실업자 비중이 76.7%(남성의 경우 62.2%)에 달한다. 그런데 ILO 보고서에서 주목할 점은 깃 일자리(gig jobs) 혹은 음식 배달업 같은 단기 저임금 일자리가 늘고 있다는 사실이다. 디지털 플랫폼의 발전이 피고용인과 자영업자 간의 경계마저 흐리게 하면서 새로운 사회적 긴장을 만들어 내고

²⁹ 주인도 대한민국 대사관, “최근 인도 경제동향”, https://overseas.mofa.go.kr/in-ko/brd/m_28249/view.do?seq=43&page=1(검색일: 2025. 9. 12.).

³⁰ 대외경제정책연구원, “AIF 인도·남아시아”, 2025. 2. 7. <https://www.kiep.re.kr/aif/menu.es>(검색일: 2025. 8. 11).

³¹ Roy, Anup. “Young Indians more likely to be jobless if they are educated: ILO data” <https://www.business-standard.com>, 2024.03.29 기사에서 재인용. 물론, 학력과 실업률이 항상 비례한다는 인과관계가 성립하는 것은 아니며, 경제 구조, 일자리 창출 역량, 스킬 미스매치(skill mismatch), 지역 격차 등이 중요한 변수로 작용한다.



출처: Periodic Labour Force Survey, India Employment Report

그림 8 인도의 교육 수준에 따른 실업률 증가(2022, 2023)

있는데, 청년들이 이 맥락에서도 큰 피해를 입고 있다.

이러한 상황을 PLFS 자료는 어떻게 보여주고 있는지, 아래 표에서 드러난다. 표 4에 의하면 25세 미만 대졸 이상의 학력을 가진 사람들의 실업률은 전체 범주에서 가장 높은 42.3%에 달한다. 즉 대학을 졸업한 사람의 거의 절반이 실업자라고 볼 수 있다. 이에 비해 같은 연령층 고등학교 졸업자의 실업률은 21.4%, 중등학교 졸업자는 18.1%, 초등학교 졸업자는 15%, 초등학교 이하 학력자는 10.6%, 무학자는 13.5%로 나타나고 있다. 25세에서 29세 사이 청년의 경우에는 대졸 이상 학력자의 실업률도 22.8%로 25세 미만의 대졸자보다 낮기는 하지만, 상대적으로 매우 높은 실업률을 보이고 있다. 같은 연령층에서 고등학교 졸업자들의 실업률은 10.6%, 중학교 졸업자 실업률 7.5%, 초등학교 졸업자의 실업률은 5.4% 등 이 범주에서도 학력이 높을수록 실업률이 월등히 높은 현상이 나타나고 있다. 연령층이 높아지면서 대체로 고학력자의 실업률이 감소하기는 하지만 문맹자를 제외하고 모든 연령층에서 대졸자의 실업률이 가장 높다. 심지어 공식교육을 전혀 받지 못한 사람들의 실업률보다도 대졸자의 실업률이 높게 유지되는 현상은 39세 이하 전 연령층에서 나타나고 있다.

이와 같이 인도에서는 더 많이 교육을 받을수록 일자리를 찾지 못하는 역설적인 현상이 나타나고 있다. 이는 인도 사회에서 고학력자들이 취업을 할 수 있

표 4 교육수준과 연령에 따른 인도 실업률(2021-2022)

	25세 미만	25-29세	30-34세	35-39세	40세 이상
대졸 이상	42.3	22.8	9.8	4.5	1.6
고졸	21.4	10.6	5.0	3.1	2.1
중졸	18.1	7.5	4.6	2.4	1.7
초졸	15.0	5.4	3.0	2.4	2.2
초졸 미만 (문자해독가능)	10.6	3.3	1.5	2.4	2.2
문맹	13.5	4.3	4.0	3.4	2.4

출처: PLFS 2021-2022

는 좋은 일자리가 매우 부족하다는 것을 의미한다. 최근 인도 경제의 높은 성장률에도 불구하고, 충분한 일자리를 만들어내지 못하고 있기 때문에 청년 실업률이 높아지고 교육과 노동 시장 진출과의 불일치 현상이 심화되고 있다(모디, 2024). 제조업 기반이 취약하고 농업분야 노동인구가 많은 인도에서 일자리 창출이 쉽지 않아 실업률 문제가 매 선거마다 제기되는 최대의 쟁점인 것이 사실이다(Bardhan, 2022).³² 현재 인도의 취업자 중 20%만이 제조업, 정보통신(IT) 서비스 분야에 종사하며 40% 이상은 농업에 종사하고 있다(ILO 국제 노동기구). 인도 노동시장의 고용불안정성은 매우 심화되어 있으며 전체 근로자의 80%가 비공식 부문에 종사하고 있다(대외경제정책연구원, 2025). 특히 고학력 청년들의 실업문제가 심각하다. 인도 청년들은 대학교를 졸업하고 학위가 있어도 안정적인 고용을 기대하기 어려워서 아르바이트 등의 임시 계약직의 일자리에 취업하거나 생계를 위해 비공식부문의 불안정한 일자리에 취업하는 경우가 많다(Bahl and Sharma, 2023).

이러한 최근 인도의 사회적 현실은 고학력 청년들에게 큰 좌절감을 안겨주었고, 높은 경제성장률이 가져다주는 희망적인 기대감 속에서, 높은 실업과 불안정한 미래가 지속되는 고통을 겪게 했다. 이러한 사회경제적 상황 속에서 최근

³² 그리고 이 상황은 남아시아 전체를 지배하고 있는 이슈라고 할 수 있다. 비근한 예로 2024년 방글라데시의 하씨나 총리가 축출된 일이나 2025년 네팔의 “Gen Z 시위”라 불리는 일련의 사건 전개도 맥락은 거의 동일하다.

모바일 게임은 e스포츠로서의 새로운 가능성을 보여주었고, e스포츠 대회에서 프로 선수로 활동 한다면 이것을 통해 성공적인 경제활동이 가능하다는 기대감을 갖게 해주었다. 이번 조사를 통해서도 약 40%에 가까운 고학력 청년들이 모바일 게임을 통해 경제적인 수입의 창출이 가능하다는 생각을 가지고 있었다. 실제로 본 조사의 게이머 중에서 42%는 과거에 e스포츠 대회에 선수로 출전한 경험이 있었다. 현재 인도 고학력 청년들에게 모바일 게임은 개인의 취미일 뿐 아니라 ‘수익 창출’의 기회로도 여겨지고 있다.

V. 논의 및 결론: 인도에서 모바일 게임은 사회적 분열을 완화하는 기제로 작용할 수 있을 것인가?

이 연구를 통해 인도 청년 게이머들이 모바일 게임을 통해 ‘팀워크와 협력’을 추구하고 ‘타인과의 커뮤니케이션’을 원하며 ‘도전 의식’을 고취하고자 함을 알 수 있었다. 특히 종교, 카스트, 계층, 지역, 언어 등으로 분열되고 격차가 심화되어 있는 인도사회에서 모바일 게임은 타인, 특히 다른 사회집단 구성원과의 연결과 소통, 상호협력의 용이한 채널이 될 수 있다. 모바일 게임은 인도 사회에서 고학력 청년들이 갖는 ‘희망 속의 좌절감’에 대해 성취욕구와 사회적 인정의 욕구를 충족시켜주며, 상상하기 어려운 정도로 높은 고학력 청년 실업률 속에서 경제적 수익 창출의 기회를 제공하는 대안적인 활동으로도 역할을 하고 있다.

그러면 인도 사회에서 서로 다른 사회집단 간의 게임을 통하여 협력과 상호작용이 어느 정도 가능한가? 조사 자료를 통해서 볼 때, 가장 심각한 사회갈등은 계급, 종교, 카스트 간의 갈등인 것으로 나타나고 있다.³³ 그러나 모바일 게임을 할 때에는 같은 팀으로 협력하여 게임을 하거나 상대 팀으로 대결할 때, 절대 다수의 사람들이 종교·카스트·지역·언어·성별이 다른 사람들과 함께 게임

³³ 조사 결과에 의하면 인도 사회갈등 중 빈부갈등(77.3%), 종교갈등(74.5%), 남녀갈등(71.7%), 노사갈등(71.1%), 카스트 갈등(70.8%)에 대해 응답자의 70%가 넘는 사람들이 ‘갈등이 크다(매우 큼과 다소 큼의 합산)’고 응답했다.

을 하는 것에 대해서 거부하지 않고, 긍정 혹은 중립적인 태도를 보이고 있다. 인도 고학력 청년들은 모바일 게임을 매개로 온라인상에서 서로 다른 사회집단 간의 상호작용과 소통, 협력을 추구하고 있다는 것을 알 수 있다. 이는 모바일 게임이 이루어지는 사이버 공간에서 구현되는 평등한 출발 조건, 온전하게 개인의 성취에 따라 이루어지는 공정한 보상을 기반으로 익명성이 주어진 개개인들 간의 협업을 통한 공동의 성취가 가능하다는 사실에 기반한다. 이것은 인도의 청년들이 모바일 게임 안에서 새로운 사회적 관계망 구축의 경험을 쌓아가고 있다는, 작지만 중요한 변화를 보여주는 자료이다. 모바일 게임을 통해 높은 카스트와 낮은 카스트 구성원이 교류하며 힌두교도와 이슬람교도가 상호 소통과 협력하는 일이 자연스럽게 일어난다. 인도사회에서 모바일 게임은 서로 분열된 이질적인 사회집단 구성원 간의 상호작용의 장을 온라인 공간에서 제공하고 있는 것이다.

그렇다면 ‘모바일 게임과 같은 온라인 공간에서 나타나는 상이한 사회집단 간의 상호작용, 소통과 협력이 현실 사회에서도 실현될 수 있는가?’라는 질문을 던져 볼 수 있다. 본 조사에서는 다양한 사회집단에 대한 신뢰에 관하여 알아보았는데 가족, 이웃, 낯선 사람, 종교가 다른 사람, 국적이 다른 사람, 카스트가 다른 사람, 인종이 다른 사람을 얼마나 신뢰하는지 질문하였다. 조사 결과에 의하면 모바일 게이머들은 게임을 하지 않는 사람들에 비하여 ‘이웃에 대한 신뢰’와 ‘낯선 사람에 대한 신뢰’가 유의미하게 높게 나타났다. ‘이웃에 대한 신뢰’는 게이머가 64.0%, 비게이머가 55.1%로 나타났고, ‘낯선 사람에 대한 신뢰’는 게이머 30.8%, 비게이머 19.9%로 나타나서 게이머의 신뢰 수준이 비게이머에 비해 유의미하게 높다. 나머지 다른 사회집단에 대한 신뢰는 게이머와 게임을 하지 않는 사람들이 유사한 정도로 나타났다. 게이머들이 모바일 게임을 통하여 온라인 공간에서 타인과 소통하고 협력하는 과정에서 이웃과 낯선 사람에 대한 신뢰가 상당한 정도 쌓였을 것으로 생각된다. 사이버 공간에서 소통과 협력 관계의 구축을 통해 공동된 이익을 추구할 수 있는 가능성을 경험한 게이머들이 사회적으로 좀 더 개방적인 태도를 갖게 된 것으로 판단된다. 이러한 경향성은 온라인 게임에서의 사회적 상호작용이 교량적 사회자본(Bridging Social Capital)과 연관되어 긍정적인 역할을 하는 것에 대한 다양한 연구에서 확인되고 있다(Ni et

al., 2023; Zhong, 2011; Molyneux et al., 2015; Lu·Carradini, 2021).

그러나 자신과는 다른 범주에 속한 사회집단이나 소수 집단, 일탈적 집단에 대해 ‘나의 이웃으로 삼아도 되는지’에 대한 질문을 함으로써 현실 사회에서 표출되는 관용을 측정하였을 때, 게이머들의 관용의 수준은 신뢰와는 다른 결과를 나타내고 있다. 종교가 다른 사람, 카스트가 다른 사람, 다른 언어를 사용하는 사람, 다른 인종의 사람, 다른 지역 사람 등 자신과 다른 사회집단의 구성원에 대해 ‘이웃으로 삼아도 된다’고 응답하는 비율이 모바일 게이머의 경우 게임을 하지 않는 사람에 비해 모든 항목에서 10% 포인트 정도 낮게 나타나고 있다. 따라서 게이머의 사회적 관용의 수준이 비게이머에 비해 유의미하게 낮은 것을 알 수 있다.³⁴ 이와 함께 이민자나 외국인 노동자, 동성애자, 결혼하지 않은 동거 커플과 같은 소수 집단이나 술을 많이 마시는 사람, 마약중독자, 전과기록이 있는 사람과 같은 일탈적 집단에 대한 관용도 게이머들이 게임을 하지 않는 사람과 비교하여 유의미하게 낮게 나타나고 있다.

신뢰(Trust)와 관용(Tolerance)은 일반적으로 사회자본(Social Capital)의 범주로 함께 묶이고 서로 유사한 개념으로 인식되고 있다. 따라서 신뢰가 관용과 강한 연관성이 있는 것이 사실이다. 일반적으로 다른 집단 구성원을 신뢰하면 관용을 보이고 역으로 신뢰가 부족하면 불관용의 자세를 취하게 된다. 그러나 인도의 관용과 신뢰의 연관성에 대한 한 연구(Widmalm, 2007)에 의하면 이것이 항상 성립하는 것은 아니다. 인도에서 서로 다른 정당을 지지하는 사람들은 자신의 공동체 구성원과 다른 집단 구성원에 대한 신뢰에 있어서는 비슷할 수 있지만 관용의 측면에서는 다르게 행동할 수도 있다. 이 연구에서는 인도의 정당 지지와 관련하여 신뢰보다는 관용의 수준이 민주적인 성과를 측정하는 데 있어서 더 정확하고 직접적인 척도가 된다고 결론을 내리고 있다(Widmalm, 2007).

이와 같은 결과를 종합해 보면, 인도 사회에서 게임 경험을 통해 나타나는 서

³⁴ ‘이웃으로 삼아도 된다’는 응답은 ‘종교가 다른 사람’에 대해서 게이머 56.3%, 비게이머 67.2%이고 ‘카스트가 다른 사람’에 대해서 게이머 60.3%, 비게이머 68.3%가 긍정적인 응답을 했다. ‘다른 언어를 사용하는 사람’에 대해 게이머 56.7%, 비게이머 66.9%가 동의를 했고 ‘이민자/외국인 노동자’에 대해서도 게이머 56.3%, 비게이머 67.9%가 긍정적인 응답을 하여 게이머의 관용 수준이 비게이머에 비하여 일관적으로 낮게 나타나고 있다.

로 다른 사회집단 간의 상호작용, 소통, 협력은 아직까지는 온라인상에서 나타나는 현상이라고 볼 수 있다. 즉 이러한 소통과 협력이 현실사회에서도 동일하게 적용되는 것은 아니다. 게이머들의 이웃이나 낯선 사람에 대한 신뢰 수준은 높게 나타나지만, 그것이 이웃에 대한 관용으로까지 확대된 상태는 아니라고 볼 수 있다. 현재 집단 간 사회적 소통과 협력은 온라인 게임의 세계와 현실 사회가 서로 분리되어 작동하고 있는 것을 알 수 있다. 하지만 이질적인 집단 간의 소통 기회 자체가 차단되는 사회적 분위기 안에서, 이질적 사회집단 구성원들 간의 연결과 소통 그리고 온라인상의 제한된 협력이 구현된다는 사실 자체는 온라인 게임이 인도의 청년층에게 미칠 영향이 결코 간과할 만한 것이 아니라는 사실을 암시한다.³⁵ 인도 청년 게이머들에 대한 연구에서 나타난 것과 같이 모바일 게임이 ‘팀워크와 협력’을 증진시키고 타인과의 게임 경험이 ‘협동심’을 가르쳐준다고 인식한다. 그리고 절대 다수의 게이머들이 자신과 다른 종교, 지역, 카스트에 속한 사람과의 게임에 대해 포용적인 태도를 가지고 있다는 점은 타 집단에 대한 폐쇄성이 강한 인도 사회에서 모바일 게임이 가져오는 긍정적인 변화의 단초를 보여준다고 할 수 있다.

카스트가 작동해 온 방식은 종교적 이데올로기로서 청정함에 기초한 ‘분리’였다. 마치 코로나 팬데믹 시기 인간관계가 단절된 것과 같은 집단적 분리의 구조를 인도는 긴 역사 안에서 구현해 왔던 것이다. 분리 경향이 자본주의의 발전 속에서도 계속 유지될 것인지 여부, 혹은 모바일 게임 경험에서 나타나는 사회집단 간 포용과 협력이 확대되어 현실 사회에서 사회적 분열을 완화시키는 데 기여할 수 있을지에 대해서는 후속 연구를 통해 그 추이를 지켜볼 필요가 있다. 하지만 결국 댐을 무너뜨리고 강물이 다시 흐르게 하는 것은 작은 균열들에서 시작된다는 판단은 타당하지 않을까 사료된다.

투고일: 2025년 10월 13일 | 심사일: 2025년 11월 3일 | 게재확정일: 2025년 12월 2일

³⁵ 극단적인 예이기는 하지만, 인도 언론에는 벵골그라운드 모바일 게임을 통해 알게 된 인도와 파키스탄의 이성이 서로 사랑에 빠지게 된 다소 예외적이지만 주목을 끌 만한 사건들이 보도된 바 있다. 2023년 7월 6일자 BBC 보도 “PUBG: India-Pakistan gaming love story ends in jail”(https://www.bbc.com/news/world-asia-india-66117548, 검색일: 2025. 10. 1.).

참고문헌

- 김경학. “남성도 여성도 아닌, 제3의 성: 남아시아의 성소수자 히즈라(Hijra).” 서울 대학교 아시아연구소 웹진 아아 Asia & Asias <https://snuacwebzine.snu.ac.kr/?p=5849> (검색일: 2025년 9월 9일).
- 모디, 아쇼카. 2024. 『두 개의 인도: 인도, G3로 가는가 여기서 멈추는가』. 최준영 옮김. 서울: 생각의 힘.
- 한국콘텐츠진흥원. 2024. 『2024 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (아시아)』. 연구책임 전종섭 외. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원. 2025. 『인도 콘텐츠 산업동향: 인도 e스포츠 열풍』. 나주: 한국콘텐츠진흥원. <https://welcon.kocca.kr/ko/info/trend/1956085>(검색일: 2025년 8월 22일).
- Adeney, K. and Wilfried Swenden. 2019. “Power-Sharing in the World’s Largest Democracy: Informal Consociationalism in India (and Its Decline?).” *Swiss Political Science Review* 25(4): 450-475.
- Afridi, F. and A. Dhillon, S. Sharma. 2024. “The Ties That Bind Us: Social Networks and Productivity in the Factory.” *Journal of Economic Behavior and Organization* 218: 470-485.
- Ajjar, N. H. 2017. Impact of Online Games among Young People in India. *Research in Digital Revolution and New India. Proceedings of Conference “Research in Digital Revolution and New India.”* eds. by A. Ramachander, Ch. Bagrecha and G.G. Prashanthi. Adarsh Institute of Management and Information Technology, Bangalore and Association of Indian Management Schools: 225–227.
- Arora, S. and B. Sanditov. 2009. *Caste as Community? Networks of Social Affinity in a South Indian Village*. UNU-MERIT Working Papers No. 037.
- Bahl, Shweta and Ajay Sharma. 2023. *Informality, Education-Occupation Mismatch, and Wages: Evidence from India*. arXiv preprint arXiv:2302.12999. DOI: 10.48550/arXiv.2302.12999.
- Bardhan, Pranab. 2022. *The ‘New’ India*. *New Left Review*, 136: 5–27.
- Basu, A., Sarkar-Roy, N., and Majumder, P. P. 2016. “Genomic Reconstruction of the History of Extant Populations of India.” *Proceedings of the National*

- Academy of Sciences* 113(6): 1594–1599.
- Bayly, Susan. 2001. *Caste, Society and Politics in India from the Eighteenth Century to the Modern Age*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Béteille, André. 1996. “Varna and Jati.” *Sociological Bulletin* 45(1): 15–27.
- Bose, A., Mukherjee, S., Sengupta, S., Majumder, P. P., and Rao, B. B. 2021. “Integrating Linguistics, Social Structure, and Geography to Model Genetic Substructure in India.” *Molecular Biology and Evolution* 38(5): 1809–1819.
- Chandola, Basu. 2024. *Harnessing the Potential of Online Gaming in India*, Special Report. Observer Research Foundation. ORF.
- Chatterjee, P., J. Chen, A. Yousafzai, I. Kawachi and S.V. Subramanian. 2023. “When Social Identities Intersect: Understanding Inequities in Growth Outcomes by Religion-caste and Religion-tribe as Intersecting Strata of Social Hierarchy for Muslim and Hindu Children in India.” *International Journal for Equity in Health* 22(1):115.
- Das, K., K.C. Das, T.K. Roy, and P.K. Tripathy. 2011. *Dynamics of Inter-Religious and Inter-Caste Marriages in India*. Population Association of America. Washington DC. USA.
- Datta, B. K., Shriya Thakur. 2024. “Health Disparity at the Intersection of Religion and Caste: Evidence from India.” *Dialogues in Health* 5. Article 100186.
- Desai, S. and Amaresh Dubey. 2012. “Caste in 21st Century India: Competing Narratives.” *Economic and Political Weekly* 12(11): 40–49.
- Desai, S. and V. Kulkarni, Veena. 2008. “Changing Educational Inequalities in India in the Context of Affirmative Action.” *Demography* 45(2): 245–270.
- Dirks, Nicholas B. 2001. *Castes of Mind: Colonialism and the Making of Modern India*. Princeton: Princeton University Press.
- Dongardive, P. B., and Nagdeve, D. A. 2023. “Inter-caste, Inter-ethnic and Inter-religious Marriages in India.” *Population Geography* 45(1): 81–98.
- Drèze J. and G. G. Kingdon, 2001. “School Participation in Rural India.” *Review of Development Economics* 5(1):1–24.
- Driver, Edwin D. 1962. “Caste and Occupational Structure in Central India.” *Social Forces* 41(1): 26–31.
- Dumont, L. 1966. *Homo Hierarchicus: An Essay on the Caste System* (English trans.

- 1980). Chicago: University of Chicago Press.
- Gogoi, P., M. Hazarika and M. Gogoi. 2025. "The Gender Inequality in Education and Employment: A Study in India." *International Journal of Economics and Management Review (IJEMR)* 3(1): 34-41.
- Gupta, A., Diane Coffey. 2020. "Caste, Religion, and Mental Health in India." *Population Research and Policy Review* 39(6): 1119-1141.
- Inal Y. and K. Cagiltay. 2007. "Flow Experiences of Children in an Interactive Social Game Environment." *British Journal of Educational Technology* 38(3): 455-464.
- Katz, E ., J. G. Blumler, and M. Gurevitch. 1974. *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratification Research*. Beverly Hills: Sage.
- Hamari J. and M. Sjoblom 2017. "What is eSports and Why do People Watch it?" *Internet Research* 27(2): 211-232.
- Hansen, T. Blom. 1999. *The Saffron Wave: Democracy and Hindu Nationalism in Modern India*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Hemphill, D. 2005. "Cybersport." *Journal of Philosophy of Sport* 32(2): 195-207.
- HT Studio. 2020. "Mobile Gaming is One of the Fastest Growing Industry in India." *Mint*. <https://www.livemint.com/brand-post/mobile-gaming-is-one-of-the-fastest-growing-industries-in-india-11603284024487.html> (검색일: 2025.08.20).
- Jaffrelot, Christophe. 2000. "The Rise of the Other Backward Classes in the Hindi Belt." *Journal of Asian Studies* 59(1): 86-108.
- Jaffrelot, Christophe. 2003. *India's Silent Revolution: The Rise of the Lower Castes in North India*. London / New York: C. Hurst & Co. Publishers.
- Jaffrelot, Christophe. 2011. *Religion, Caste, and Politics in India*. London: C. Hurst & Co. Publishers.
- Jaffrelot, C., Kumar, S. Eds. 2009. *Rise of the Plebeians? The Changing Face of the Indian Legislative Assemblies*. New Delhi: Routledge India.
- Kulesh, S. 2021. "Redmi Will Launch Its First Gaming Phone in April, Said to Be Cost-Effective Flagship." *NDTV Gadgets 360*. <https://gadgets.ndtv.com/mobiles/news/redmi-gaming-phone-launch-april-end-xiaomi-call-of-duty-mobile-partnership-lu-weibing-2412567> (검색일: 2025.05.20)

- Leung, L. and R. Wei. 2000. "More than just Talk: Uses, Gratifications, and the Cellular Phone." *Journalism and Mass Communication Quarterly* 77(2): 308-320.
- Lijphart, A. 1996. "The Puzzle of Indian Democracy: A Consociational Interpretation." *American Political Science Review* 90(2): 258-268.
- Lu, A. H. & S. Carradini. 2021. "Bonding and Bridging Social Capital in an International Video Game." Guild. R. Jackson, ed. *Social Capital: Issues, Challenges and Perspectives*. New York: Nova Science Publ.: 73-109.
- Mahal, D. G., and I. Matsoukas. 2018. "The Geographic Origins of Ethnic Groups in the Indian Subcontinent: Exploring Ancient Footprints with Y-DNA Haplogroups." *Frontiers in Genetics* 9(4). doi: 10.3389/fgene.2018.00004.
- Maximize Market Research Pvt. Ltd. 2024. *India Gaming Market: Industry analysis and forecast (2024-2030)*. Pune, India: Maximize Market Research.
- Michelutti, L. 2009. *The Vernacularisation of Democracy: Politics, Caste and Religion in India*. New Delhi: Routledge India.
- Mohapatra, S. and M. K. Luckert. 2014. "Educational Returns Beyond the Mean: Differences Along Wage Distributions of Men and Women in India's Formal Labour Market." *International Journal of Educational Development* 36: 22-32.
- Molyneux, L., K. Vasudevan, & H. Gil de Zúñiga. 2015. "Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games." *Journal of Computer-Mediated Communication* 20(4): 381-399.
- Narasimhan, V. M., Patterson, N., et al. 2019. "The Formation of Human Populations in South and Central Asia." *Science*, 365 (6457).
- Nayar, Baldev Raj. 1969. *National Communication and Language Policy in India*. New York: F. A. Praeger.
- Ni, Sh., R. Dong and H. Ueichi. 2023. "The Influence of Online Multiplayer Games on Social Capital and Interdependent Well-Being in Japan." *Entertainment Computing* 47. Article 100587.
- Orzack, M. H. and D. S. Orzack. 1999. "Treatment of Computer Addicts with Complex Co-Morbid Psychiatric Disorders." *CyberPsychology and Behavior* 2(5): 326-346.

- Pampi, Mudang and Md. Asghar. 2021. "A Blur Line Between Hobby and Addiction: Online Video Gaming Among the Youth of Arunachal Pradesh." *The Oriental Anthropologist* 21(1): 116–124.
- Pandya, Bharti. 2019. Indian "Gaming Sector Turning into a Mobile-First World." *India Entrepreneur*. <https://www.entrepreneur.com/article/333277> (검색일: 2025.08.12).
- Panikkar, K. M. 1959. *Geographic Factors in Indian History*. Bombay: Bhartiya Vidya Bhavan.
- Pricewaterhouse Coopers India. 2024. *From Sunrise to Sunshine: Online Gaming to the Viksit Bharat Journey*. New Delhi: PwC India. <https://www.pwc.in/assets/pdfs/online-gaming-to-the-viksit-bharat-journey-old.pdf> (검색일: 2025. 10. 1.).
- Przybylski A. K., N. Weinstein, K. Murayama, M. F. Lynch and R. M. Ryan. 2012. "The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That let You Be All You Can Be." *Psychological Science* 23(1): 69-76.
- Pugalendhi, R. & S. Janet Mary. 2019. "Impact Study of PUBG Game Addiction on Consumer Culture of Chennai Urban Students." *International Journal of Science, Technology and Management* 8(11): 57–61.
- Rajappa, A. and R. D. Sawhney. 2024. "'I Don't Play Games': Migrant Workers and Digital Media in Bengaluru." *Society and Culture in South Asia* 10(2): 255-276.
- Rajput, G. and P. Tandan. 2025. "Growth of E-Sports in India: Awareness and Impact amongst the New Generation." *International Journal of All Subject Research* 4(5): 10–13.
- Sai Bhavana, B. 2023. "A study on Impact of E-Sports on Youth with Special Reference to Hyderabad Region." *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research* 10(8): 90-110.
- Shani, Ornit. 2007. *Communalism, Caste and Hindu Nationalism: The Violence of Chosen Identities in India*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sheikh, S. M., A. K. Tripathi and A. A. Koka. 2019. "Gender Inequality in Labour Market: Case of India." *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research* 6(5): 2750-2754.

- Sherry, J. L., K. Lucas, B. S. Greenberg, and K. Lachlan. 2006. "Video Game Uses and Gratification as Predictors of Use and Game Preference." In P. Vorderer and J. Bryant, eds. *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences*. NJ: Lawrence Erlbaum.
- Singh, Indervir. 2012. "Social Norms and Occupational Choice: the Case of Caste System in India." *Indian Journal of Economics and Business* 11(2): 431-454.
- Singh, G., T. Vithayathil, K. Ch. Pradhan. 2019. "Recasting Inequality: Residential Segregation by Caste over Time in Urban India." *Environment & Urbanization* 31(2): 615-634.
- Singh, Sumanjeet. 2016. "The State of Gender Inequality in India." *Gender Studies* 15(1): 139-157.
- Singh, Umendra. 2019. "A Comparative Study of the Trends of Public Expenditure on Education." *Journal of Economic and Social Development* 15(1): 111-128.
- Srivastava S., M. Fatima, S. R. Rao. 2024. *Digital Infrastructure-Investing in the Future for a Viksit Bharat*. New Delhi: Broadband India Forum.
- Subramania, Ajantha. 2019. *The Caste of Merit: Engineering Education in India*. Cambridge: Harvard University Press.
- Suler, J. 2004. "Computer and Cyberspace "Addiction"." *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies* 1(4): 359-362.
- Thirumal, P. 2021. "Regurgitative Violence: The Sacred and the Profane in Higher Education Institutions in India." *Economic & Political Weekly* 56(23): 15-18.
- Vorderer, P., T. Hartmann & C. Klimmt. 2003. "Explaining the Enjoyment of Playing Video Games: The Role of Competition." D. Marinelli, ed. *Proceedings of the 2nd International Conference on Entertainment Computing*. Pittsburgh, Pennsylvania, USA: 1-8.
- Weber, Max. 1921-47. *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie*. Tübingen: J.C.B. Mohr.
- Widmalm, Sten. 2007. "Trust and Tolerance in India: Findings from Madhya Pradesh and Kerala." *India Review* 4(3-4): 233-257.
- Wilkinson, Steven Ian. 2000. "Consociational Theory, and Ethnic Violence." *Asian Survey* 40(5): 767-791.
- Yoo, H. L. 2002. *Motivations and Usage of Electronic Gaming*. Unpublished Master's

Thesis. University of Wisconsin-Madison.

Yoon, Jae Ro. 2025. “India’s Digital Transformation: Building Inclusive Infrastructure through DPI.” *World Economy Brief* 15(21): 1-5.

Young, K. S. 1998. “Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder.” *Cyber Psychology and Behavior* 1(3): 237-244.

Zhong, Z.-J. 2011. “The Effects of Collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) Play on Gamers’ Online and Offline Social Capital.” *Computers in Human Behavior* 27(6): 2352–2363.

인터넷 자료

대외경제정책연구원. 2025. “AIF 인도·남아시아.” 2025. 2. 7. <https://www.kiep.re.kr/aif/menu.es>(검색일: 2025. 8. 11.).

주인도 대한민국 대사관. 2025. “최근 인도 경제동향.” https://overseas.mofa.go.kr/in-ko/brd/m_28249/view.do?seq=43&page=1(검색일: 2025. 9. 12.).

Pew Research Center. June 29, 2021. “Religion in India: Tolerance and Segregation.” www.pewresearch.org(검색일: 2025. 10. 1.).

Roy, Anup. 2024. “Young Indians more likely to be jobless if they are educated: ILO data.” 2024. 3. 29. <https://www.business-standard.com>(검색일: 2025. 10. 2.).

Abstract

Why Are Indian Youth Enthusiastic about Mobile Games?: Patterns of Mobile Gaming Experience and Social Network Formation Among Indian Young Adults

Sung Yong Kang Seoul National University
Eunyoung Nam Seoul National University

This study analyzes the sociopolitical context of mobile gaming in India and examines how online games influence patterns of social network formation, levels of social trust, and attitudes toward openness among young mobile-game users within the highly segmented Indian society. The analysis is based on survey results from a university student population. Measures included items related to social consciousness—such as trust, tolerance, identity, fairness, and perceptions of inequality—as well as questions concerning quality of life and mobile-gaming behavior.

The findings show that among young adults with mobile multiplayer gaming experience, the social significance of games, now firmly established as e-sports, has become noticeably prominent. Respondents reported that mobile games “enhance teamwork and cooperation,” “enable communication with others,” and “promote a spirit of challenge.” Importantly, in India, where friendship networks are often strongly restricted by caste boundaries, mobile gaming has enabled young players to experience achievements based on individual performance within anonymous cyber spaces and through cooperative interactions with diverse participants.

In other words, the results confirm that mobile games in India are opening possibilities for interactions and exchanges across heterogeneous

social groups.

Keywords | India, Mobile Game, Mobile Multi-player Game, Social Trust, Caste

