

Journal of Go Studies

Vol. 1 No. 1

바둑학연구

2023 창간호



바둑학연구

2023

창간호

Journal of Go Studies

Volume 1, No. 1

2023

Editor-In-Chief: Dr. Bae Incheol (Korea, Fiscal Reform Institute)

Board of Editors

Prof. Kim Jaep (Korea, UNIST, Dept. of Physics)

Prof. You Xiaochuan (China, Beijing University)

Prof. Kim Jinhwan (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)

Prof. Daniela Trinks (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)

『바둑학연구』는 국제바둑학회의 기관지로서 연 2회 발행하며, 바둑 분야의 개관논문, 경험논문, 사례분석 연구를 게재한다. 본 학회지는 학회 회원에게 무료로 배부하며, 비회원에게는 일정한 구독료를 받고 배부한다.

차례

· 창간사 1

<특집 : 바둑의 사회적 기능>

· 业余围棋选手参赛行为意向的影响机理 / 孙远 11

· 바둑의 특별한 효용: 삶의 교훈과 지혜 / 정수현 33

· ‘담화’로서의 바둑에 관한 시론 / 주예·남치형 53

· 바둑과 장애인:
복지관 바둑 프로그램 운영 현황을 중심으로 / 김동한·김진환 83

<일반논문>

· Go Development in the Middle East / Daniela Trinks 105

· 길림성 조선족 바둑의 역사:
1949년 중화인민공화국 건국 후 / 이성우·김진환 145

<특별기고>

· 조선시대 최후의 국수(國手) 창남(滄南) 백남규(白南奎) / 백영기 171

<서평>

· 남치형의 『바둑의 사회와 문화』를 읽고 / 이창봉 195

Contents

Launching International Society of Go Studies / Nam Chihyung 1

Special Section: The Social Function of Go

- Influence Mechanism of Behavior Intention for Amateur Go Players' Participation / Sun Yuan 11
- The Special Use of Go: Life Lessons and Wisdom / Jeong Soohyeon ... 33
- A Study on Go As a Negotiation / Zhou Rui & Nam Chihyung 53
- Baduk and People with Disabilities: Focusing on the operation status of the welfare center Baduk program / Kim Donghan & Kim Jinhwan 83

Research Articles

- Go Development in the Middle East / Daniela Trinks 105
- The History of Chinese-Korean Baduk in Jilin Province: After the Foundation of the People's Republic of China in 1949 / Li Chengyu & Kim Jinhwan 145

Tribute Essay

- *Changnam* Paik Namkyu, the Last Grandmaster(Kooksoo) of the Joseon Dynasty / Paik Youngki 171

Book Review

- *The Society and Culture of Baduk* by Chihyung Nam, Myongji University Press, 2021 / Lee Changbong 195

창간사

바둑이 4년제 대학의 학과로 설립된 지 25년의 세월이 흘렀습니다. 수천 년의 세월 동안 바둑에 관한 연구는 주로 바둑 수법의 발전에 치중되어 있었으나, 바둑학과가 설립된 이후 많은 분들의 노력으로 바둑과 관련한 다양한 분야의 연구가 이루어지고 논문과 저서들이 출간되었습니다. 이 가운데 상당수는 바둑학과 교수진과 대학원생들의 성과지만 또한 2003년에 창립된 <한국바둑학회>의 업적이기도 합니다.

지금으로부터 꼭 20년 전 <한국바둑학회>는 임성빈 교수를 초대회장으로 선출하고 곧바로 국제바둑학술대회(International Conference on Baduk, ICOB)를 러시아 상트페테르부르크에서 개최하였으며, 이듬해인 2004년부터는 매해 1회 이상의 국제학술대회와 2권의 학회지를 발간하여 왔습니다. 바둑학과의 설립이 바둑이 하나의 학문임을 보여주는 계기가 되었다면, <한국바둑학회>는 국내외의 연구자들에게 바둑을 주제로 연구를 할 수 있는 구체적인 장을 마련하여 준 것입니다.

하지만 명지대학교 바둑학과 이외엔 바둑학을 연구할 수 있는 공식적인 기관이 없는 상태에서 주로 바둑학과 출신의 연구자만으로는 학회를 운영해나가기가 쉽지 않았고, 때문에 2016년에 학술대회가 먼저 중단되고 2018년에 마지막 학회지를 출간한 이후 <한국바둑학회>의 모든 활동이 정지되고 맙니다. 이후 2020년부터는 다들 아시는 바와 같이 팬데믹으로 인해 학회의 재건사업 가능성마저도 희박해졌습니다.

그러던 와중에 작년 연말 명지대학교가 바둑학과의 폐과를 포함한 명지전문대학의 통합안을 내놓습니다. 아직 교육부의 승인을 기다리고 있는 중이기는 하지만, 어떤 식으로 결론이 나든 이미 바둑을 사랑하는 사람들, 특히 바둑을 연구해온 사람들은 지난 세월이 부정되는 큰 충격을 받았습니다. 더 심각한 것은 이번 사태로 인해 바둑과 관련한 학술연구의 장이 더욱 척박해지고 지금까지 경주

해온 바둑학 지평의 확대도 전면적으로 중단되고, 결국 방법론적 다양성이 소멸 되어 학문의 역동성을 기대하기 어려워질 것이라는 점입니다.

이러한 상황에 경각심을 갖게 된 바둑학 연구자들이 모여 새로이 <국제바둑학회>를 창설하게 되었습니다. 지난 5년 남짓 동안 전혀 활동이 없었던 <한국바둑학회>를 재건하는 것도 고민해보았으나, 이번 바둑학과의 폐과 위기를 통해 세계 바둑인들의 격려와 응원을 받으면서 바둑학이 한국이나 바둑학과만의 전유물이 아니라는 사실을 확인하여, <한국바둑학회>의 많은 것을 계승하지만 동시에 완전히 새로운 조직으로서 여러 나라의 연구자들의 참여가 가능한 <국제바둑학회>로 출범하기로 하였습니다.

새로운 학회에 힘을 실어주시기 위해 <한국바둑학회>의 회장을 역임하신 임성빈, 정수현, 박우석 교수를 비롯하여 당시 임원이나 편집위원을 맡아주셨던 분들이 대거 참여해 주신 것은 물론이고, 국제바둑연맹이나 유럽바둑연맹, 여러 나라의 바둑협회 관계자분들, 그리고 세계의 많은 대학의 연구자들과 각국의 프로그래머 등 정말 많은 분들이 동참해주셨습니다. 이 모든 분들께 일일이 감사의 인사를 드리고 싶지만, 말로 하는 인사보다 더 중요한 것은 <국제바둑학회>가 제대로 자리를 잡고 연구자들이 좋은 연구를 할 수 있는 환경을 조성하는 것이라 생각합니다.

과거 <한국바둑학회>가 그랬듯이 바둑의 기술이나 규칙, 용어, 기력체계 등 바둑을 두는 행위와 밀접한 연구들뿐만 아니라, 바둑과 관련된 여러 산업, 특히 미디어나 교육, 엔터테인먼트 등과 관련된 연구, 국제교류나 각 나라의 바둑 역사와 문화에 관한 연구 등 다양한 분야의 연구가 <국제바둑학회>창립을 계기로 활성화되기를 바랍니다. 특히 2016년 이세돌-알파고 대국 이후 전세계 바둑계의 최대 관심사라고도 할 수 있는 AI와 관련한 분야들의 연구도 본 학회를 통해 탄력을 받기를 기대합니다. 또한, “국제”라는 명칭에 걸맞게 여러 나라의 연구자들이 국경을 초월하여 연대하는 다학제연구(multi-disciplinary research)의 허브가 되도록 노력하겠습니다.

본 창간호는 그 첫걸음이 될 것입니다. 명지대의 통합안이 확정된 이후에 학회의 신설을 검토하기 시작하여 제대로 논문을 기획하고 투고를 받는 과정을 거

치지는 못하였으나, 미력이나마 학회의 방향성을 보여줄 수 있도록 구성하였습니다.

먼저 “바둑의 사회적 기능”을 주제로 기획논문 4편을 실었습니다. 중국 프로 기사이자 상하이외국어대학교 교수인 쑨위엔 박사는 아마추어 기사들이 대회에 참가하는 동기와 관련한 논문을, 정수현 명지대 바둑학과 명예교수는 바둑에서 얻을 수 있는 삶의 교훈과 지혜에 관한 논문을, 그리고 바둑학과 대학원 출신 주예와 김동한은 각각 ‘수담’이라는 별칭으로도 불리는 바둑의 ‘담화’적 성격을 바탕으로 바둑에서의 질문-경청-피드백의 측면과 장애인 바둑교육 프로그램에 대한 조사논문을 발표하였습니다.

이와 함께 다니엘라 트링스 교수의 ‘중동(Middle East)의 바둑’에 관한 연구, 바둑학과 대학원 출신 이성우의 ‘길림성 조선족 바둑의 역사’를 일반논문으로 수록하였습니다. 또한 작년 말 돌아가신 바둑인물사 대가 권경언을 추도하는 의미에서, 고인이 생전에 가장 뿌듯해 하셨던 ‘조선시대 마지막 국수 백남규의 바둑관련 자료발굴’과 관련하여 백남규 국수의 당질이신 백영기 전북대 명예교수가 증언하는 국수 백남규에 대한 회고를 최초로 공개합니다. 귀중한 원고의 게재를 허락하신 백교수께 감사의 말씀을 드립니다. 졸고 『바둑의 사회와 문화』의 서평을 써주신 가톨릭대 이창봉 교수께도 감사드립니다.

지난 3년간 팬데믹으로 인해 정말 많은 국제적 교류들이 중단되었습니다. 아직 대부분의 국제기전들이 온라인으로 치러지고 있고, 학술교류 역시 이전과 같은 활기를 띠게 될 때까지는 시간이 걸릴 것으로 보입니다. <국제바둑학회>는 올해 여름 본격적 활동의 결실이 될 2호를 발간하고, 10월에는 국제학술대회를 개최하는 것을 목표로 하고 있습니다.

새롭게 시작한 학회지 발간이 바둑학 연구의 새로운 활로를 여는 작은 계기가 되기를 바랍니다.

2023년 2월
국제바둑학회장 남치형

Launching International Society of Go Studies

25 years have passed since a Go Department was established in a four-year university for the first time in history. For thousands of years, research on Go has focused mainly on the development of Go techniques, but since the establishment of the department, the research has been widened and diversified to cover various fields related to Go with a notable increase in published papers and books. Much of this achievement has been made by the faculties and graduate students of the Department of Baduk Studies at Myongji University, Korea, and backed up by the members of Korean Society for Baduk Studies (KSBS) founded in 2003.

Just 20 years ago, KSBS elected Professor Lim Sungbin as the first Chair and held an International Conference on Baduk (ICOB) in St. Petersburg, Russia. Since 2004, KSBS has held more than one international conference and published two academic journals every year. If the establishment of the Baduk Department at Myongji University served as a potential to demonstrate that Go can develop into one of the important academic subjects, KSBS provided researchers with practical areas and opportunities in which they can study about Go.

However, it was not easy to run KSBS only with the members from the Baduk Department. The conference was halted in 2016 and all the activities of KSBS were ceased after publishing the last journal in 2018. Since then, due mainly to the pandemic, as everyone knows, the reconstruction of KSBS has become a very remote possibility.

On top of that, at the end of last year, Myongji University came up with an integration plan with Myongji College, which included the abolition of the Baduk Department. Although the Ministry of Education has yet to approve it,

people who love Go, especially those who have studied Go, have been in shock with a strong feeling of betrayal and frustration. A far more serious problem is that this incident will further undermine the academic research fields related to Go, hindering the expansion of the horizon of Go studies. Eventually, methodological diversity will get weakened, which is expected to make the academic growth of Go studies far less dynamic than in the past.

Behind this background, Go researchers who became alert to this situation got motivated to gather and create a new organization, i.e. International Society of Go Studies (ISGS). Actually, we have been considering rebuilding KSBS which has been inactive for the past five years. However, upon facing the crisis of the possible closing of the Baduk Department, we have been encouraged and supported by the Go lovers around the world, which made us realize that Go studies is not just for Korea, nor just for the Baduk Department at Myongji University. This realization has led us to decide to establish ISGS which obviously inherits many things from KSBS, but functions as a completely new organization that can attract researchers from diverse countries worldwide.

Lim Sungbin, Jeong Soohyun, and Park Woosuk, who previously served as Chairs of KSBS, as well as the executives and editors in the past, participated in this project. Also, many people from International Go Federation, European Go Federation, Go organizations from various countries, researchers and professional players from around the world have joined our new venture. I would like to deeply thank each and every one of these people, but what is more important than verbal greetings is to create together an environment where ISGS can solidify its root and grow as a strong global research center that can lead all the members to do research actively.

With the advent of ISGS, we hope that Go research will get diversified and rejuvenated to cover a wide range of topics and fields, such as Go-related industries, especially media, education, entertainment, and the studies of the his-

tory and culture of Go in each country and international exchanges, not to mention the traditional studies of Go techniques, terms, and rating systems. In particular, we hope that research on AI-related fields, which has become one of the hottest research topics in the Go community since the historic match between Lee Sedol and AlphaGo, will also gain momentum through ISGS. In addition, we want to become a hub for multi-disciplinary research where researchers from various countries unite and work together at a global scale as the name *'international'* signifies.

This first issue will be a very meaningful first step toward our goal. We have been working on establishing the ISGS just for two months or so since the integration plan of Myongji University was announced. In such a short period, quite frankly, we were not able to go through the in-depth process of recruiting and reviewing papers properly as desired, but we did our best to publish our first work to display a blueprint on which you can detect the direction ISGS is headed to.

In the first issue, there are four papers under the theme of 'Social functions of Go.' Sun Yuan, Professional Go player and Professor at Shanghai International Studies University wrote a paper that analyzed motivation of participation in Go matches by amateur Go players. Jeong Soohyeon, Emeritus Professor at the Baduk Department, Myongji University, wrote a paper about the life lessons and wisdom learned from Go playing. The paper by Zhou Rui and Nam Chihyung from Myongji University, dealt with the analysis of questioning-listening-feedback procedure in Go playing on the basis of discourse characteristics of Go, the so-called *Hand-talk*. The other paper by Kim Donghan and Professor Kim Jinhwan from Myongji University, reported a study on Baduk education for people with disabilities.

There are two case studies under 'research articles'. One is a paper by Professor Daniela Trinks, titled 'Go Development in the Middle East'. The other

is a paper by Li Chengyu and Kim Jinhwan from Myongji University, titled ‘The History of Chinese-Korean Baduk in Jilin Province.’ There is a special article contribution in memory of Kwon Kyung-eon, a giant figure in Baduk history, who passed away last year. The article featured Paik Namkyu who was the last Kooksoo during the Joseon period. This was written by Paik Youngki, Professor Emeritus at Jeonbuk National University and Paik Namkyu’s nephew, to testify for his late uncle. We deeply thank Professor Paik for allowing us to publish his article in this issue. Special thanks go to Lee Chagbong, Professor of English and Linguistics at The Catholic University of Korea, for his comprehensive review of Nam Chihyung’s *The Society and Culture of Baduk*.

So many international exchanges have been disrupted for the last three years due to the pandemic. Most international tournaments are still being held online and it will take some time for academic exchanges to become as lively as before. The ISGS aims to publish the second issue, the product of full-fledged activities this summer and to hold an international conference in October. I want many of you to join our efforts to open up a new path toward a global scale of Go research.

2023 Feb.

Nam Chihyung

President of International Society of Go Studies

특집

Special Section

바둑의 사회적 기능

Social Function of Go

- * 业余围棋选手参赛行为意向的影响机理 / 孙远
Influence Mechanism of Behavior Intention for Amateur Go
Players' Participation / Sun Yuan

- * 바둑의 특별한 효용: 삶의 교훈과 지혜 / 정수현
The Special Use of Go: Life Lessons and Wisdom / Jeong
Soohyeon

- * ‘담화’로서의 바둑에 관한 시론 / 주예·남치형
A Study on Go As a Negotiation / Zhou Rui & Nam Chihyung

- * 바둑과 장애인: 복지관 바둑 프로그램 운영 현황을 중심으로
/ 김동한·김진환
Baduk and People with Disabilities: Focusing on the operation
status of the welfare center Baduk program / Kim Donghan &
Kim Jinhwan

业余围棋选手参赛行为意向的影响机理

Influence Mechanism of Behavior Intention for Amateur Go Players' Participation

孙远*

Sun Yuan

上海外国语大学, 上海, 200083

Shanghai International Studies University

Abstract: From the perspective of participation motivation, this paper studies the relationship between amateur Go players' participation motivation and behavioral intention, and constructs a theoretical model of the association between participation motivation, perceived value, social support and behavioral intention. An empirical test was carried out on its influencing mechanism, using multiple linear regression analysis. The results showed that: the hypotheses of the relationship between participation motivation, perceived value and behavioral intention were significantly supported; perceived value played a complete mediating effect between participation motivation and behavioral intention; the moderating effect of social support was partially supported.

Keywords: amateur Go players, participation motivation, behavioral intentions,
Influence mechanism

* 作者简介: 孙远, 男, 1981年生, 博士, 讲师, 研究方向: 智力竞技体育管理

1. 引言

围棋作为一项竞技运动，注重智力和脑力的训练。围棋选手的技能战略、体能素质和心理素质是影响棋手成绩的主要因素。毋庸置疑，加强实战技术是围棋选手日常训练的主要内容；由于长时间的比赛需要围棋选手具备一定的体力基础，身体素质的训练也逐渐受到重视；然而，心理素质对于成绩的影响虽然已被体育领域专家所认可，但并没有正式成为围棋选手训练的内容。对于不同的竞技比赛来说，由于比赛特征的不同，心理因素对竞技选手的影响也会存在一定的差异性，例如，在马拉松运动中，由于马拉松是一项极限耐力项目，相较于心理因素来说，生理学因素对运动员比赛成绩的影响更为重要^[1]。而在围棋比赛中，棋手参与比赛的心理活动对其参赛频率以及意愿等都会产生非常重要的影响。此外，竞技比赛特征的不同，运动员的参赛动机也会具有一定差异性，对于偏向体能的竞技比赛，如马拉松比赛，运动员的参赛动机中主要包括健康动机、乐趣动机、社交动机、外貌动机以及能力动机等^[2]，而对于围棋等偏向于智力和脑力的竞技运动，选手们会基于不同的目的或动机参加比赛，有的是希望功成名就，得到丰厚的报酬，而有的选手则是希望通过参加比赛提升个人的技艺水平，结交志趣相投的棋友等。

通过回顾围棋领域的研究可以发现，很多学者偏向围棋实战技术的分析，围棋规则问题的讨论、以及围棋历史、文化作用方面的众多调查，很少有学者以赛事参与者为出发点，探讨围棋选手的参赛动机、感知价值等心理层面的行为表现情况。此外，学术界对于动机因素与行为意向的关系也一直存在争议，争议的焦点在于动机与参与行为之间是否存在必然的联系，即面对不同的驱动因素，各种体育赛事的参与是否会与这些驱动因素完全对应。Ryan 和 Frederick(1997) 等人从需求理论对人们的内部动机和锻炼行为的关系进行探讨，结果显示个体内部的动机不同程度地影响体育锻炼的坚持性和锻炼时间^[3]。Gillison, Standage 和 Skevington(2006) 从自我效能理论出发，认为自我决定下的内部动机能够正向预测个体的生活质量和体育行为^[4]。Diseth(2011) 从成就动机理论出发，提出

了成就动机能够正向预测成就目标定向中的掌握目标和成绩趋近目标，并且也能够负向预测成绩回避目标，对于运动成就目标的实现具有非常显著的影响^[5]。

目前，世界范围内的围棋选手主要分为职业选手和业余选手两类。职业选手顾名思义，以参加围棋比赛、活动，从事围棋相关工作为生，总体人数少，参加比赛的行为动机单一；而业余选手是在完成平时学习、工作的前提下，根据自身情况有选择性地参加围棋比赛，行为动机相当多元，并且总体人数多，可供考察的样本丰富。因此，本文研究业余围棋选手的参赛动机和行为意向之间的关系，以期对业余围棋赛事的举办和推广有所裨益，从运动心理和管理的角度帮助赛事举办方厘清影响赛事质量的因素，提高业余围棋选手参赛的满意度，推动业余围棋赛事的发展。

2. 研究设计

2.1 理论依据

任何行为模式的形成都有其特定历史文化背景以及赖以生成的客观现实基础^[6]，行为意向的形成也与特定社会现实密不可分。业余围棋选手的参赛动机与行为意向离不开主客观因素的影响，相关理论主要有自我决定理论、需求层次理论、感知价值理论等。

(1) 自我决定理论

自我决定理论是由美国心理学家 Deci 和 Ryan 提出^{[7][8]}，这一理论关注的是个体行为是自愿行为的程度，即自我决定的程度。自我决定理论是一种人本主义的动机理论，其假定人是积极的，具有追求成长以及发展的内在倾向。自我决定理论主要分为四个子理论，即基本心理需求理论、有机整合理论、认知评价理论以及因果定向理论，分别用来研究不同方向的问题。

(2) 需求层次理论

行为研究理论认为,任何个体行为背后都有一定的动机,人们的某种需求是动机的来源。通常情况下,人们会设定一定的努力目标,主要目的是满足自身的某种需求,即人会为了达到某种目标或者满足自己的需要产生行为,当人的目标实现或原来的需求得到满足后,新的需求继续产生,如此循环便组成了人的行为过程。通过以上分析可知,人的需要既是人的行为过程的起点,也是人的行为过程的终点,人的一切行为都源于人的需要。

(3) 感知价值理论

顾客感知价值是营销学中的一个重要概念,对客户感知价值的理论研究总体上可以分为两个方向:一是从企业的角度分析企业客户资源所能产生的价值;二是从客户的角度了解客户的需求以及感知,为企业的生产经营活动提供指导。前者的研究主要将价值定义为感知利益与价格之间的比率,这个定义揭示了顾客价值的主观性和相对性。后者的研究则主要认为感知价值是对顾客感知到的“所得”和感知到的“所失”基础上形成的对产品效用的总体评价^[9]。

2.2 研究假设与模型

(1) 参赛动机与感知价值

动机是一种心理趋势或内部驱动力,它可以刺激和维持个体的行为,并将行为引导至某个目标。近年来,越来越多关于动机的研究出现在学校教育、体育训练、心理治疗、人际关系等不同的领域,这些研究都检验了不同的动机对人的行为会产生不同的影响。围棋作为一项智力运动,自古以来便被赋予了高尚、风雅 的标签,发展至现代,成为了许多人的业余爱好。业余围棋选手在参加比赛时,能够收获他人的尊重、结交相同爱好的朋友、证明自己的实力,同时在比赛中取得名次也能够获得一定的物质奖励;但是也有部分围棋选手尤其是年龄较小的

选手，会在家长等人的要求下参加围棋比赛。

感知价值的研究多来源于消费者行为领域，是指消费者根据感知到的所得与所失形成的对某产品或服务的在效用方面的总体评价。在经济学中，效用是指人们将有限的资源进行合理分配，从而使自己获得最大的满足。不同的人购买同一件商品或进行同一个活动所获得的效用不同，具有个体性特征^[10]。业余围棋选手在参加同一个比赛时，也会因个体的差异而得到不同的感知价值。

自我决定理论将动机分为自主性动机与控制性动机^[11]。自我决定理论认为自主性动机是指个体为了活动本身的乐趣而从事该活动，并表现出乎高度自主和自我决定的状态，个体由自主性动机驱动进行某一行为活动时，会感到活动本身更具有乐趣，能够获得更高的满足水平^[12]。自我决定理论提出控制性动机是指个体的行为是受到外部环境的约束而产生的，通常需要个体付出一定的意志努力，由控制性动机驱动的个体行为往往会与报酬或避免惩罚相联系，同时，当行为与自尊或自我价值密切相关时，个体将关心外界所提出的要求和规则，否则就会感到内疚和羞愧，因而也是处于受控制的状态^[13]。

因此，提出以下研究假设：

H1：自主性动机与感知价值之间存在正相关关系。

H2：控制性动机与感知价值之间存在负相关关系。

(2) 感知价值与行为意向

顾客感知价值是指“基于对所得到的利益和所付出代价的两方面的感知而对某一产品或服务的效用的总体评价”，实质上是顾客的一种互动的、相对性的偏好与体验^[14]。不同的学者对于感知价值进行了不同的维度划分，但不管是功能价值、服务价值、情感价值，还是社会价值，均对行为意向产生积极的影响。由此，提出以下研究假设：

H3：感知价值对参赛选手的行为意向会产生正向影响。

(3) 感知价值的中介效应

感知价值是指“基于对所获得利益和所付出代价这两方面的感知而对某一产品或服务的效用的总体评价”，这表明感知价值是“获得”与“付出”二者之间的权衡^[15]。基于不同动机参赛的业余围棋选手对行为所能“得到”的效用水平和“付出”水平的感知是不同的，即不同动机驱动的行为所导致感知价值存在差异性。而不同的感知价值会导致不同的行为意向^[16]。

个体在自主性动机驱动实施行为的情况下，能够在行为过程中感受到上进、自信、主动等情绪，同时，自主性动机有助于提高行为人的判断力和注意力^[17]。围棋有明确的比赛规则和胜负标准，容易激发出业余围棋选手的好胜心，当围棋选手基于自主性动机参加比赛时，会较少甚至不会受到他人压力、物质奖励等外在控制性因素的影响，能够全身心地投入并享受比赛。

在精神分析心理学中，弗洛伊德最初提出了心理能量模型，后来，荣格提出把心理能量看作是一种更基本的生命力的体现，促使人意识到自己的需求和主体性^[18]。自我控制的执行会消耗有限的心理能量，在完成某些自我控制任务后会产生一种心理疲劳状态，并且这种心理疲劳所导致的某些生理指标变化与躯体疲劳是相似的^[19]。当业余围棋选手因为控制性动机参加围棋比赛时，缺乏内在驱动力，需要有意识地“强迫”自己参加比赛从而消耗一定的心理能量，增加疲惫感。

根据以上归纳与分析，提出以下研究假设：

H4a: 业余围棋选手的自主性动机与行为意向存在正相关关系。

H4b: 感知价值在自主性动机与行为意向之间具有中介作用。

H5a: 业余围棋选手的控制性动机与行为意向存在负相关关系。

H5b: 感知价值在业余围棋选手控制性动机与行为意向之间具有中介作用。

(4) 社会支持的调节效应

社会支持是指个体从社会关系中所获得的精神以及物质支持，是一种基于资源的支持行为，所获得的支持可能来自于个体所在的组织或家庭。社会支持会

对个体的体育动机^[20]、自我效能和感知^[21]产生积极的影响。

需求层次理论提出,人类具有五个需求层次,从低到高依次为生理需求、安全需求、爱和归属需求、尊重需求以及自我实现需求。对于业余围棋选手而言,家人和朋友等所提供的社会支持,通过给予物质生活和情感激励等方式,依次满足了参赛选手生理的需求、安全的需求以及爱和归属的需求。当业余围棋选手的基本需求得到满足后,他们会积极主动地追求更高层次的需求,例如尊重需求以及自我实现需求。参赛选手的参赛信心由于感知到的社会支持而不断提高,尊重的需要得到满足,期望通过参与比赛来实现自身的价值,选手的参赛动机不断加强,自我效能不断提高,感知价值不断增强。

反之,当家人或朋友提供的社会支持较低时,业余围棋选手生理和心理的基本需求均未得到充分满足,就不会主动追求更高层次的发展需求。受这种不满足的驱使,选手的参赛热情逐渐被消耗,对于赛事的期望不断下降,并且开始对自身能力产生怀疑,自我效能感明显下降,对于赛事的正面感知逐渐下降。

在控制性动机下,业余围棋选手迫于外界压力选择参赛,内心对于该赛事更倾向于负面的感知。但当其家人或者朋友等给予较高的精神或者物质上的支持时,会激发选手的自我掌控力,使其趋向于更积极的承诺。Cohen 的缓冲作用模型^[22]提出,社会支持能够缓解外部压力造成的负面影响,减轻对个体生理和心理造成的危害。当参赛者感知到社会支持,并认为该支持能够使自己有足够的能力去应对压力性事件时,就会降低选手对于赛事的负面感知。

心理疲劳是指参与竞技赛事的选手在面对压力时,由于心理和生理资源持续消耗没有及时补充所产生的心理机能下降的现象^[23]。由于业余围棋选手本身受控制性动机的影响,迫于一些外部原因不得不参与该赛事,当家人和朋友提供的社会支持较低时,会加重选手对于该赛事的排斥心理。

因此,提出以下研究假设:

H6a: 高的社会支持强化了自主性动机与感知价值之间的正相关关系。

H6b: 低的社会支持弱化了自主性动机与感知价值之间的正相关关系。

H7a: 高的社会支持弱化了控制性动机与感知价值之间的负相关关系。

H7b: 低的社会支持强化了控制性动机与感知价值之间的负相关关系。

(5) 被调节的中介效应

结合 H4b、H6a 和 H6b, 本研究认为社会支持不仅调节自主性动机与感知价值之间的关系, 而且调节了感知价值在自主性动机与行为意向之间的中介效应。社会支持不仅包括物质、信息方面的支持, 而且也包括精神(或情感)层面的支持^[24]。由于业余围棋选手参与赛事需要支付时间成本、信息成本以及其他成本, 业余属性决定了选手没有更多的时间和精力去做这些事情, 而来自家人朋友的物质、信息支持能够在一定程度上缓解这一困境, 并且物质、信息的支持也间接传达了精神、情感上的支持, 进而提升选手的自我效能。

结合 H5b、H7a 和 H7b, 本研究认为社会支持不仅调节控制性动机与感知价值之间的关系, 而且调节了感知价值在控制性动机与行为意向之间的中介效应。对于控制性动机而言, 当业余围棋选手的社会支持较高时, 有利于选手克服眼前的困难, 并对参与赛事有更强的信心, 对赛事抱有更加积极的心态, 提高了选手参与比赛的激情, 进而提升选手对赛事的感知价值。一方面, 当选手处于外部的精神压力而参加比赛, 选手的心理负担较大, 不得不关注于比赛的结果, 焦虑、紧张的心态不利于选手对比赛价值的良好感知, 而家人朋友的支持将会缓解这一状况; 另一方面, 控制性动机的选手本身就是希望获取物质奖励的, 如果能够得到家人朋友的物质支持, 对选手而言相当于物质奖励的事前获取, 相当于选手的物质追求得到提前满足, 这将会提升选手的感知价值, 进而提升参赛行为意向。

由此, 提出以下假设:

H8a: 社会支持调节了感知价值在自主性动机与行为意向之间的中介作用, 即高社会支持情境下, 自主性动机能够通过促进感知价值进而提升参赛行为意向; 低社会支持情境下, 自主性动机会抑制感知价值进而削弱参赛行为意向。

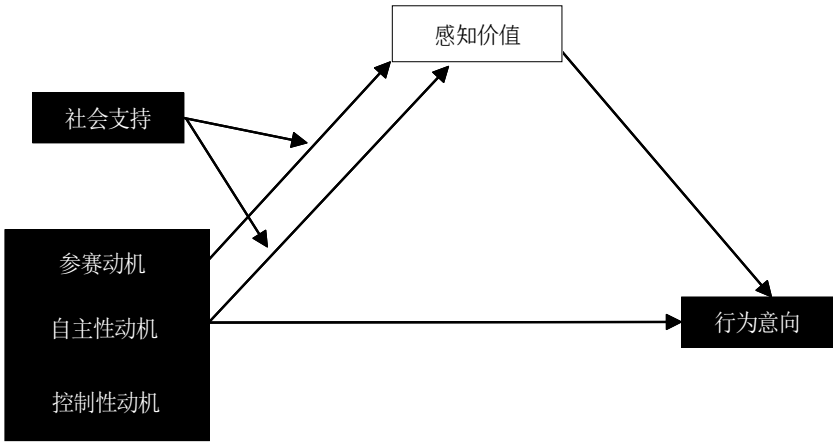
H8b: 社会支持调节了感知价值在控制性动机与行为意向之间的中介作用, 即高社会支持情境下, 弱化了控制性动机对感知价值的负向关系, 进而提升参赛行为意向; 低社会支持情境下, 增强了控制性动机对感知价值的负向关系, 进而削弱参赛行为意向。

综上所述, 本研究提出的假设如表1所示:

<表1> 理论假设
Tab.1 Theoretical Assumption

假设	描述
H1	自主性动机与感知价值之间存在正相关关系
H2	控制性动机与感知价值之间存在负相关关系
H3	感知价值对参赛选手的行为意向产生正向影响
H4a	业余围棋选手的自主性动机与行为意向存在正相关关系
H4b	感知价值在自主性动机与行为意向之间具有中介作用
H5a	业余围棋选手的控制性动机与行为意向存在负相关关系
H5b	感知价值在控制性动机与行为意向之间具有中介作用
H6a	高的社会支持强化了自主性动机与感知价值之间的正相关关系
H6b	弱的社会支持弱化了自主性动机与感知价值之间的正相关关系
H7a	高的社会支持弱化了控制性动机与感知价值之间的负相关关系
H7b	低的社会支持强化了控制性动机与感知价值之间的负相关关系
H8a	社会支持调节了感知价值在自主性动机与行为意向之间的中介作用
H8b	社会支持调节了感知价值在控制性动机与行为意向之间的中介作用

基于自我决定理论、需求层次理论和感知价值理论, 本研究将参赛动机分为自主性动机和控制性动机, 构建了两种不同的参赛动机对行为意向的理论框架, 并分别从理论上论证了两种不同的参赛动机与感知价值之间的关系、感知价值与行为意向的关系、感知价值的中介效应、社会支持的调节效应以及社会支持对感知价值的中介作用的调节效应, 以此构建一个被调节的中介模型(图1)。



[图1] 理论模型
Fig.1 Theoretical Model

3. 问卷设计与检验

3.1 问卷设计

首先要确定问卷的调查目的和调查内容。采用问卷调查的原因有以下几点: 1) 在现有的竞技动机或者体育动机的实证研究中, 大规模问卷调查的方法是使用较多的研究方法之一; 2) 经过问卷调查后, 可以在较短时间内给研究者提供研究需要的定量数据, 帮助进行统计分析; 3) 能够较为客观地反应真实情况是问卷调查研究的优势之一, 采用问卷调查的数据也有更大的容错空间。

(1) 问卷内容

本研究问卷调查的总体设计, 包括题项和备选答案的设计以及问卷填写者的答题方式, 基本上都参考了国内外相关研究的成熟研究方法, 根据 Churchill 的

建议,在实证研究中,内隐变量的测量应包含至少两个及以上的题项。因此,本研究采用多项目测量变量,比单一项目更能全面地反映变量的信息^{[25][26]}。在此基础上,结合围棋管理组织及其成员在不同的国家的特点,对问卷进行了细微的修改。

本研究采用李克特5度测量法(Likert scale),被调查者通过指出同意或不同意每一题项的程度(1=非常不同意;2=不同意;3=一般;4=同意;5=非常同意),能够合理控制题项语句长度,帮助被调查者更高效地完成问卷。

(2) 问卷结构

在问卷结构方面,分为三个部分。

第一部分是问卷的概况。它主要介绍了本调查的研究目的和研究价值,解释了问卷填写者信息和调查结果的保密性,诚恳地表达了填写问卷的请求以及问卷发起人的基本信息等内容。

第二部分是基础信息,如被调查的业余围棋选手的基本个人信息。包括性别、年龄、国家、行业、收入水平、参赛年限等。以上分析信息有助于了解被调查业余围棋爱好者的基本情况和参赛现状,了解被调查对象的基本情况可以检验问卷的有效性。

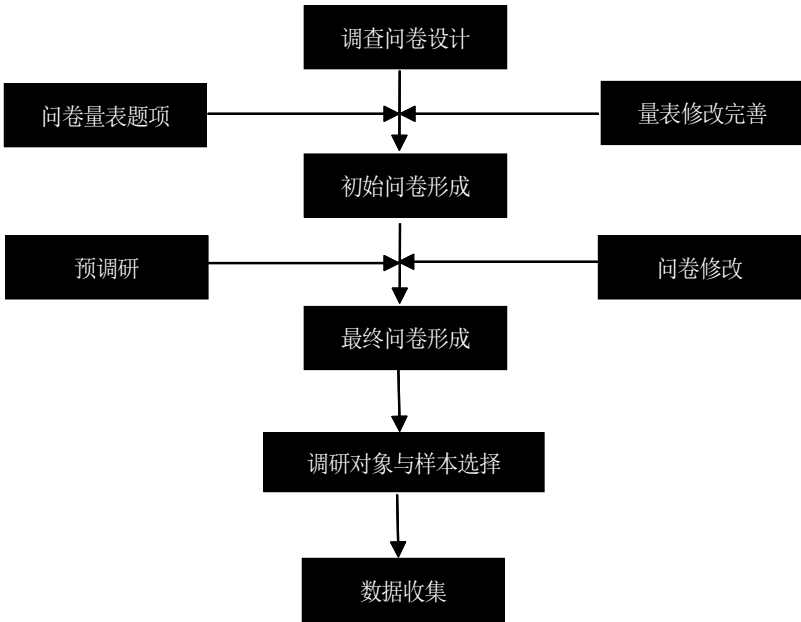
第三部分是问卷的主体部分,包括本文各变量的测量量表。采用李克特量表来反映被调查者对每一题项的同意或不同意程度,测量业余围棋选手对该题项的态度。量表测量的主要变量包括:自主性动机、控制性动机、感知价值、行为意向以及社会支持。其中,自主性动机分为娱乐性动机、竞技学习动机和感性体验动机三个维度;控制性动机划分为社交性动机、外部规范动机和工具性动机三个维度。

3.2 问卷发放与回收

根据关键信息人法(Key information)选择合适的人员来填写问卷,有利于提

高问卷结果的有效性。本研究选取中日韩等不同国家的业余围棋选手进行问卷调查,以掌握本研究需要获得的信息。

最终问卷确定后,从2019年6月至2019年9月进行了4个月的调研。问卷收回之后,通过 Email、在线软件或者电话回访了部分被调查者,被调查者反映问卷通俗易懂,便于填写,且填写态度认真。此次问卷一共发放了 650份,其中通过问卷星发放 300份,全部回收;通过纸质问卷发放 200份,回收 120份;通过邮件发送 150份,回收 95份,总共回收问卷 515份,问卷回收率为 79.2%。在问卷审核过程中,对回收的问卷进行核查后剔除了不合格的问卷 56份,最终获得的有效问卷 459份,有效率为 89.1%,符合研究要求。在录入数据过程中,对所有数据进行编号,录入数据后再按照编号核对所有问卷,以确保问卷数据录入的准确性。



[图2] 问卷设计与数据收集
Fig.2 Questionnaire design and data collection

3.3 问卷信效度检验

采用 Cronbach's α 进行信度分析。由表2可以看到, 本研究所涉及的各项变量 Cronbach α 值和组合信度 (CR) 都大于0.75, 表明变量的信度较高, 符合信度检验的要求。表3是经过区分效度检验后的结果, 其中所有变量相关题项的平均提炼方差值均大于0.500, 因此得到AVE具有良好的收敛效度; 各变量对角线的 AVE 值大于其所在行和列的相关系数值, 表明模型各变量之间具有区分效度。

<表2> 验证性因子分析及信度效度检验结果

Tab.2 Results of confirmatory factor analysis and reliability & validity test

变量	题项	因子载荷	AVE	CR	Cronbach α
娱乐性动机 EM	EM1	0.793	0.568	0.839	0.750
	EM2	0.788			
	EM3	0.630			
	EM4	0.791			
感性体验 EE	EE1	0.795	0.718	0.910	0.862
	EE3	0.913			
	EE4	0.906			
	EE5	0.766			
社交性动机 SM	SM1	0.893	0.826	0.950	0.931
	SM2	0.897			
	SM3	0.926			
	SM4	0.920			
竞技学习动机 CL	CL1	0.864	0.695	0.919	0.893
	CL2	0.813			
	CL3	0.831			
	CL4	0.829			
	CL5	0.831			
外部规范动机 NM	NM1	0.874	0.714	0.882	0.797
	NM2	0.881			
	NM3	0.775			

	UM1	0.823			
工具性动机 UM	UM2	0.927	0.740	0.919	0.875
	UM3	0.914			
	UM4	0.767			
	BI1	0.850			
行为意向 BI	BI2	0.767	0.720	0.928	0.908
	BI3	0.914			
	BI4	0.837			
	BI5	0.895			
	PV1	0.651			
感知价值 PV	PV2	0.856	0.622	0.919	0.923
	PV3	0.892			
	PV4	0.803			
	PV5	0.925			
	PV6	0.657			
	PV7	0.730			
	SS1	0.947			
社会支持 SS	SS2	0.862	0.604	0.858	0.856
	SS3	0.558			
	SS4	0.814			

<表3> 变量的区分效度检验

Tab.4-11 discriminant validity test of variables

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.行为意向	0.848								
2.感知价值	-0.109	0.789							
3.娱乐性动机	0.309	-0.250	0.731						
4.感性体验动机	0.725	-0.061	0.324	0.784					
5.竞技学习动机	0.651	-0.177	0.267	0.695	0.826				
6.社交性动机	0.650	0.032	0.215	0.666	0.508	0.868			
7.外部规范动机	0.674	-0.120	0.340	0.530	0.668	0.597	0.776		
8.工具性动机	0.400	-0.085	0.346	0.371	0.434	0.309	0.632	0.852	
9.社会支持	-0.101	-0.003	-0.114	-0.026	0.154	-0.003	0.085	0.115	0.777

注: 对角线数值为对应变量的AVE的平方根

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

4. 业余围棋选手参赛行为意向的影响机制

4.1. 回归分析与假设检验

本研究使用 SPSS 软件, 通过建立回归模型对研究假设进行检验, 得到相应的回归分析结果后汇总, 详见表4。

<表4> 假设检验汇总
Tab.4 Summary of hypothesis test results

	感知价值	行为意向	中介效应	调节效应	被调节的中介效应
自主性动机	正相关	正相关	完全	高的社会支持强化了自主性动机与感知价值之间的正相关关系	高社会支持情境下, 自主性动机能够通过促进感知价值进而提升参赛行为意向
控制性动机	负相关	负相关	完全	高的社会支持弱化了控制性动机与感知价值之间的负相关关系, 而低的社会支持强化了控制性动机与感知价值之间的负相关关系	高社会支持情境下, 控制性动机能够通过促进感知价值进而提升参赛行为意向
感知价值	/	正相关	/	/	/

结果表明: 业余围棋选手的自主性动机正向影响行为意向, 感知价值在两者之间存在完全中介效应, 高的社会支持增强了自主性动机与感知价值之间的正向效应; 业余围棋选手的控制性动机负向行为意向, 感知价值在两者之间存在完全中介效应, 高的社会支持减弱了控制性动机与感知价值之间的负向效应, 而低的社会支持增强了控制性动机与感知价值之间的负向效应; 此外, 被调节的中介效应得到部分验证, 即高社会支持情境下, 自主性动机能够通过促进感知价值进而提升参赛行为意向, 控制性动机则会弱化对感知价值的负向关系, 进而提升参赛行为意向; 低社会支持情境下, 业余围棋选手的感知价值在自主性动机与行为意

向之间的中介效应不显著, 并且感知价值在控制性动机与行为意向之间的中介效应也不显著。

4.2 研究结果讨论

(1) 自主性动机与感知价值正相关, 而控制性动机与感知价值负相关, 这意味着当业余围棋选手的参赛动机由外部压力转变为自我驱动后, 选手的感知价值得到了很大的增强。这一结论验证了自我决定理论的第二个核心假设: 即不仅内部动机对个体是有利的, 而且内化的外部动机(自主性动机)对个人而言也是有利的, 但是控制性动机对个人而言起到了阻碍作用^[27]。感知价值与动机具有密切的联系^[28], 业余围棋选手想要获取更高的感知价值、更多的精神享受, 需要以自主性动机为前提, 尽可能减少控制性动机, 同时也可以将控制性动机内化, 不断提升自主性动机, 从而提升自身的感知价值。

(2) 感知价值与行为意向正相关, 这意味着随着业余围棋选手自身感受价值越强, 其自身行为意向也越强, 反之, 业余围棋选手的感受价值越弱, 行为意向相对的也会降低。尽管与 Pura(2005)^[29]、Chen 等(2010)^[30] 和白凯等(2010)^[31] 的研究领域不同, 但是得到了相同的结论, 即感知价值正向影响行为意向。业余围棋选手的服务价值感知、情感价值感知和社会价值感知越强, 嵌入该网络的深度和广度越强, 选手将会更多有意愿参与和推荐相关赛事, 行为意向会得到进一步的增强。

(3) 感知价值在自主性动机和行为意向之间具有完全中介作用, 并且在控制性动机与行为意向之间也具有完全中介作用, 这意味着参赛动机可以通过感知价值间接影响行为意向。并且, Kwun 和 Oh(2004)^[32]、Bianchi 等(2014)^[33]、Gallarza 等(2016)^[34] 以及许峰和李帅帅(2018)^[35] 等的研究均发现感知价值可以作为中介变量, 本研究再次证明了这一观点。业余围棋选手的参赛动机应尽可能地不受控制性动机的驱使, 真正地以享受比赛、获取乐趣和磨练技术为出发点, 在自主性动机的推动下不断提升选手自身的感知价值, 进而提升参赛的行为

意向。

(4) 高的社会支持强化了自主性动机与感知价值的关系, 低的社会支持对自主性动机与感知价值的关系无显著影响; 高的社会支持弱化了控制性动机与感知价值的关系, 低的社会支持强化了控制性动机与感知价值的关系。具体而言, 在不同程度社会支持下, 选手心态存在差异, 参赛动机会对感知价值产生不同影响。当选手拥有高的社会支持时, 自主性动机导致的感知价值更强, 控制性动机造成的感知价值损失有所缓解; 当选手拥有低的社会支持时, 控制性动机带来的感知价值损失更大, 但是自主性动机对感知价值的影响不一定减弱。社会支持在参赛动机影响感知价值的过程中发挥着重要作用, 尤其是对于控制性动机而言, 拥有高的社会支持对选手的感知价值至关重要, 属于“雪中送炭”, 而对于自主性动机而言, 社会支持扮演着“锦上添花”的角色。因此, 无论何种参赛动机, 拥有高的社会支持总是有益的。

(5) 高社会支持情境下, 业余围棋选手的自主性动机能够通过促进感知价值进而提升参赛行为意向, 控制性动机则会弱化对感知价值的负向关系, 进而提升参赛行为意向; 低社会支持情境下, 业余围棋选手的感知价值在自主性动机与行为意向之间的中介效应不显著, 并且感知价值在控制性动机与行为意向之间的中介效应也不显著。本研究再次验证了高的社会支持是有益的这一观点, 并且低的社会支持也不一定是不利的, 至少是不会变得更糟。

5. 启示

(1) 根据业余围棋选手的参赛动机对行为意向的影响程度, 赛事举办方在筹办比赛过程中应充分考虑到不同动机参赛选手的需求, 并根据影响程度的高低, 有针对性的对比赛方案、规则、形式等进行设计, 以尽量满足不同动机的参赛选手, 从而提高围棋选手的参与度。

(2) 在赛事中获得的感知价值会对业余围棋选手参赛行为意向有较大的影响,

赛事举办方在筹划围棋赛事时,应尽量在比赛的各个环节为选手提供更满意、更贴心地高质量服务,以提高选手的参赛体验,进而提升业余围棋选手的对赛事的满意度,进而增加向身边朋友推荐赛事和继续参加该赛事的意愿。

(3) 赛事举办方应通过对围棋文化、围棋比赛相关的比赛特点、比赛形式、比赛规则、奖项设置等进行各方面的介绍和宣传,向社会公众传递围棋比赛所带来的正面的、积极的形象,使得参赛选手能够得到家人、朋友的支持,从而获得更好地参赛体验,同时吸引更多的人关注比赛,增强围棋赛事的影响力和生命力。

(4) 围棋不仅仅是一项智力竞技运动,更是一个社交性活动,大多数的业余围棋选手都希望通过围棋比赛结交新的朋友,通过互相交流经验提高自身技能,因此,赛事组织方可以通过(举办赛前、赛后交流)等方式,为参赛选手创造更大、更好的交流平台,以满足选手的社交性需求,吸引更多的选手参与其中。

参考文献

- [1] 宋小荣, 陈伟强. 论马拉松运动项目的生理学特征[J]. 田径, 2013, (03): 38-43.
- [2] 梁一珺. 杭州马拉松参赛者参与动机结构及特征分析[D]. 杭州师范大学, 2016.
- [3] Ryan R M, Frederick C M, Lepes D, et al. Intrinsic motivation and exercise adherence[J]. International Journal of Sport Psychology, 1997, 28(4): 335-354.
- [4] Gillison F, Standage M, Skevington S M. Relationships among adolescents' weight perceptions, exercise goals, exercise motivation, quality of life, and leisure-time exercise behaviour: A self-determination theory approach[J]. Health Education Research, 2006, (21): 836-847.
- [5] Diseth A. Self-efficacy, goal orientations and learning strategies as mediators between preceding and subsequent academic achievement[J]. Learning

- and Individual Differences, 2011, 21(2): 191-195.
- [6] 张苏榕. 论庾信矛盾人格及其深层文化原因[D]. 苏州大学, 2008.
- [7] Deci E L, Ryan R M. The what and why of goal pursuits: human needs and the self - determination of behavior[J]. Psychological Inquiry, 2000, (11): 227-268.
- [8] Ryan R M, Deci E L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being[J]. American Psychologist, 2000, (55): 68-78.
- [9] Zeithamal P. Consumer Pereptions of Price, Quality and Value: A Mean-End Model and Synthesis of Evidence[J]. Journal of Marketing, 1988, 52(07): 2-22.
- [10] 罗海清. 顾客价值感知要素实证研究[D]. 浙江大学, 2003.
- [11] Deci Edward L, Ryan Richard M. Facilitating optimal motivation and psychological well-being across life's domains[J]. Canadian Psychology, 2008, 49(1): 14-23.
- [12] 胡小清, 唐炎, 黄霞等. 基于自我决定动机理论视角下的体育学习效果研究进展[J]. 体育科学, 2020, 40(4):67-77.
- [13] 刘丽虹, 张积家. 动机的自我决定理论及其应用[J]. 华南师范大学学报(社会科学版), 2010, (4):53-59.
- [14] Zeithaml V. Consumer perceptions of price, quality, and value: a means-end model and synthesis of evidence[J]. Journal of marketing, 1988, (3): 2-22.
- [15] Zeithaml V. Consumer perceptions of price, quality, and value: a means-end model and synthesis of evidence [J]. Journal of Marketing, 1988, (3): 2-22.
- [16] 何建民, 潘永涛. 顾客感知价值、顾客满意与行为意向关系实证研究[J]. 管理现代化, 2015, (1):28-30.
- [17] 张剑, 张建兵, 李跃. 促进工作动机的有效路径:自我决定理论的观点[J]. 心理科学进展, 2010, 18(5):752-759.
- [18] Baumeister R F, Bratslavsky E, Muraven M. Ego depletion: is the active self a limited resource[J]. Pers Soc Psychol, 1998, 74(5): 1252-1265.

- [19] Wan E W, Sternthal B. Regulating the effects of depletion through monitoring[J]. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 2008, 34(1): 32-46.
- [20] 陈开梅, 杨剑, 董磊. 社会支持在身体锻炼影响青少年心理应激中的效应分析[J]. *西安体育学院学报*, 2013, 30(1):99-103.
- [21] 刘艳虹, 李茜. 聋人社会支持、心理弹性与职业适应的关系研究[J]. *中国特殊教育*, 2013, 10(1):42-46.
- [22] Cohen S L. Issues in the study and application of social support[M]. San Francisco: Academic Press, 2005.
- [23] 刘方琳, 张力为. 运动情境中心理疲劳的性质、原因及应对[D]. 北京体育大学, 2005.
- [24] Jacobson D E. Types and timing of social support[J]. *Journal of Health & Social Behavior*, 1986, 27(3): 250-264.
- [25] Churchill G. A Paradigm for Developing Better Measures of Marketing Constructs[J]. *Journal of Marketing Research*, 1979, 16(2):64-73.
- [26] Churchill G A. *Marketing Research: Methodological Foundations*[M]. Orlando: The Dryden Press, 1991.
- [27] 胡小清, 唐炎, 黄霞, 张加林, 范卉颖. 基于自我决定动机理论视角下的体育学习效果研究进展[J]. *体育科学*, 2020, 40(04):67-77.
- [28] 赵文军, 周新民. 感知价值视角的移动 SNS 用户持续使用意向研究[J]. *科研管理*, 2017, 38(08):153-160.
- [29] Pura M. Linking perceived value and loyalty in locationBased mobile services[J]. *Managing Service Quality: An International Journal*, 2005, 15 (6):509-538.
- [30] Chen C F, Chen F S. Experience quality, perceived value, satisfaction and behavioral intentions for heritage tourists[J]. *Tourism management*, 2010, 31(1):29-35.
- [31] 白凯, 马耀峰, 李天顺等. 西安入境旅游者认知和感知价值与行为意图[J]. *地理学报*, 2010, 65(2):244-255.
- [32] Kwun J W, Oh H. Effects of Brand, Price, and Risk on Customers' Value Perceptions and Behavioral Intentions in the Restaurant Industry[J]. *Journal of Hospitality and Leisure Marketing*, 2004, 11, (1):31-49.

- [33] Bianchi C, Pike S, Lings I. Investigating Attitudes towards Three South American Destinations in An Emerging Long Haul Market Using A Model of Consumer-based Brand Equity (CBBE) [J]. *Tourism Management*, 2014, (42):215-223.
- [34] Gallarza M G, Ruiz-Molina M E, Gil-Saura I. Stretching the Value-satisfaction-loyalty Chain by Adding Value Dimensions and Cognitive and Affective Satisfactions: A Causal Model for Retailing[J]. *Management Decision*, 2016, 54(4):981-1003.
- [35] 许峰, 李帅帅. 南疆地区目的地形象与旅游者行为意向——感知价值与心理距离的中介作用[J]. *经济管理*, 2018, 40(01):156-171.

바둑의 특별한 효용 - 삶의 교훈과 지혜 -

The Special Use of Go: Life Lessons and Wisdom

정수현

Jeong Soohyeon

명지대학교

Myongji University

Abstract: Since ancient times, the game of Go has been recognized as uniquely providing life lessons and wisdom. Regarding the Go wisdom theory, the researcher has conducted a lot of research in response to the needs of society. Based on such experiences, I will consider the background and contents of the theory of the wisdom of Go. The results of the study are summarized as follows.

First, the notion that life lessons and wisdom can be obtained from Go seems to have originated from the recognition that Go and life are similar. The Go wisdom theory has existed implicitly since the old days, but the content was not clearly presented, and in modern times, the demand for it has been strongly expressed by business managers.

Second, the lessons and wisdom of Go are contained in many Go proverbs that contain attitudes and knacks for playing Go, and some are inherent in the special practices or culture of the Go world. It can also be found in the techniques that contain the shape of Go stones.

Third, the lessons and wisdom that can be learned from Go are about mindset and perspective, problem-solving skills, competitive strategies, leadership, crisis management, self-development and education. If you look at it more broadly,

it can be expanded to marketing management and how to get on in society.

This theory of wisdom in Go can be said to be meaningful because it allows people to naturally acquire life lessons and wisdom, or to realize the importance of it anew, and because it has the characteristics of showing unique knowledge that is unique to Go.

In the field of Go, it is considered necessary to study these contents and develop programs so that many people can utilize the lessons and wisdom of Go.

Keywords: Use of Go, Life lesson, Wisdom

I. 들어가며

바둑에는 다른 분야에서는 보기 어려운 특별한 것들이 상당히 많다. 예를 들면 바둑기술을 100여 개의 격언으로 가르치기, 경기가 끝나고 복기를 하는 관습, 부채에 기사들의 휘호를 담아 증정을 하는 문화 같은 것들이다. 그 중에서 가장 특별한 것은 바둑에서 인생의 교훈과 지혜를 얻는다는 관념이 아닐까 한다.

바둑에서 얻는 5가지 이득을 담은 <위기오득(圍棋五得)>에는 호우(好友), 인화(人和), 교훈(教訓), 심오(心悟), 천수(天壽)를 얻는다고 나와 있다. 이 중에서 좋은 인간관계를 맺고, 타인과 화합하고, 천수를 누리는 것은 다른 취미에서도 얻을 수 있는 효용(效用)이다. 그러나 교훈과 심오(깨달음)를 얻는다는 것은 매우 특이하다. 오락으로 즐기는 게임에서 삶의 교훈과 지혜를 얻는다고 하는 주장은 찾아보기 힘들기 때문이다.

그런데 대다수의 바둑인이나 바둑팬들은 바둑의 이런 효용에 관하여 별 관심이 없다. 대중에게 바둑의 좋은 점을 알리기 위하여 바둑이 아동발달, 치매예방 등에 효과가 있다고 하면서도 정작 바둑이 살아가는 데 유익한 인생공부가 된다는 얘기는 하지 않는다. 바둑을 즐기면서 인생의 이치를 깨닫고 그로 인해 살아

가는 데 도움을 받는다면 그 유익함이 결코 적지 않을 텐데도 말이다.

연구자는 지금까지 바둑과 인생에 관한 글을 많이 써 왔다. 잡지나 웹사이트에 ‘바둑과 인생’, ‘바둑에서 배우는 처세술’, ‘바둑으로 세상 보기’, ‘세상사 바둑 한판’과 같은 칼럼을 연재하였다. 또한 <인생과 바둑>이라는 책을 내고 다른 수필집에서도 이 주제를 다루었다. ‘바둑과 인생’의 하위 주제로 ‘바둑에서 배우는 경영의 지혜’를 다루고, 의사결정, 행정, 교육, 전략 등을 얘기하기도 했다. <바둑 읽는 CEO>, <고수경영>이라는 책을 내고 신문이나 사보 등에 관련된 칼럼을 썼다.

이 글에서는 개인적으로 바둑과 인생의 관계에 관하여 체험한 것을 토대로 바둑에서 배우는 교훈과 지혜에 관해 고찰해 보려고 한다. 구체적으로 다음과 같은 질문에 대한 답을 생각해 보려는 것이 이 연구의 목적이다.

첫째, 바둑에서는 왜 삶의 교훈과 지혜를 얻는다는 관념이 생겼을까?

둘째, 바둑의 어떤 영역에서 교훈과 지혜를 얻을 수 있을까?

셋째, 바둑에서 얻는 삶의 교훈과 지혜는 어떤 것인가?

II. 바둑과 인생의 관계

1. 바둑과 인생의 유사성

예로부터 바둑은 인생, 혹은 세상사와 닮았다고 인식되어왔다. 이런 인식으로부터 사람들이 바둑으로부터 삶의 교훈과 지혜를 배울 수 있다는 생각을 하게 된 것으로 보인다. 바둑과 인생이 닮았다면 바둑에서 인생에 시사점을 주는 내용이 있으리라고 볼 수 있을 것이다.

바둑과 세상사가 닮았다는 주장은 옛날의 시인들에게서 찾아볼 수 있다. 당송 팔대가의 한 사람인 동파(東坡) 소식(蘇軾)은 자신이 쓴 시에서 ‘세도여혁기(世道如奕棋)’라고 말했다. 세상을 사는 이치가 바둑과 같다는 뜻이다. 베트남의 시

인 Nguyen Phi Khanh(1335~1428)도 ‘관위기(觀圍棋)’라는 시에서 ‘만사여기(萬事如棋)’라고 읊었다(Le, 2018). 세상만사가 바둑과 같은 뜻이다. 이들은 바둑이 세상사와 닮았다고 표현했는데, 어떤 점에서 닮았는지는 얘기하지 않고 있다.

한국에서도 문인들이 시에서 종종 바둑과 인생의 유사성에 관한 감흥을 노래했다. 고려시대에 바둑시를 많이 남긴 이규보는 ‘희선사방장관기(希禪師方丈觀棋)’라는 제목의 시에서 “열아홉 줄 바둑판 위에서 벌어지는 천태만상은 세상의 흥망사가 분명하구나.”라고 읊었다. 또한 조선조의 문인이자 정치가였던 서거정도 ‘견소아위기감탄유작(見小兒圍棋感歎有作)’이라는 바둑시에서 아이들의 바둑 두는 장면을 보며 “인간사가 어린아이들 장난 같지 않은가(人間何事不兒嬉)”라고 읊고 있다(권경언, 1995). 서거정이 정확히 어떤 점에서 닮았다고 하지는 않았지만, 아마도 사람들이 의사결정을 할 때 이 아이들처럼 별 생각 없이 직감적으로 결정을 하는 것을 비유한 것으로 생각된다.

조선시대의 현군 정조대왕이 바둑을 읊은 시에서 “세상사 승패 다투는 일, 한 판의 바둑일세.”라고 표현했다. 바둑판에서 승리하려고 경쟁하는 것이 세상 사람들의 행태와 닮았다고 본 것이다.

현대에 와서도 시인들은 바둑에서 인생을 노래하고 있다. 이민각, 이득현 등의 시인들이 바둑을 주제로 한 시를 읊었는데, 이득현의 시에는 “다 잡아 놓은 말이 꿈틀거리고 다 죽었던 말이 구사일생한다(…) 조화와 균형을 이루기가 이리도 어려울까. 인간사가 다 이러하노라.”라고 되어 있다(정수현, 2013).

현대에 와서는 바둑을 ‘인생의 축소판’이라는 별칭으로 부르기도 하고, 미국 바둑협회에서 발간하는 American Go Journal에서는 비슷한 뜻으로 ‘analogy for life’라고 표현하고 있다.

바둑과 인생의 닮은 점은, 둘 다 끊임없이 선택 즉 문제해결(problem-solving)을 해야 한다는 것, 생존을 위한 경쟁이라는 점, 초반·중반·종반의 단계가 있다는 것 등을 들 수 있다. 정수현(1997)은 반상에서 벌어지는 현상에 초점을 맞추어 다음과 같은 9가지 유사점을 제시하였다.

- 변화막측하고 예측하기 어렵다.
- 어떤 식으로 살아가든 나름대로 하나의 인생이며, 한 판의 바둑이다.
- 원리와 이론이 있으나, 실제로는 이것을 초월해 창조적으로 적용해야 한다.
- 욕망이 모든 사건의 기저를 이루지만, 지나친 욕심을 부리면 파멸에 이른다.
- 생존경쟁을 위한 투쟁이 바둑과 인생의 본질이나, 수시로 타협의 묘를 발휘해야 한다.
- 바둑과 인생 모두 인과응보의 법칙이 적용된다.
- 실수를 피하기 어려우며, 그것에 대처하는 능력이 중요하다.
- 부분적 성과를 전체적으로 조화시키는 지혜가 필요하다.
- 기발하고 약삭빠른 방식이 효과적인 듯하나, 결국에는 정도를 당해 내지 못한다.

2. 세상사의 메타포

바둑과 인생의 유사성을 상징적으로 보여주는 두 가지 사례가 있다. 하나는 세상사를 바둑에 빗대 얘기하는 관행이고, 다른 하나는 매스컴에서 사회현상을 가리키는 시사용어로 바둑용어를 쓰는 현상이다. 세상사를 바둑에 비유하는 관행의 예는 다음과 같다.

- 신앙을 바둑에 비유하면
- 공부를 바둑에 비유
- 주식투자 18단계를 바둑에 비유
- 정치를 바둑에 비유하면

이렇게 “...을 바둑에 비유하면”과 같이 말한 예가 FTA, 대선구도, 글 쓰는 버릇, 축구, 부부싸움, 직접청구권, 병법, 취업, 자전거 구입 요령, 커피, 인문학의 선택 등 수십 가지가 된다. 이 외에도 세상사를 바둑에 비유한 경우는 많다. 박이문(2014)과 이명숙·곽강제(2014)는 바둑으로 철학을 비유해서 설명하고 있다.

현대에 와서는 매스컴에서 바둑용어로 세상사를 묘사하고 있다. 포석, 자충수, 수순, 대마불사 같은 바둑용어를 30여 가지 끌어다가 시사용어로 쓰고 있는 것이다. 세상사를 묘사하는 시사용어로 바둑용어를 사용한다는 것은 바둑이 세상사와 비슷하다는 암묵적 가정을 반영하는 것으로 보인다.

Ⅲ. 바둑지혜론의 배경과 내용

1. 바둑지혜론의 유래

바둑에서 삶의 교훈과 지혜를 얻는다는 관념은 어디서 유래했을까? 여기서는 편의상 바둑 속에서 삶의 교훈과 지혜에 관한 내용을 논하는 것을 ‘바둑지혜론’이라고 칭하기로 한다. 바둑지혜론에 관한 내용은 중국 원나라 때 나온 바둑서 <현현기경(玄玄棋經)>(嚴德甫, 晏天章, 2006)에서 찾아볼 수 있다. 그 책의 서문을 쓴 우집과 구양현은 바둑에서 삶의 지혜를 얻을 수 있다고 주장하였다.

우집은 바둑이 우주를 본 따 만들어졌고, 그래서 음양의 이치나 우주의 법칙, 세상의 도와 인간세상의 흥망성쇠하는 이치가 담겨 있다고 본다. 이러한 토대가 담겨 있기 때문에 바둑에는 인의예지(仁義禮智)가 요구되며, 다른 기예하고는 비교할 수 없다는 논리를 펴고 있다. 또한 우집은 “바둑을 경영하는 방법과 공수를 살펴 결정하는 도는 국가에서 정령을 출납하는 기틀과 전쟁터에서 싸움하는 방법과 같으니, 이것을 배워서 익히는 것은 평안할 때 위태로움에 대비하는 계감이 될 수도 있다.”라고 하여 구체적인 바둑지혜론을 얘기하고 있다.

한편 구양현은 청소년기에 배우는 육예(六藝)를 열거하고 이 중에서 사(射), 즉 활쏘기를 하고 난 뒤 여가시간에 투호와 바둑 두는 것을 언급하며, ‘바둑으로 지혜를 점검한다.’라는 표현을 쓰고 있다. 이러한 것들은 양심을 기르는 데 도움이 된다고 하였다. 또한 바둑에는 산법(算法)이 있어 지혜를 얻을 수 있다고 하였다.

바둑의 교훈과 지혜에 관해 가장 구체적으로 말한 사람은 <현현기경>의 공동

저자인 안천장이다. 그는 이렇게 말했다.

“바둑은 기예로 그 수가 많지는 않다고 할지라도 역시 그 속에는 지극한 도리가 담겨 있으므로 일상생활에 없어서는 안 되는 것이다. 때문에 조석으로 익히며 넓은 의(義)와 바른 이치로 가까이하면 어떤 일에 부딪히든지 넉넉한 마음이 짐을 갖추게 될 뿐만 아니라, 또한 무엇을 대하든지 소홀히 여김도 없게 된다.”

안천장은 바둑이 일상생활에 도움이 되며, 올바르게 익히면 어떤 상황에서도 여유있게 대처할 수 있고, 어떤 일이든 경솔하게 처리하지 않는다고 본 것 같다.

이처럼 바둑지혜론에 관한 주장이 있었음에도 현대 이전까지는 이에 관한 실제적인 내용을 제시한 것은 거의 없었던 것으로 보인다. 그 이유로는 고대 중국에서 바둑을 전쟁의 기예로 보아 병법과 같은 종류로 간주함으로써 병법이나 전략의 측면으로 바라보았고, 한국에서는 바둑을 흥미롭고 격조 있는 신선놀음 즉 놀이로만 간주했다는 점을 지적할 수 있다.

바둑지혜론이 구체적으로 다뤄지기 시작한 것은 1990년대 경으로 생각된다. 국내 기관에서 프로기사 김수영, 백성호가 ‘프로의 정신’에 관한 특강을 했고, 정수현은 대학에서 ‘바둑과 인생’이라는 특강을 했다. 이후 정수현은 2002년에 <인생과 바둑>이라는 책을 출간했다. 이 무렵 LG경제연구원의 조은성(2004)이 ‘바둑에서 배우는 경영전략’이라는 연구보고서를 썼다. 이 연구는 위기십결에서 기업경영에 관한 전략을 도출하는 내용이다. 이후 정수현은 엑셀런스코리아에 ‘바둑과 경영’을 연재하였고, 한국경제아카데미의 웹사이트에서 ‘바둑과 인생’을 58회 연재하였다. 그 후 이 주제에 관하여 상당히 많은 강의와 칼럼을 선보였고, <바둑 읽는 CEO>라는 책도 저술했다.

이렇게 보면 바둑지혜론은 기업을 운영하는 경영자들에게서 강하게 표출되었고, 이러한 요구에 따라 인생과 경영의 양 측면에 시사점을 주는 내용들이 연구되었다고 볼 수 있다. 2010년도에는 위기십결에서 삶의 지혜를 도출한 장석주(2013)의 <인생의 한 수를 두다>가 나왔고, 조훈현(2015)의 <고수 생각법>이라는 책이 나와 바둑의 복기 관습 등 삶에 도움이 되는 내용을 다루었다. 김영상

(2016)의 <반상 위의 전쟁>이라는 책에서도 바둑지혜론을 다루었다.

2. 바둑지혜론의 소재(所在)

바둑에서 교훈과 지혜를 얻는다면 그것을 어디에서 얻을 수 있을까? 그것은 기본적으로 바둑을 운영하는 방법에서 얻을 수 있을 것이다. 바둑을 두려면 바둑판의 상황을 파악하여 적절하게 대응하는 요령과 전략 등이 필요한데, 이런 것들이 인생살이나 세상사에도 적용될 수 있을 것이다. 또한 바둑지혜론은 바둑 분야의 관행이나 사고방식 같은 데서도 찾아볼 수 있다.

바둑의 요령과 전략은 바둑격언에 잘 나타나 있다. 바둑에서는 100여 가지의 격언으로 바둑의 기술을 가르치고 있는데, 이 격언 중 30여 가지는 우리의 삶에도 적용되는 것이다. 예를 들어 ‘공피고아’라는 격언을 보자. 남을 공격하기 전에 자신부터 돌아보라는 이 격언은 상대방 돌을 공격할 때 기분에 치우쳐 마구 쫓다가 역습을 당해 곤경에 처하는 것을 경계하라는 교훈을 담고 있다. 이것은 공격의 기술에 관한 격언이지만, 투자나 새로운 시도 등을 할 때 자신의 능력이나 자원을 점검하고 대시하라는 의미로도 해석할 수 있다. 또한 대인관계에서 남의 약점을 비판하기 전에 자기 자신은 어떤지를 생각해 보라는 의미도 담고 있다.

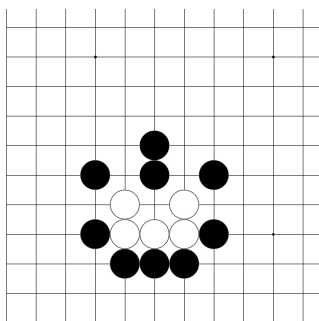
‘청심과욕(淸心寡慾)’, 즉 마음을 맑게 하여 욕심을 줄이라는 격언은 바둑과 세상사 양쪽에서 쓰이고 있다. 바둑이나 인생살이에서 파탄의 주요 원인은 욕심이라고 보아 적절히 욕념을 절제하는 것이 중요하다는 교훈을 준다.

이처럼 삶에 적용될 수 있는 바둑격언에는 신물경속, 부분보다 전체를 보라, 정성은 외운 다음 잊어버려라, 세고취화, 사소취대 등 30여 가지가 있다.

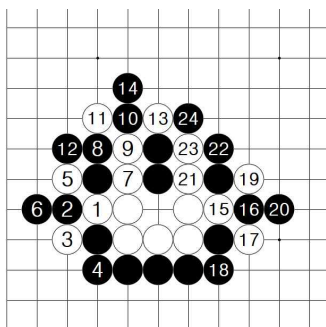
격언에는 없지만, 바둑을 둘 때 적용하는 방법 중에서 삶에 적용되는 것도 있다. 예컨대 ‘강점으로 승부하라’, ‘상대의 실력이나 기풍에 맞춰 대응하라’, ‘싸우면서도 타협을 모색하라’와 같은 것들은 격언으로 명문화된 것은 아니지만, 바둑을 둘 때 기본적으로 적용하는 전략이나 요령이다.

바둑계의 독특한 관행이나 사고방식에서도 교훈을 얻을 수가 있다. 예컨대 대국을 하고 나서 복기(復棋)하는 관습은 다른 분야에도 교훈을 주는 좋은 관행이다. 또한 제자가 스승을 꺾고 올라서는 것을 스승의 ‘은혜를 갚는다.’고 간주하고, 배울 점이 있다면 스승이 제자에게도 배울 수 있다고 보는 문화도 교훈을 주는 내용이라고 할 수 있다.

바둑지혜론은 바둑돌 모양을 담은 바둑기술에서도 찾아볼 수 있다. 예로서 [그림1]과 같은 모양을 보자. <현현기경>에 나오는 문제로 흑돌 속에 갇힌 백이 탈출하는 것이 목표이다.

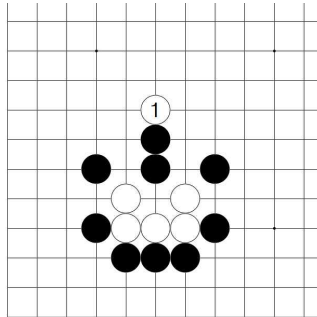


[그림1] 백이 탈출하는 문제



[그림2] 마구 달아나는 수는 실패

이 모양에서 탈출로를 찾아 [그림2]의 백1 이하로 마구 달아나는 수는 결국 흑24에서 실패하게 된다.



[그림3] 수읽기를 해야 발견

이 모양은 [그림3]처럼 백1의 코볼임을 해야 탈출할 수 있다. 직접 달아나지 않고 외부에 손을 써서 탈출하는 것이 절묘한데, 이 모양은 수읽기를 하지 않고 당장 눈앞에 보이는 빈 구멍을 찾아 움직이면 실패한다는 교훈을 보여준다. 이 예와 같이 바둑돌이 담긴 바둑기술에서도 삶의 교훈과 지혜를 얻을 수 있다.

3. 바둑지혜론의 내용

바둑에서 배울 수 있는 교훈과 지혜에는 어떤 것들이 있을까? 바둑이 영토경쟁이자 문제해결이라면, 이 두 가지만 가지고도 바둑에서 배울 점이 적지 않을 것이다. 무엇보다도 경쟁을 하는 방법이나 전략을 배울 수 있고, 바둑에서 문제 해결을 하는 방법을 가져다가 삶의 문제해결에 응용할 수도 있을 것이다. 연구자가 보는 바둑지혜론의 내용은 다음과 같다.

(1) 마음가짐과 시각

바둑에는 대국에 임하는 마음가짐과 바둑판을 바라보는 시각에 관한 내용이 꽤 많다. 마음가짐과 시각을 강조하는 것은 이러한 요소들이 기술 못지않게 중요하다라는 것을 암시한다. 실제로 실전대국을 보면 마음의 상태나, 바둑의 상황을 바라보는 시각에 따라 승패가 영향을 받은 경우가 상당히 많다. 인생에서도 마음가짐과 시각이 중요한 것은 마찬가지일 것이다. 바둑에서 강조하는 마음가짐에는 다음과 같은 것들이 있다.

- 상대를 지나치게 의식하지 마라. * 반전무인, 경적필패
- 과욕을 부리지 마라. * 부득탐승, 청심과욕
- 신중하게 생각하고 두라. * 신물경속
- 대마 잡고 바둑 진다.
- 불리해도 참으며 기다려라.

이것들은 의연함, 욕념의 조절, 신중함, 인내심 등을 강조한 것으로, 삶을 살아가는 데 있어서도 필요한 마음가짐들이다. 한편 바둑에서는 바둑판을 바라보는 시각에 관해서도 다음과 같은 조언을 한다.

- 부분보다 전체를 보라.
- 제삼자의 시각으로 바라보라.
- 남의 집이 커 보이면 진다.
- 정석은 외운 다음 잊어버려라. * 고정관념에 얽매이지 마라.

이것은 사태나 현상을 어떻게 바라보아야 하는가에 관한 것으로 전체적 시각, 객관적 시각, 균형적 관점, 창의적 사고를 강조하고 있다. 삶의 현장에서도 사물을 바라보는 시각이 중요함은 말할 필요가 없는데, 바둑에서처럼 명료하게 지침을 제공하는 분야는 없는 것 같다.

(2) 문제해결의 기술

바둑경기는 주어진 장면에서 적절한 수를 찾아내는 ‘선택 활동’으로 이루어진다. 이 선택은 목표상태에 도달하기 위한 ‘문제해결’이라고 볼 수 있다. 심리학에서는 바둑을 복잡한 문제해결의 본보기라고 하는데(김영재, 1995), 철학자 칼 포퍼(1999)는 인생도 문제해결의 연속이라고 한다. 그렇다면 바둑에서 문제해결의 기술, 즉 선택의 기술을 배울 수 있을 것이다. 바둑에서 수를 선택하는 과정은 다음과 같은 5단계로 이루어진다(정수현, 김바로미, 2019).

- 상황분석: 주어진 상황을 파악한다.
- 목표설정: 상황에 맞는 목표를 설정한다.
- 대안탐색: 목표를 달성할 가능성이 있는 수들을 선정한다.
- 변화추리: 각 수로부터 나올 사태를 추리한다.
- 결과판단: 추리된 예상도를 비교하여 선악을 판단한다.

이 문제해결 모형에 따르면 각 단계별 과업을 적절히 수행하는 것이 문제해결의 비결이라고 할 수 있다. 전통적으로 바둑에서는 문제해결과 관련하여 ‘가치 판단’에 관한 내용을 명시적인 지식으로 정립하였다. 예를 들면 다음과 같은 것들이다.

- 큰 곳보다 급한 곳을 먼저
- 발전성 없는 곳을 서둘러 마라
- 중복형과 편재형을 피하라
- 뒷문 열린 집은 가치가 작다
- 다음 수 없는 수(후속수단)는 신통치 않다
- 일방가는 가치가 작다

1) 마지막에 ‘착수선택’을 넣을 수 있다.

이것들은 선택을 할 때 긴급성, 발전성, 능률성, 후속수단 등을 고려해서 판단을 해야 한다는 교훈을 준다.

(3) 경쟁의 전략

바둑은 영토를 차지하기 위한 경쟁인데, 인간의 삶도 기본적으로 타인과 경쟁하는 성격을 띤다. 그렇다면 바둑에서 경쟁하는 전략을 배울 수 있을 것이다. 바둑에서 배울 수 있는 경쟁 전략을 몇 가지 들여보면 다음과 같다.

- 싸우려면 먼저 분석을 하라.
- 자신의 강점으로 승부하라.
- 상대의 약점을 공략하라.
- 세력이 강한 곳에서 싸워라.
- 상대의 전력을 고려하여 대응하라.
- 싸우면서도 타협을 모색하라.

이러한 내용은 대체로 <손자병법>, <전쟁의 기술>과 같은 병법서에 나오는 것과 비슷하다.

(4) 리더십

바둑에는 여러 가지 용병술(用兵術)이 담겨 있다. 용병술이란 전쟁에서 군사를 지휘하여 전투를 승리로 이끌기 위한 여러 가지 방법이나 기술을 가리키는 말로, 운동 경기에서 선수를 부리는 기술을 비유적으로 이르는 말로도 사용된다. 바둑을 두는 대국자는 전쟁을 하는 사령관이나, 조직을 지휘하는 리더와 같으며, 병사에 해당하는 바둑돌을 용병하여 목적을 수행한다. 전쟁에서 장수가 용병술을 잘못 발휘하면 전투에서 패하고 병사들을 죽음으로 몰아넣듯이, 바둑에서도 대국자가 용병을 잘못하면 영토 획득에 실패하는 것은 물론 자신의 돌들이 잡히

는 비극을 초래한다. 이러한 바둑의 용병술은 조직에서 리더가 행사해야 할 리더십과 조직관리의 방법과도 통한다. 바둑에서 배울 수 있는 용병술 및 조직관리의 내용을 몇 가지 들면 다음과 같다.

- 부분과 전체를 조화시켜라.
- 부하의 체면을 세워줘라.
- 탄력 있는 조직으로 만들어라.
- 중복형을 피하라.

리더십에 관한 내용은 위기관리와 중첩되는 것들이 있다.

(5) 위기관리

바둑에는 돌의 안전에 관한 내용이 상당히 많다. 바둑돌이 위험해지면 패배를 당할 가능성이 많다고 보아 위험성에 대비하는 것이 중요하다고 본 것이다. 인간사회에서도 안전관리와 위기관리가 중요한 것을 말할 필요가 없다. 위기관리에 관한 몇 가지 내용을 살펴보면 다음과 같다.

- 근거 없는 돌을 함부로 만들지 마라
- 미생마 근처에서 싸우지 마라
- 양곤마는 무사하기 어렵다
- 축은 미리 따내라
- 공피고아(攻彼顧我)
- 대마에 가일수
- 봉위수기(逢危須棄)
- 희망 없는 돌은 포기하라

(6) 자기계발과 교육

바둑은 자기계발이나 교육방법에 관한 시사점을 주기도 한다. 바둑에서 강조하는 가장 유명한 자기계발의 비결은 ‘복기(復棋)’이다. 바둑경기를 하고 나서 수의 잘잘못을 반성적으로 분석하는 복기는 다른 분야에서도 응용하면 좋을 중요한 노하우이다. 이 외에도 바둑에는 자기계발 및 교육방법에 관한 노하우가 꽤 많다. 그것을 몇 가지 정리해 보면 다음과 같다.

- 최신 정보를 수집하여 분석한다.
- 실제적인 문제로 접근한다.
- 지식을 격언으로 배운다.
- 고수의 수법을 모델링한다. * 기보감상
- 수행을 하고 나서 복기를 한다.
- 비판적 의견을 수용한다.

바둑지혜론의 6개 영역을 살펴보았다. 이 외에도 바둑은 마케팅 관리, 처세술에 관한 교훈을 주기도 한다. 유행의 흐름을 읽어야 하고, 고객이 불만을 느끼면 신정석(신상품)이 나오며, 고객을 팬으로 생각하여 속임수를 쓰지 말아야 한다는 것 등은 마케팅에도 시사점을 주는 내용이다. 한편 싸우면서도 타협을 하고, 상대를 막다른 골목으로 내몰지 않는 것 등은 사람들과 사귀며 세상을 살아가는 방법이나 수단인 처세술(處世術)에 관한 교훈을 준다.

4. 바둑지혜론의 효용

바둑에서 배울 수 있는 삶의 교훈과 지혜에 대해 알아보았다. 인생의 교훈과 지혜에 대해서는 이미 많이 알려져 있는데, 굳이 바둑에서 이런 내용을 배울 필요가 있을까? 바둑지혜론의 의미 내지는 효용에 대하여 생각해 본다.

(1) 자연스러운 체득

인생의 교훈과 지혜는 외부로부터의 주입에 의해 배우게 되는 데 비하여 바둑 지혜론은 대국자들이 바둑을 두면서 자연스럽게 체득시킨다는 특징이 있다. 예를 들어 ‘역지사지(易地思之)’라는 삶의 교훈을 배운다고 하자. 어떤 사태가 님을 때 타인의 입장에서 생각해 보라는 이 교훈은 이해를 하면서도 그 중요성을 통감하며 실천하기는 쉽지 않다. 그러나 바둑에서 상대방 쪽에 가서 바둑판을 바라보거나, 구경꾼의 눈이 더 정확하다는 ‘반외팔목(盤外八目)’의 체험을 하게 된다면 이 교훈을 자연스레 체득할 수 있다.

다른 예로, 인생의 문제해결에 관한 이론도 이것을 배우고 요령을 이해했다고 해도 문제해결을 올바르게 하는 사람은 많지 않을 것이다. 그러나 바둑을 통해 배우는 문제해결은 매 장면 수읽기를 하면서 자연스럽게 터득하게 된다. 수를 읽지 않고 감각적으로 두거나, 손 따라 두는 습관의 문제점을 스스로 깨닫고 교정해 나가게 되는 것이다.

흔히 바둑팬들은 바둑을 두고 나서 “욕심을 너무 부려 패했군.”과 같은 반성을 한다. 이러한 반성을 통하여 지나친 욕심은 화를 부른다는 사실을 깨닫게 된다. 누가 시키지 않아도 스스로 하게 되는 이런 통찰이야말로 진정으로 가치 있는 경험일 것이다. 이런 점에서 바둑지혜론은 삶의 교훈과 지혜를 바둑을 통하여 자연스럽게 체득시키는 특징이 있다고 할 수 있다.

(2) 새로운 깨달음

바둑지혜론의 효용 중에는 어떤 교훈을 새삼스럽게 깨닫게 되는 것이 있다. 지금까지 특별히 중요하다고 생각하지 않은 것을 새삼스럽게 중요하다고 깨닫게 되는 것이다. 예컨대 세상을 바라보는 시각이 중요하다고 배웠어도 이것이 그렇게 중요하다고 느끼는 사람은 많지 않을 것이다. 하지만 바둑에서 ‘부분보다 전체를 바라보라’는 교훈을 통하여 전체적 시각이 중요하다는 것을 새삼 깨닫게 된다. 또한 ‘정석은 외운 다음 잊어버려라’라는 교훈을 통해서 알고 있는

지식을 창의적으로 적용하는 것이 중요함을 느끼게 된다.

살아가면서 안전관리와 위기관리가 중요하다는 것을 배우지만, 이것을 제대로 하는 사람은 많지 않을 것이다. 하지만 바둑에서 고수들이 미생마를 어떻게 관리하고, 뒷맛이나 약점 등 위협요인에 어떻게 대처하는지를 보게 되면 안전관리와 위기관리가 중요하다는 것을 새삼스럽게 통감할 수 있을 것이다.

바둑은 영토싸움이지만, 고수들은 치열하게 싸우다가도 타협을 하며 사태를 해결한다. 이것을 관전기작가들은 ‘태산명동서일필(泰山鳴動鼠一匹)’²⁾이라고 표현했다. 이것은 노사분규 등에서도 볼 수 있는 것이지만, 바둑고수들의 행태를 통하여 경쟁하면서도 타협을 하며 분쟁을 해결해야 한다는 것을 깨달을 수 있다. 피상적으로 알고 있던 인생의 이치를 바둑을 통하여 새삼 그 중요성을 깨닫게 되는 것이 바둑지혜론의 묘용(妙用) 중 하나이다.

(3) 색다른 지식

바둑지혜론 중에는 인생의 교훈학에는 없는 색다른 것들도 있다. 예를 들어 바둑을 두고 나서 하는 ‘복기’는 시행착오를 고치고 발전을 하는 데 도움이 되는 바둑의 관행이다. 다른 분야에서도 복기를 하는 습관을 들인다면 매우 유익할 것이다. 그래서인지 근래 한국사회에서 ‘복기’는 반성적 성찰의 대명사가 되었다.

바둑의 기술적 지식을 100여 개의 짙막한 격언으로 만들어 학습시키는 것도 다른 분야에는 없는 색다른 지식이다. 격언으로 된 지식은 짧아서 평생동안 잊어버리지 않으며, 실제 장면에서 쉽게 적용할 수 있다는 장점이 있다.

영토경쟁인 바둑에서 ‘버림’을 강조하는 것도 바둑만의 색다른 지식이다. 바둑에서는 사소취대, 기자쟁선, 봉위수기, 3선의 돌 키워 버리기 등과 같이 버리는 것을 강조하며, 사석전법(捨石戰法)도 가르친다. 버림의 묘를 이토록 강조하는 것은 아마 바둑이 유일할 것이다. 이와 같은 색다른 지식은 바둑만의 특별한 교훈이기 때문에 고유한 가치와 매력이 있다고 할 수 있다.

2) 태산이 흔들리듯 요란했는데 쥐 한 마리 지나간 정도의 미동에 그쳤다는 뜻.

IV. 맺으며

예로부터 바둑은 인생이나 세상사와 닮은 것으로 인식되어왔고, 그로 인해 바둑에서 삶의 교훈과 지혜를 얻을 수 있을 것으로 여겨져 왔다. 이 연구에서는 이러한 교훈과 지혜가 바둑의 특별한 효용이라고 보아 바둑의 교훈에 관한 유래, 소재, 내용 등에 관하여 고찰해 보았다. 연구의 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 바둑에서 삶의 교훈과 지혜를 얻을 수 있다는 관념은 바둑과 인생이 닮았다는 인식에서 비롯된 것으로 보인다. 바둑지혜론은 옛날부터 암묵적으로 있었으나, 뚜렷하게 그 내용이 제시되지는 않았고, 현대에 와서 기업의 경영자들로부터 이에 대한 요구가 강하게 표출되었다.

둘째, 바둑의 교훈과 지혜는 바둑을 두는 자세와 요령을 담은 바둑격언에 많이 담겨 있으며, 바둑계의 특별한 관행이나 문화에 내재되어 있는 것도 있다. 또한 바둑돌의 모양이 담긴 기술에서도 찾아볼 수 있다.

셋째, 바둑에서 배울 수 있는 교훈과 지혜는 마음가짐과 자세, 문제해결의 기술, 경쟁의 전략, 리더십, 위기관리, 자기계발과 교육에 관한 것이다. 좀 더 넓게 보면 마케팅관리, 처세술 등으로까지 확대할 수 있다.

이러한 바둑지혜론은 삶의 교훈과 지혜를 자연스럽게 체득하도록 하거나, 새삼스럽게 그 중요성을 깨닫게 하기도 하며, 바둑에만 있는 색다른 지식을 보여주는 특징이 있기 때문에 그 의미가 적지 않다고 할 수 있다. 바둑학 분야에서는 이러한 내용을 연구하고 프로그램을 개발하여 많은 사람들이 바둑의 교훈과 지혜를 활용할 수 있게 할 필요가 있다고 생각된다.

이 글에서 다른 내용은 주로 연구자의 개인적 경험과 주장에 터하고 있는데, 앞으로 다양한 연구가 이루어져 더욱 더 풍성하고 정교한 내용으로 정립되기를 기대한다. 인생을 어떻게 살아가야 하는가라는 쉽지 않은 문제에 대한 교훈과

지혜를 바둑에서 터득할 수 있다면 그것은 일석이조의 유익한 공부라 될 것이다.

<참고문헌>

- 권경언(1995). 한국바둑인물사. 서울: 한국기원.
- 김영상(2016). 반상 위의 전쟁. 서울: 깊은 나무.
- 김영채(1995). 사고와 문제해결심리학. 서울: 박영사.
- 박이문(2014). 철학이란 무엇인가. 서울: 지와 사랑.
- 이명숙, 곽강제(2014). 철학과 학문의 노하우. 서울: 서광사.
- 장석주(2013). 인생의 한 수를 두다. 서울: 한빛비즈.
- 정수현(1997). 반상의 파노라마. 서울: 시와 사회.
- 정수현(2013). 바둑을 통한 삶의 비유가 갖는 의미. 바둑학연구 10(2), p11-23.
- 정수현, 김바로미(2019). 바둑학개론. 명지대학교 출판부.
- 조은성(2004). 바둑에서 배우는 경영전략. LG경제연구원 리포트.
- 조훈현(2015). 고수 생각법. 서울: 인플루엔셜.
- 嚴德甫, 晏天章(2006). 현현기경(玄玄棋經) 상. 홍경령 역. 전원문화사.
- Le, K. K. L.(2018). A Study on the Differences in the Baduk Culture between the North and South of Vietnam. 명지대학교 석사학위논문.
- Popper, K. R.(1999). All Life Is Problem Solving. P. Carmiller 역. London: Routledge.

“담화”로서의 바둑에 관한 시론

A Study on Go As a Negotiation

주예·남치형*

Zhou Rui & Nam Chihyung

명지대학교

Myongji University

Abstract: The listening triangle, which is widely used in the field of negotiation, is a continuous cycle of questioning-listening-feedback to discover more benefits from a negotiation. Go has been known as “hand-talk” since ancient times, and as the name implies, it is a conversation with hands. The idea that it is possible to use the triangle of negotiation in Go came to mind from this similarity. In this paper, we propose the triangle of hand-talk, i.e. movement-interpretation-feedback which can be used reasonably in the game go to achieve better sense of the game's flow.

Keywords: Negotiation, Hand-talk, The listening triangle, Techniques of Go

서론

바둑에는 수많은 바둑의 별칭이 있다. 좌은(坐隱), 수담(手談), 망우(忘忧), 오로(烏鷲), 절예(絶艺) 등이 그것이다. 그중 수담은 진(晋)사람들이 발명하고 위(魏)진시대의 <세설신어·교예(世说新语·巧艺)> 제10조에서 ‘지공(支公)이 바둑

* Chihyung75@hanmail.net

을 수담으로 삼는다'라고 한다.¹⁾ 위진시대에 명사들은 청담(淸談)이라고 하는 활동에 매우 열심이었는데, 넓은 의미에서 청담의 형태는 입으로 하는 구담(口談)과 글로 하는 필담(筆談)으로 나눌 수 있다.²⁾ 당시에는 말을 잘 하는 명사와 글을 잘 쓰는 명사가 청담하면 구담자가 승자가 되는 경우가 많아서 위진시대 구담을 청담의 주요 형식으로³⁾ 했다. 그런데 청담하는 또 다른 흥미로운 방식이 있으니 바로 '수담'이다.⁴⁾

위진시대에는 청담과 바둑을 함께 취급하여 당시 사람들의 마음속에 바둑의 위상과 인기를 보여주었다.⁵⁾ 현대에 들어와서도 바둑 분야에서 수담이라는 용어가 여러 번 등장했다. 예를 들어, 중국의 많은 바둑학교는 '수담'을 학원의 명칭으로 사용하고 있으며, 바둑 교과서에도 수담에 대한 언급이 매우 많고 논문에도 수없이 자주 인용된다. 오늘날 '수담'은 바둑돌의 움직임이나 리듬의 변화, 착수의 강도 등에 있어 한 판의 대국 과정을 두 기사 간의 교류로 이해하고, 매 착수를 대국 당사자 쌍방의 심리와 의도를 반영하는 것으로 해석하는 상징으로서 그 의미를 더욱 확장하고 있다.

이에 본 논문은 저자는 푸단(復旦) 대학 법학원 부교수이자 법률 석사 센터 주임 송하오(熊浩)의 책 《熊浩的冲突解决课: 谈判》⁶⁾에서 조직, 기관 및 개인 생활의 많은 갈등을 해결하는 비결로서 제시된 '듣기 삼각형' 이론을 바둑에 접목하여 '수담 삼각형' 즉, 착점, 해석, 피드백의 방식으로 착수의 상호관계를 이해하는 것을 제안하고자 한다.

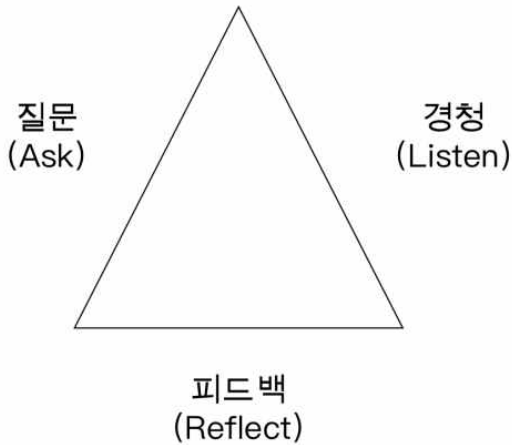
-
- 1) 何云波, 《围棋与中国文化》, 北京: 人民出版社, 2001.
 - 2) 李雪, “《世说新语》中的围棋描写及其内涵”, 名作欣赏, 2020.
 - 3) 房玄龄, 《晋书》, 北京: 中华书局, 1974.
 - 4) 앞의 논문
 - 5) 위의 논문
 - 6) 熊浩, 《熊浩的冲突解决课: 谈判》, 北京: 法律出版社, 2017.

<표1> 熊浩 《熊浩的冲突解决课: 谈判》에서 듣기 삼각형에 대해 다룬 부분⁷⁾

챕터	주제	한국어
24	发现利益的工具: 听力三角	이익을 발견하는 도구: 듣기 삼각형
25	提问: 区别两种问题	질문: 두 가지 문제를 구분한다
26	提问的隐喻	질문의 은유
27	纵向提问	수직적 질문
28	横向提问	수평적 질문
29	听是天生的, 但聆听不是	듣는 것은 타고난 것이지만 경청은 아니다
30	积极聆听是什么?	적극적 경청이란 무엇인가?
31	听觉正念	청각정념
32	积极聆听的效力	적극적 경청의 효력
33	倾听需求	경청요구
34	当我们在强调听: 耳顺之“聽”	우리가 강조해서 듣는 것: 이순지청
35	小结IV: 方法, 还是方法论?	소결IV: 방법, 아니면 방법론?
36	反馈的方法: 逐字重复 (Parroting/Word by Word)	피드백의 방법: Parroting/Word by Word
37	反馈的方法: 同义转述(Paraphrasing)	피드백의 방법: Paraphrasing
38	反馈的方法: 资讯整合	피드백의 방법: Summary
39	反馈的方法: 意义形塑	피드백의 방법: Reframe
40	让我们再说说“意义形塑”	다시 이야기하기
41	小结V: 理解语言的通透触感	소결V: 말의 투명한 감촉을 이해한다
42	信息优势: 听力三角形的功利作用	정보우세: 듣기 삼각형의功利작용
43	小结V I: 充分理解	소결V I: 충분히 이해하기

듣기 삼각형은 담화(협상) 분야의 저명한 학자인 Moshe Cochen 교수가 처음으로 제시했고, 질문(Ask)-경청(Listen)-피드백(Reflect)의 3단계를 지속적으로 반복하여 더 많은 이익을 만들어 낸다.⁸⁾

7) 위의 책.



[그림2] 듣기 삼각형의 모형)

이 중 '좋은 질문'은 상대방에 대해 호기심을 갖고 '왜?', '더 알려줄 수 있는가?', '다른 건 없는가?'와 같은 개방형 질문(Open-ended Question)을 더 많이 하는 것이다. 간단히 '이다(Yes)' 또는 '아니다(No)'로 대답할 수 있는 폐쇄형 질문(Close-ended Question)이 아니다.¹⁰⁾ '적극적인 경청'은 말 자체를 듣는 것뿐만 아니라 표현하는 사람의 말 뒤에 숨겨진 진정한 의미를 탐구한다.¹¹⁾ '효과적인 피드백'은 이해를 표현하고, 긍정적으로 반응하며, 상대방과 감정적 공감을 이끌어내기도 한다.¹²⁾

이러한 듣기 삼각형의 세 단계를 계속 순환하면 더 많은 이익을 발견할 수

8) https://wenku.baidu.com/view/a37f6fdae43a580216fc700abb68a98271feacef?aggId=2aea558e814d2b160b4e767f5acfa1c7ab0082c5&fr=catalogMain&_wks_=1672904531887&wkQuery=%E7%86%8A%E6%B5%A9

9) 앞의 책, p.72.

10) 위의 책, p.73.

11) 위의 책, p.73.

12) 위의 책, p.73.

있고 이 도구는 담화(협상) 분야에서 널리 사용되며 매우 좋은 효과가 있다. 바둑 별칭으로서 ‘수담’은 대국과 담화의 유사점을 매우 잘 보여준다. 이러한 배경에서, 본 논문은 듣기 삼각형 모형의 3단계와 바둑의 유사점과 담판에서 듣기 삼각형을 사용하는 구체적인 방법이 바둑에서도 사용될 수 있는지 여부를 연구한다.

1. 질문과 착점

(1) 좋은 질문이란

질문에는 두 가지 유형이 있으며 첫 번째는 폐쇄형 질문으로 Yes 또는 No로 대답할 수 있는 질문이다.¹³⁾ 예를 들어, ‘식사했는가?’, ‘어제 9시에 잤는가?’ 등이 이에 해당된다. 이러한 질문에 대한 대답은 ‘먹었다’ 또는 ‘아직 먹지 않았다’, ‘9시에 잠들었다’ 또는 ‘9시에 잠들지 않았다’이다. 즉, 얻을 수 있는 정보는 매우 제한적이며, 폐쇄형 질문을 사용하면 더 많은 내용에 대한 대답을 얻기가 어렵다. 동시에 일부 폐쇄형 질문에는 화자의 예측이 포함되어 있는데, 질문은 이해를 돕기 위한 것이 아니라 자신의 판단이 정확한지 확인하기 위한 것이다.¹⁴⁾ 예를 들어 어떤 아버지가 아이가 우는 것을 보았을 때 아이에게 ‘오늘 학교에서 공부를 잘 하지 못했는가?’라고 물어본다면 아이는 그에 대해 ‘그렇지 않다’라는 대답을 할 수 있을 뿐이다. 사실 아이는 학교를 아주 잘 다녔지만 좋은 친구와 말다툼을 한 것인데, 아버지의 질문으로는 이 사실을 알아낼 수 없는 것이다.

또 다른 유형의 질문은 개방형 질문, 즉 Yes 또는 No로 대답할 수 없는 질문이며 응답자는 구체적인 답변을 제공해야 한다.¹⁵⁾ 예를 들어, ‘점심에 무엇을 먹었는가?’라고 물으면 ‘점심 때 부대찌개를 먹는다’라고 답할 수 있다. 즉, 이런

13) 위의 책, pp.80-85.

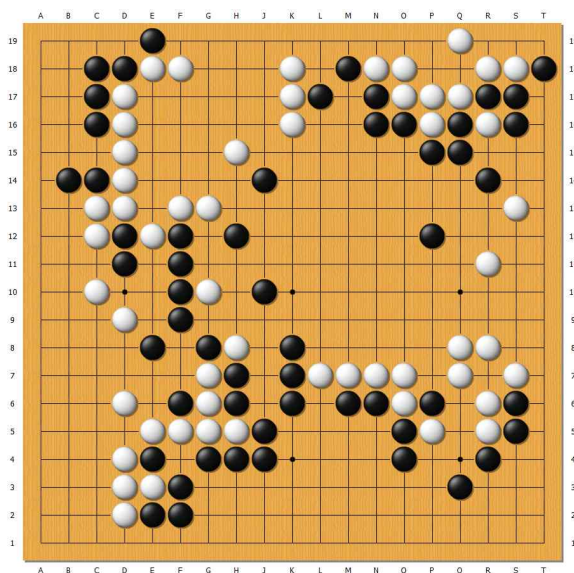
14) 위의 책, p.76.

15) 위의 책, p.81.

질문들은 비교적 구체적인 답을 얻을 수 있는 것이다. 개방형 질문은 폐쇄형 질문보다 더 많은 정보를 얻을 뿐만 아니라 질문자의 예측에 정보를 한계짓는 것을 피할 수 있고, 상대방에게 발언과 설명의 기회를 갖도록 한다.¹⁶⁾ 따라서 더 나은 질문 효과를 얻으려면 개방형 질문을 해야 한다.

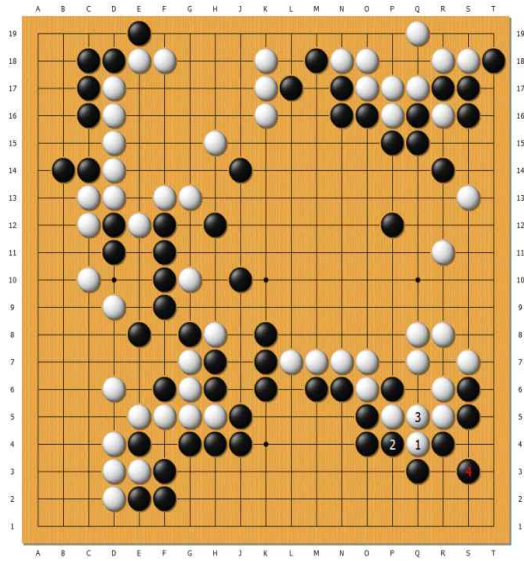
(2) 좋은 착점이란

대국에서 일부 변화를 보류하는 것은 중요한 시기에 결정적인 영향을 미칠 수 있다.



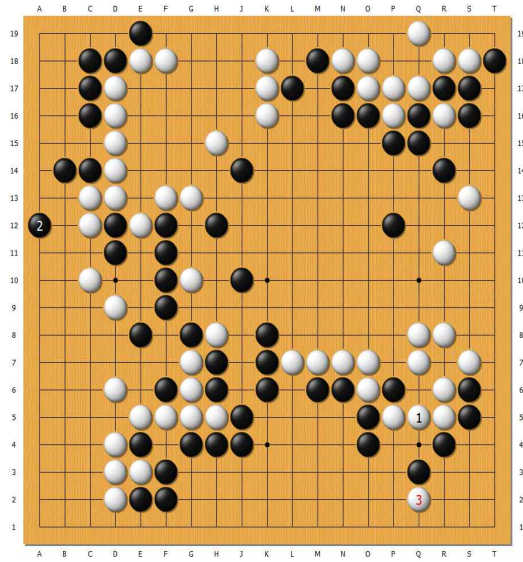
[그림3] 일본 명인전 결승전 4회 고바야시 고이치9단VS가토 마사오9단

16) 위의 책, pp.75-77.



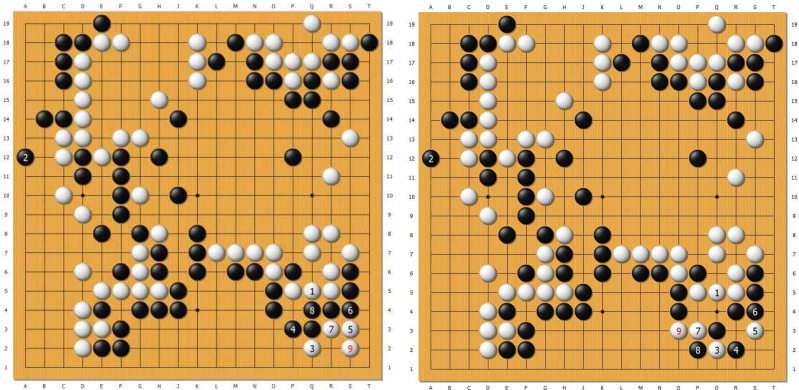
[그림4] 변화도

일반적으로는 백1로 두어 선수를 뽑는다.



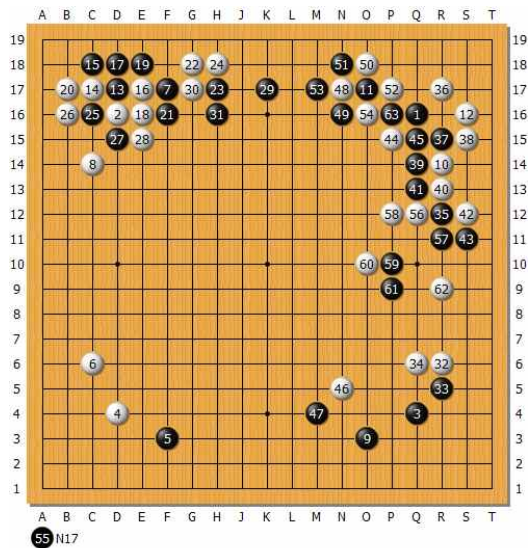
[그림5] 실전도

하지만 실전에서 백은 1로 꼭 잇는 예상 밖의 수를 두었다. 흑이 2로 손을 빼어 큰 끝내기를 다툼으면 백은 3의 묘수를 둘 수 있다.

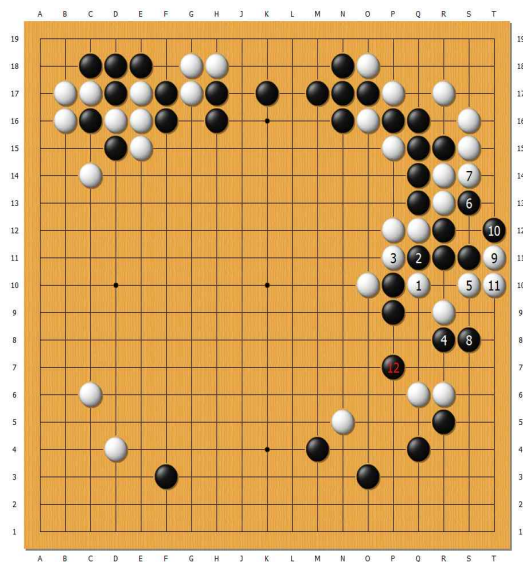


[그림6] 변화도

백3의 묘수를 통해서 흑은 아래쪽의 집을 지키기가 어려워지는데 이 모든 것이 백이 1로 변화를 보류한 덕분이다. 변화를 보류하는 것은 폐쇄형 문제를 피하는 것과 동일하다. 둘 다 더 많은 정보, 즉 더 많은 변화가 필요하다. 선택할 수 있는 변화가 많을수록 가장 정확한 착점으로 둘 가능성도 높아진다. 반대로 모든 변화를 다 두고나면 대국의 변수가 줄어들고 생각할 공간도 줄어들다. 이처럼 바둑 대국에서도 개방형 질문을 하는 것이 좋은 효과를 볼 수 있다. 비슷한 것으로 바둑 기술에는 응수타진이라는 것이 있다. 상대방의 응수를 탐색하여 자신의 전투 전략을 조정하는 전술이다. 다음의 예를 보자.

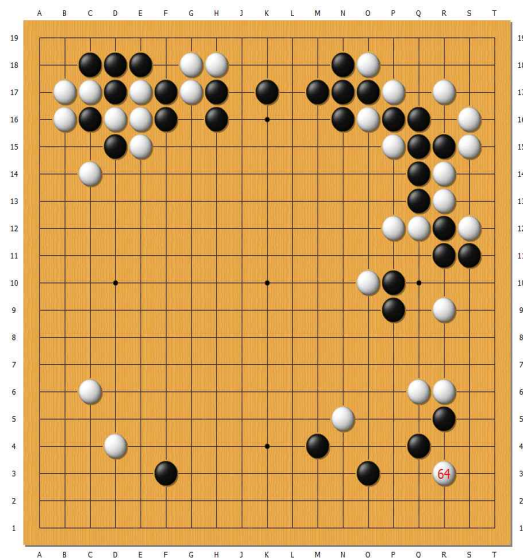


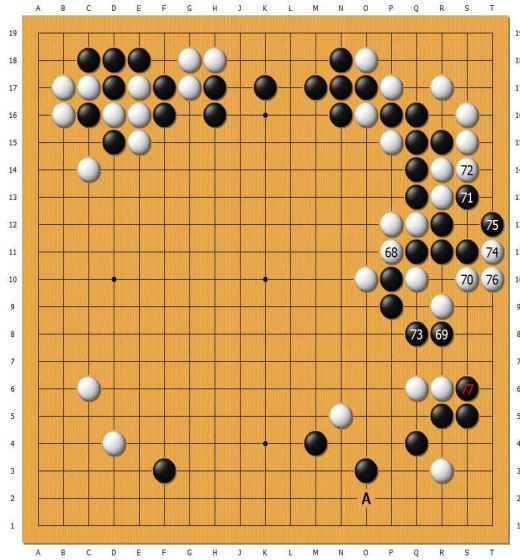
[그림기 제15회 창기배 4강 3번기 제2국
 흑: 스웨(时越)9단 백: 미위팅(牟昱廷)9단



[그림8] 변화도

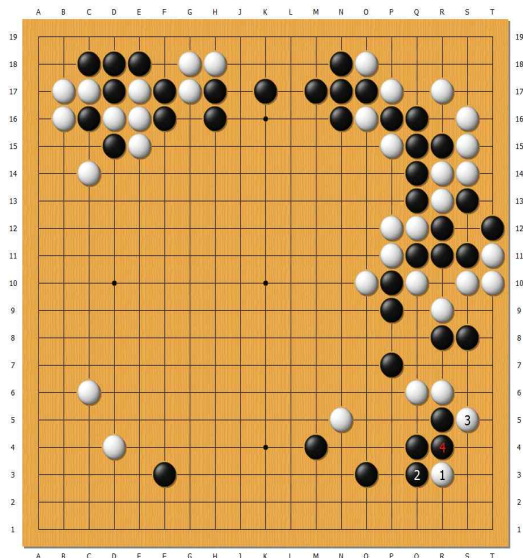
백이 바로 1, 3으로 흑을 끊고 흑4에 붙여 사석 작전을 할 수 있다. 백은 흑 여섯 점을 잡고 흑은 아래쪽 백돌을 제압할 수 있다. 이렇게 진행하게 되면 흑은 우하귀에서 많은 집을 얻었으니 불만이 없다.





[그림10] 실전도

이후 실전에서도 바뀌치기가 발생했지만, 이번 바뀌치기는 백에게 훨씬 유리하다. A에 붙이는 맛이 남아있기 때문이다. 실전에서 미워팅도 그 맛을 이용하였다.



[그림11] 변화도

미리 응수타진을 하지 않고 바뀔치기를 진행하면 나중에 백이 1로 3-3침입 하여도 흑의 응수가 달라진다. 타이밍이 맞지 않아 생기는 문제인 것이다. 응수타진은 이처럼 상대방의 생각을 알 수 있게 하고, 더 많은 정보를 얻어 질문한 쪽이 더 유리한 좋은 수를 찾을 수 있게 한다.

(3) 올바른 질문/착점 태도

주관적인 선입견이 있는 질문은 말과, 어조, 심지어 표정 전체에 반영되어 오만, 불만, 경멸 및 기타 감정을 유발한다¹⁷⁾. 선입견을 가지고 질문하는 것은 상대방의 화를 유발할 뿐만 아니라 자신의 의사소통 전략을 방해할 수도 있다. 그래서 우리는 질문을 할 때 항상 신중해야 하며, 신중하게 고려한 후에 질문해야 한다. 그래야만 지속적으로 귀중한 정보를 얻고 더 나은 질문을 할 수 있다.

이는 바둑에서도 그대로 적용될 수 있다. 중국 고대 중국 당나라 시인 뤼인(羅

17) 위의 책, pp.76-77.

隱)은 그의 유명한 시 ‘자책 (自譴)’에서 ‘하나 둘의 잘못된 수는 전판 실패로 이어진다(一子錯滿盤皆落索)’고 썼다. 이는 바둑을 둘 때 한 수의 잘못으로 한 판의 대국 전체를 망친다는 의미이며, 좀 더 의미를 확장하면 대국할 때 매순간 전체적인 상황을 고려해야 한다는 의미로 새길 수 있다. 이는 질문을 할 때 지켜야 할 태도와 일맥상통하며, 대국 중에도 신중해야 하며, 모든 수를 신중하게 고려하고 배치해야 한다.

(4) 올바른 질문 방법

개방형 질문에 자주 사용되는 두 가지 질문 방법은 수직적 질문과 수평적 질문이다. 수직적 질문은 상대방에게 그 이유(Why)를 묻는 것이다.¹⁸⁾ 예를 들어 직장에서 급여에 대해 논의할 때, 구직자가 6,000 RMB의 월급을 기대한다고 제안하면 상사는 월급이 6,000RMB이어야 하는 이유를 물을 수 있다. 이런 방식으로 구직자의 기대와 자신에 대한 고려를 보다 명확하게 볼 수 있고, 구직자 자신의 평가가 올바르지 않으면 제대로 답변을 할 수 없다.¹⁹⁾ 즉, 이유를 묻는 질문을 통해 상사는 구직자에 대해 더 많이 알 수 있을 뿐만 아니라 정확한 판단을 위한 시간을 더 잘 확보할 수 있다.

수평적 질문은 상대방에게 ‘다른 것이 있는가(Anything else)?’를 묻는다. 이 질문 방식은 중요한 이익의 누락을 피할 수 있다.²⁰⁾ 예를 들어 취업을 위해 바둑학원에 온 선생님이 바둑학원 교장과 연봉협상을 하는 경우, 구직자에게 연봉이 외에 다른 요구사항이 있는지 물어볼 수 있다.²¹⁾ 그러한 질문은 구직자에게 다른 소구와 요구 사항을 열거할 기회를 줄 것이다. 급여 외의 구직자의 다른 요구를 살펴보면 사용자는 자신의 이익을 다시 검토하고 더 효율적인 근무환경을 만들 수 있다. 다음은 그 예시이다.

18) 위의 책, p.81.

19) 위의 책, p.82.

20) 위의 책, p.84.

21) 위의 책, p.84.

구직자: 저는 월급으로 12,000 RMB 기대합니다.

사용자: 급여 외에 다른 요구사항이 있습니까?

구직자: 수요일 밤에는 대학에서 저녁 8시 30분까지 수업이 있고, 목요일 밤에는 온라인 바둑 수업이 있기 때문에 수요일과 목요일 밤에는 수업을 할 수 없습니다.

사용자: 알겠습니다. 다른 요구 사항이 있습니까?

구직자: 방학 중에는 참가해야 할 바둑대회가 있어 바둑을 가르칠 시간이 없습니다.

위의 대화를 통해 급여 외에 구직자의 요구 사항을 알 수 있다. 수요일과 목요일 밤에는 수업을 할 수 없고 겨울 및 여름 방학에도 수업을 할 수 없으므로 임금을 낮추고 더 유연한 수업을 할 수 있는지 협상할 수 있는 가능성이 생겼다.

이유와 또 다른 가능성에 대한 질문 역시 바둑에 적용할 수 있다. 바둑에서는 절대적으로 올바른 수는 존재하지 않는 경우가 많은데, 인공지능이 등장하기 전에는 특히 포석 단계에서 많은 인간 고수들이 같은 국면에서 다른 의견을 냈다. 인공지능이 등장한 후 사람들은 인공지능의 착점을 절대적인 것으로 믿기 시작했지만 인공지능 또한 저마다 같은 국면에 대한 이해가 다르다. 그렇다면 자신의 능력 내에서 상대적으로 더 나은 수를 두기 위해서는 듣기 삼각형을 기반으로 만들어진 수담 삼각형이 우리에게 어느 정도 도움이 될 수 있는데, 이에 대해서는 아래에서 보다 자세히 다루도록 하겠다. 그러나 어떤 경우든 대국에서 먼저 태도를 바로잡아야 한다. 위에서 언급했듯이 한 판의 모든 착점은 신중하게 고려되어야 한다.

2. 경청과 해석

(1) 경청의 중요성

요즘은 말하는 법을 가르치는 과정이 매우 많다. 일부 도서관에서는 말하는 방식을 전문으로 하는 섹션을 설치하기도 온라인에서도 중국어 오디오 앱 히말라야(喜马拉雅)와 두어따오(得道) 등 여러 곳에서 말하기 수업을 제공한다. 최근 몇 년 동안 중국에서는 짧은 동영상 인기를 끌면서 많은 1인 미디어에서 무료 말하기 과정을 제공하기도 했다. 중국에서 가르치는 말하기 지식은 광범위하며 협상, 설득, 한담, 훈화, 연설 등을 포함한다. 이러한 곳에서 가르치는 내용은 직장, 가족, 캠퍼스, 채팅 소프트웨어 등 여러 곳에 적용 가능하다. 그러나 말하기와 달리 대부분의 사람들이 경청을 무시하는 것처럼 보이고, 경청을 가르치는 곳도 없다. 하지만 경청이야말로 매우 중요한 담화의 기술이다. 승하오교수는 <저는 연설가입니다>²²⁾에서 든 예를 살펴보자. 다음은 연설 내용이다.

하버드 로스쿨의 William Ury 교수는 그의 대표작 <Getting To Yes>에서 이와 같은 흥미로운 이야기를 인용했다. 우리가 두 아이의 부모라고 가정해보자. 어느 날 피곤에 지쳐 집에 돌아왔을 때 두 아이가 오렌지 하나를 놓고 싸우고 있는 것을 발견했다. (중략) 우선 오렌지는 한개 밖에 없다. 뒤에서 오렌지 다발을 꺼내서 ‘아빠가 오렌지를 키우는 사람’이라고 하면 안된다. 이 갈등의 본질은 자원이 제한된 유일한 오렌지이기 때문이다. 오렌지가 많으면 본질적으로 그러한 충돌이 없으며 충돌 해결도 없다. 둘째, 물론 두 아이는 모두 친생자이다. 이 전제 하에서 당신은 어떻게 할 것인가? 여러분은 직관을 사용하여 빠르게 답을 얻을 수 있다. 여기에 있는 여러분 모두의 첫 번째 본능은 오렌지를 반으로 자르는 것이라고 장담한다. 정답과 매우 흡사해 보이는 답변이다. 교수님이 하신 말씀을 볼까? 교수는 형이 반을 먹고 오렌지 과육을 먹고 오렌지 껍질을 버리는 것이 정답이라고 한다. 동생은 정반대인데 껍 과육은 버리고 껍 껍질만 남기는 것이 동생의 정답이다. 왜? 그는 케이크를 구워야 하기 때문이다. 우리 모두 알다시피,

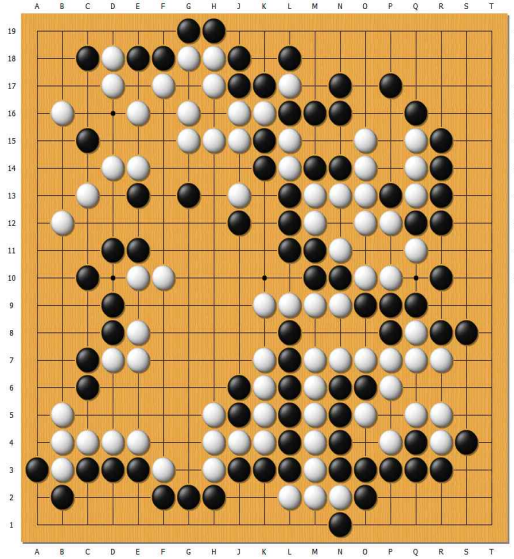
22) 《我是演说家》는 중국 베이징 위성 방송에서 만든 텔레비전 프로그램이다. 참가자 전원이 강연을 통해 우승자를 가릴 정도로 중국에서는 인기 있는 언어 프로그램이다.

오렌지 껍질은 실제로 패스트리 베이킹에서 흔히 쓰이는 향신료이다.²³⁾²⁴⁾

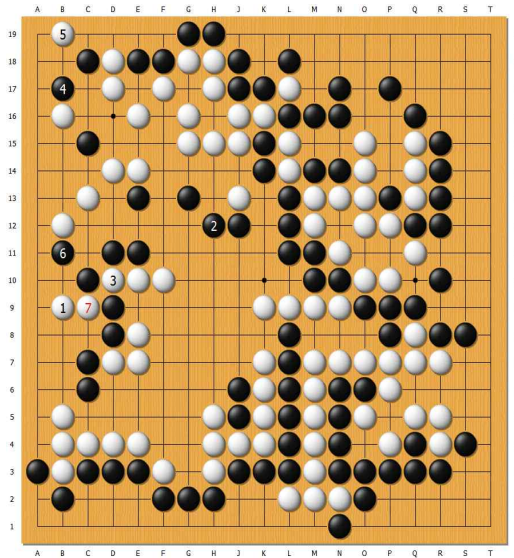
이 예는 결정을 내리기 전에 가장 먼저 취해야 하는 조치가 바로 경청임을 알려준다. 부모로서 오렌지를 나누기 전에 자녀의 요구 사항에 주의 깊게 귀를 기울이면 더 나은 해결책을 찾을 수 있다. 오렌지 과육은 형에게 다 주고, 오렌지 껍질은 동생에게 줄 수 있다. 그들은 모두 자신에게 필요한 자원을 얻게 되는 것이다.

또한 바둑에서 상대방의 의도를 해석하는 것의 중요성도 보여준다. 바둑을 둘 때 상대방의 속마음을 이해하지 못하면 좋은 수를 두기 어렵다. 또한 상대방의 수의 의미를 무시하고 잘못 해석하면 큰 문제가 발생할 수도 있다. 필자는 다년간의 강의 경험을 통해 대부분의 초급과 중급의 학생들은 상대방의 의도를 해석한다는 의식이 부족하다는 것을 알게 되었다. 뿐만 아니라 가끔 프로그사도 상대방의 의도를 완전히 잘 해석하지 않는다.

-
- 23) 哈佛大学法学院的教授 William·Ury 在他的代表作《Getting To Yes (谈判力)》中举过这样一个具有隐喻意味的故事。他说，我们设想一下我们是两个孩子的父母亲，有一天你拖着疲惫的身躯回到家中，你推开门发现两个孩子正在争抢一只橘子，你会怎么做？(省略) 首先，第一你只有一只橘子，你不能从后面拿出一堆橘子说“没关系爸爸是种橘子的”，这不行，因为这个冲突的本质是资源的有限橘子的唯一。如果你有很多橘子本质上就没有这个冲突，也就无所谓冲突的解决。第二，两个孩子当然都是亲生的。在这个前提下你会怎么办？大家可以用自己的直觉快速的有一个答案。我打赌在座的各位你们的第一反应最快直觉是从中间剖开一人一半，这是一个看上去多像正确答案的答案。我们看看教授怎么说，Ury说，哥哥拿走他的一半，吃掉橘肉扔掉橘皮很正常。弟弟恰好相反，弟弟的做法是扔掉橘肉而留下橘皮。为什么？因为他需要烤蛋糕。大家知道，陈皮其实是西点烘焙当中一种常见的香料。
- 24) https://wenku.baidu.com/view/c315e746001ca300a6c30c22590102020740f207?aggId=aa27734226c52cc58bd63186bceb19e8b8f6ecd7&fr=catalogMain&_wks_=1672645197798&wkQuery=%E7%86%8A%E6%B5%A9

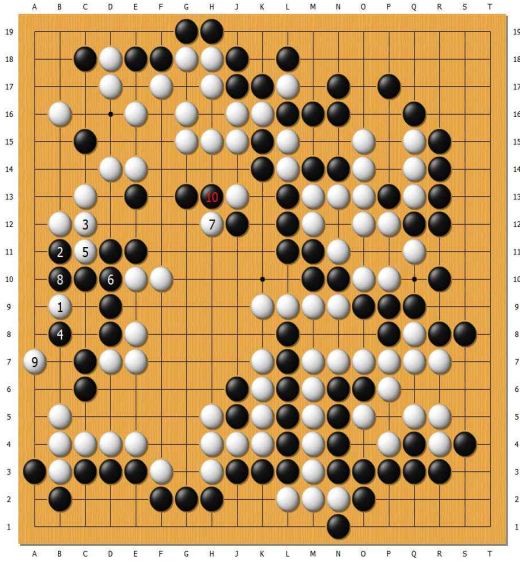


[그림12] 제4회 SENKO CUP 세계바둑여류최강전 8강전
위즈잉7단(於之莹)VS우에노아사미4단(上野爱笑美)



[그림13] 실전도

실전에서 백1은 흑을 공격하려 하지만 흑2는 백의 의도를 잘못 해석하여 패착을 두고 말았다. 이후 백은 3-7로 끊어 흑을 잡았다.



[그림14] 변화도

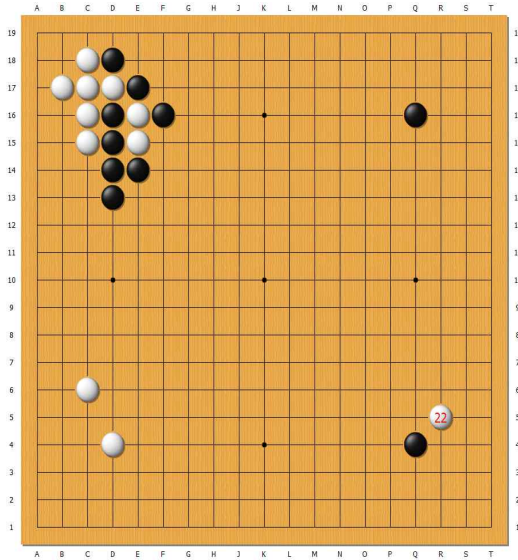
흑의 최선은 2-10으로 응수하는 것이다. 이렇게 되면 국면이 혼란스럽고 충분히 승패를 다투어 볼 만하다. 이는 우리가 상대방의 의도를 미리 알아내면 적시에 대처할 수 있는 기회가 생길 수 있음을 보여준다. 바둑격언 ‘적의 급소는 곧 나의 급소(敵之要点乃我之要点)’처럼 상대의 중요한 점이 우리에게도 중요한 점이 될 수 있다는 의미이다. 상대방이 무엇을 생각하고 있는지 더 잘 알게 된다면 우리가 생각해야 할 곳도 찾을 수 있을 것이다.

(2) 좋은 경청/해석이란

좋은 경청은 우리가 생물학적으로 타고난 듣기만을 의미하지 않는다. 타고난 듣기는 귀를 통해서만 정보를 뇌에 전달하지만 경청은 실제 경험과 인식을 찾

려고 노력하는 것이다.²⁵⁾ 심리학에 ‘고정관념’이라는 용어가 있고 이는 사물에 대한 우리의 일반적인 관점을 나타낸다.²⁶⁾ 예를 들어 대학교수를 보면 도덕이 높다고 생각하는데 실제로는 인터넷에서 대학교수에 대한 부정적인 보도를 많이 볼 수 있다. 상인을 보면 이익만 생각하는 줄 알지만 사실 많은 상인들이 자신의 이익을 희생하며 선행을 한다. 노동자들을 보면 교육 수준이 낮다고 생각하는데, 실제로 많은 노동자들이 지식이 풍부하고 책을 많이 읽었다. 그러한 우리의 선입견을 바꾸는 방법은 경청하는 것이다.²⁷⁾ 경청의 가장 중요한 전제는 상대방을 무시하지 않고 상대방이 충분히 표현할 수 있도록 자신을 낮추는 것이다.²⁸⁾

바둑에서의 좋은 해석은 좋은 경청과 같다. 좋은 해석은 한 수의 피상적인 의미를 보는 것이 아니라 이 수의 완전한 의미를 탐구하려고 노력하는 것이다.



[그림15] 제34기 일본여류명인전 나카무라 스미레 (仲邑堇) VS 스즈키 아유미 (鈴木步)

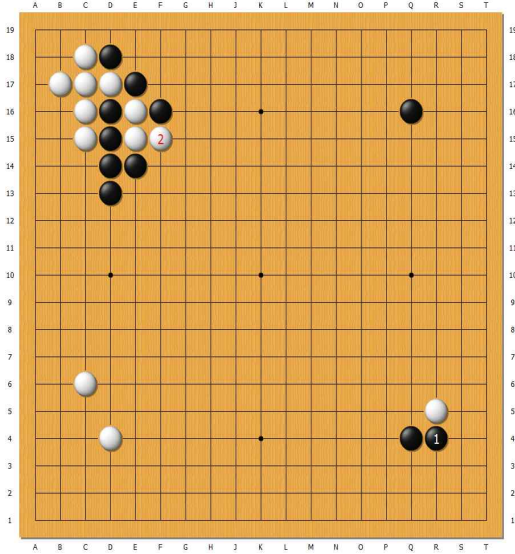
25) 앞의 책, p.88.

26) 위의 책, p.87.

27) 위의 책, p.87.

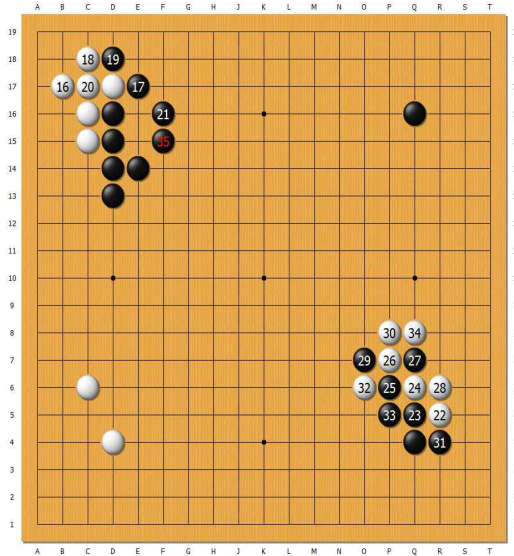
28) 위의 책, p.90.

정상적인 상황에서 백22는 프로기사 대국에서 두어졌다고는 상상하기 어려운 이상한 수이다. 하지만 사실 이 수는 살의를 내포하고 있다.



[그림16] 변화도

만약 흑이 1로 우하귀를 막으면 백은 좌상귀의 두 점을 살려나오게 된다.



[그림17] 실전도

실전에서 나가무라 스미레가 스즈키 아유미의 착법을 잘 해석하여 위기를 해결했다. 이처럼 좋은 해석은 수의 전체 의미를 탐색하려고 시도해야 할 뿐만 아니라 상대의 착수를 ‘고정관념’으로 바라보지 않아야 한다. 어떤 상대와 많은 대국을 했고, 모두 나의 승리였다고 해도 이전의 상대 전적은 현재 진행되고 있는 경기의 결과를 나타내지 않는다. 상대의 수읽기가 좋지 않았다고 하더라도 현재의 수읽기는 훈련을 통해 급격히 좋아질 수 있다. 과거의 상대방이라면 특정 묘수를 찾을 수 없어야 하지만 현재의 상대는 그 묘수를 쉽게 찾을 수도 있다. 상대방에 대한 더 나은 해석을 위한 가장 중요한 전제 조건은 선입견을 갖고 상대방을 정의하지 않는 것, 상대방을 얽잡아 보지 않는 것이다.

(3) 효과적인 경청/해석을 달성하는 방법

불학(佛學)에는 정념(正念)이라는 용어가 있는데, 이는 각조(覺照), 심관(心觀) 등 완전히 현재 순간에 존재하고 순전히 의식이 이 순간에 응축되도록 허용

하는 것을 의미한다.²⁹⁾ 청각정념(听觉正念)이란 상대의 말을 다 들어주면서 치우치지 않고, 몸을 떼지 않으며, 깨달음을 얻는 것이다.³⁰⁾ 청각정념에 영향을 미치는 두 가지 주요 원인이 있는데, 첫 번째는 자신의 선호, 희로, 가치관을 경청 과정에 대입하는 것을 말한다.³¹⁾ 두 번째는 비교인데, 우리는 다른 사람의 이야기를 들을 때 그 사람의 경험, 그 사람의 사안, 그 사람의 처지를 내가 알고 있거나 맞닥뜨린 상황과 비교한다.³²⁾ 예를 들어 학생이 수업을 들을 때 ‘이 교수님보다 옆반 교수님이 좋다’, ‘이 수업은 지루하다’라는 생각으로 수업을 들으면 강의내용을 잘 이해하기 어렵다. 상인이라면 비즈니스 협상을 할 때 속으로 ‘너무 비싼 가격이다’, ‘이렇게 하면 안 되겠다’ 하는 생각이 든다면 즐거운 분위기의 협상을 벌이기 어렵다. 우리가 경청하는 과정에서 이 두 가지를 피하기는 쉽지 않다. 하지만 우리가 좀 더 효과적으로 경청하고 위와 같은 오류를 회피할 수 있도록 돕는 방법이 있는데 그것은 바로 호기심이다.³³⁾ 함부로 판단하지 말고 호기심을 갖고 ‘그는 왜 이렇게 말하고’, ‘그는 왜 그랬을까’를 자주 생각해야 한다.³⁴⁾

바둑에서 효과적인 해석을 달성하는 방법도 이와 같다. 보다 효과적인 해석을 위해 ‘수담정념(手談正念)’이란 단어를 제안해 볼 수도 있겠다. 손으로 말할 때 상대방의 “말”을 일탈하지 않고, 몸을 떠나지 않고, 자각하면서 완전히 “듣고” 있다는 것이다. 수담정념이 더 잘 진행되도록 하려면 다음과 같이 해야 한다. 우선 선호, 희로, 가치관을 가지고 상대의 착법을 해석하지 말라. 상대의 경험, 사안, 처지를 자신이 알고 있거나 맞닥뜨린 상황과 비교하는 것도 삼가야 한다. 예를 들면, 오늘 아침에 친한 친구와 싸웠는데, 컨디션이 너무 안 좋아서 대국 중에 화가 나 있으면 약수를 많이 두고 금방 지게 된다. 그리고 30수까지는 좌상귀의 가치가 크지 않다가 30수가 넘어가면 좌상귀의 가치가 커지는데, 그 이전의

29) 위의 책, p.91.

30) 위의 책, p.92.

31) 위의 책, p.92.

32) 위의 책, p.93.

33) 위의 책, p.93.

34) 위의 책, p.93.

가치판단을 가지고 계속 고민하다 보면 왼쪽 상단의 가치를 무시하게 된다. 이 두 가치를 피하고 싶으면 호기심을 가져야 한다. 예를 들어 ‘이 사람 기력이 정말 안 된다’, ‘상대가 아마추어 3단이다’ 등 생각을 떨쳐버리고 반대로 상대방이 왜 이렇게 두는지, 그 가치가 무엇인지 궁금증을 가져야 한다.

3. 피드백

(1) 피드백의 중요성

피드백은 제어이론의 기본 개념으로 시스템의 출력을 입력단으로 되돌리고 어떤 식으로든 입력을 바꿔 시스템 기능에 영향을 주는 과정을 말한다. 듣기 삼각형에서 피드백은 결정을 내리는 것이 아니라 상대방의 표현을 듣고 상대방에 대한 반응과 답신을 하는 것이다. 연구에 따르면 회사 임원, 홍보기획, 외교관, 변호사의 의사소통 과정을 녹음해 일반 민중과 비교해보면 이런 직업의 전문 상담자의 질문이 민중보다 두 배 이상 많고 피드백을 제공하는 데 두 배의 시간을 사용한다.³⁵⁾

유사성을 찾기가 쉽지는 않지만 대국 과정에서도 역시 피드백이 중요하다. 대국 중 피드백은 상대의 착법(着法)을 충분히 해석한 뒤 자신의 현재 국면에 대해 구체적으로 분석하는 것이다. 중국 춘추(春秋)시대의 쑤우(孫武)는 <손자병법·모공편(孫子·謀攻篇)>에서 “나를 알고 적을 알면 백번 싸워도 위태롭지 않다. 적을 모르고 자신을 알면 한번 이기고 한번을 패하고 적을 모르고 자신도 모르면 필패이다.³⁶⁾”라고 했다. 이 말은 군사 분쟁 중에 적을 알고 자신을 알아야 백번의 전투에서 실패를 하지 않는다는 뜻이다. 적을 모르고 자신만 알면 승패의 가능성이 빈뚱이며 적을 모르고 자신도 모르면 모든 전쟁에서 패할 뿐이다. 대국 중에 나를 아는 것과 상대를 아는 것은 때려야 떨 수 없고, 자기 측 사정을 고려하지 않고 상대방의 뜻만 해석해서는 정확한 결론을 내리기 어렵다.

35) 위의 책, p.105.

36) “知己知彼，百戰不殆；不知彼而知己，一勝一負；不知彼，不知己，每戰必殆。”

(2) 피드백의 방법

한 가지 문제를 논의하거나 채팅할 때 장소와 분위기에 따라 처음부터 짜여진 주제가 어긋나고 문제가 모호해질 수 있다.³⁷⁾ 정보 통합(Summary)이 바로 이 난제를 효과적으로 해결할 수 있는 방법이다. 쉽게 말해 정보를 비교적 정확하게 추출하고 초점을 찾으려면 더 나은 총화와 개괄이 필요하다는 것이다.³⁸⁾ 이 방법은 각 단계에도 적용해야지 대화의 마지막 부분에만 적용하는 것이 아니다.³⁹⁾ 대화 과정이 더 복잡해질수록 정보가 많아지고 어려워져 효율적인 정보 통합이 어렵기 때문이다.⁴⁰⁾ 적절한 정보 통합은 대화가 원활하게 진행될 수 있도록 양쪽의 공감대와 명확한 화제의 중심을 찾을 수 있도록 도와준다. 미국 인적소통학자 Robert Bolton은 ‘네가 계속 논의해 온 의제는 마치…’, ‘저는 주의 깊게 듣고 있는데 너의 주요 고민은 아마…’라고 정보 통합을 할 때 사용할 수 있는 질문 방법을 제시했다.⁴¹⁾ 이런 식의 말을 추가하면 대화 분위기가 편안해지고 상대방이 존중감을 느낄 수 있다.

대국 과정에서 피드백의 방법은 다음과 같다. 대국을 하는 동안 대국자는 항상 국면의 요점, 즉 대국관(大局觀)을 파악해야 한다. 바둑에서 대국관은 항상 판 전체에 대한 관념을 갖는 것을 의미하며 부분적인 승패로 인해 전체 승패를 지연시키지 않다. 정보 통합 방법은 대국자들이 국면을 더 잘 판단하도록 도와주며, 한판이 끝나갈 때에는 통합의 효과가 없으므로 반드시 중간 과정에서 사용해야 한다. 한 수 한 수씩 정보를 통합하고, 현 국면을 비교적 정확하게 분석해 초점을 찾아야 한다. 바둑의 최종 승패 판정은 영토를 얼마나 차지하느냐에 따라 결정되는데, 바둑의 결과를 판단하는 관점에서 선수들은 스스로에게 ‘이렇게 두면 영토를 확장할 수 있나?’, ‘지금 국면에서 가장 위험한 곳은 어디인가’ 등을 질문할 수 있다. 이러한 질문을 사용하면 다음에 해야 할 일을 파악하는데 도움을 받는다.

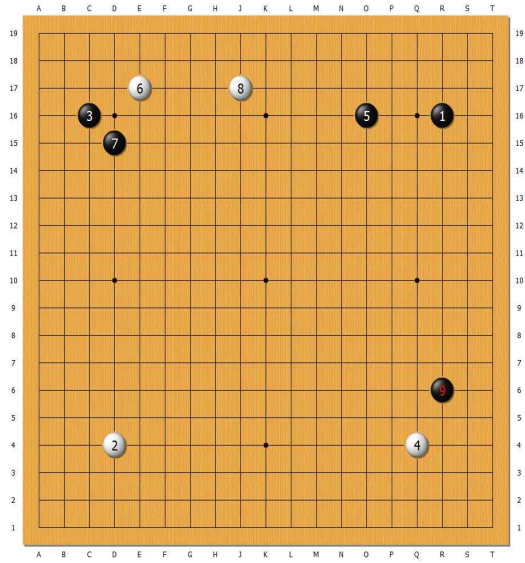
37) 앞의 책, p.109.

38) 위의 책, p.109.

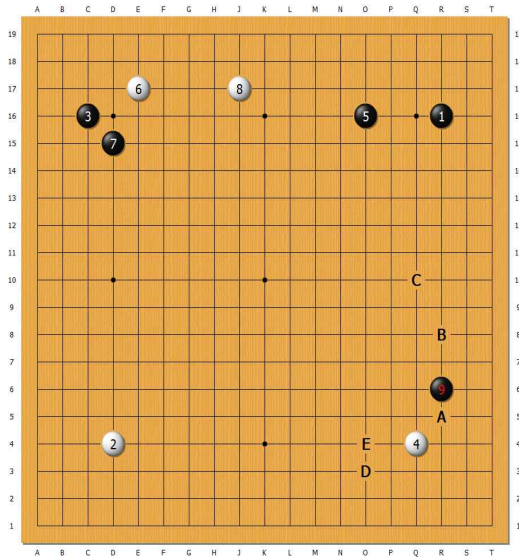
39) 위의 책, p.110.

40) 위의 책, p.111.

41) 위의 책, p.111.

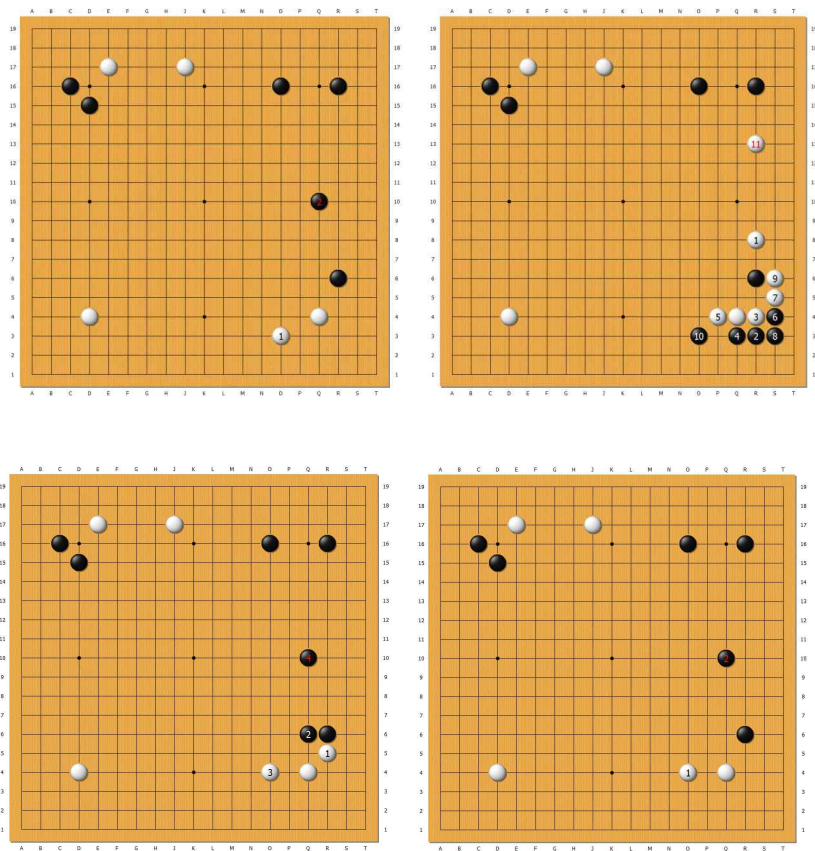


[그림18] 제48기 일본명인전 장취(张栩) VS 사다 아츠시(佐田笃史)



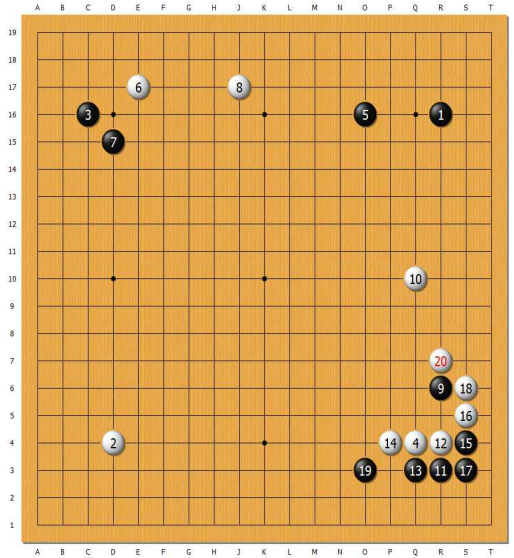
[그림19] 변화도

현재 국면에서 백의 대응방법은 A-E 등 많은 착법이 있다. 이 시기에 백이 최종적으로 어떤 방법을 선택할 것인가는 정보 통합을 통해 결정될 수 있다. 머릿속으로 ‘어떤 선택이 가장 마음에 드는가?’, ‘이렇게 두면 영토를 확장할 수 있나?’라고 스스로에게 물어보는 것이다.



[그림20] 변화도

아마도 위에 제시된 변화들이 사다 이츠시의 머릿속에서 이미 검토되었을 것이다. 결국 백은 자신의 머릿속에서 가장 마음에 드는 방법을 선택했다[그림21].

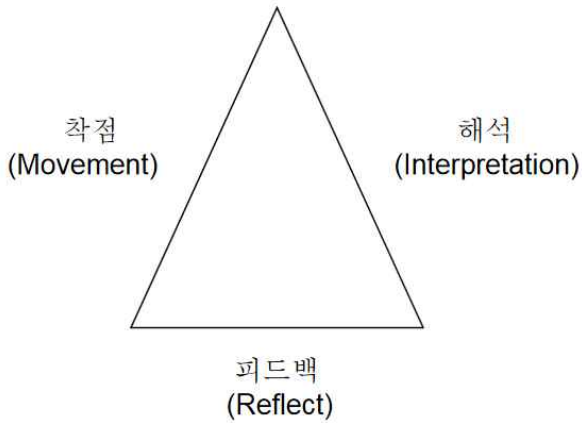


[그림21] 실전도

결론

듣기 삼각형의 3단계, 즉 정확한 질문-적극적 경청-효과적인 피드백은 필수 불가결하다. 동시에 ‘질문-경청-피드백-질문-경청-피드백-질문-경청-피드백’의 연속 순환은 사용자에게 충분한 정보를 제공할 수 있다. 정보의 꾸준한 흐름이 수신되면 사용자는 상대방에 대해 보다 포괄적인 이해를 갖게 되는 동시에 자원 배치의 여지가 더 많아져 커뮤니케이션 과정에서 공격과 방어가 가능한 위치를 유지할 수 있다.

대국 과정에서 수담 삼각형의 3단계, 즉 정확한 착점-적극적 해석-효과적인 피드백 역시 필수 불가결하다. 동시에 ‘착점-해석-피드백-착점-해석-피드백-착점-해석-피드백’의 연속 순환을 통해 대국자는 현재 상황을 보다 포괄적으로 검토할 수 있다. 뿐만 아니라 상대의 아이디어를 더 잘 이해하여 더 좋은 수를 둘 수 있도록 도와준다.



[그림22] 수담 삼각형 모형

듣기 삼각형과 수담 삼각형의 유사점은 담화(협상)의 과정에서 질문하고, 경청하고, 피드백하는 과정이 바둑을 두는 과정과 비슷하다는 것이다. 질문이란 상대방 혹은 나의 착점과 같고, 경청이란 내가 상대방 수에 대해 해석하는 것과 같다. 상대방 수의 의미를 명확하게 해석한 후, 자신의 생각과 결합하여 머리속에 효과적인 피드백을 생성한 뒤에 반상의 다음 착점을 결정한다. 이런 종류의 ‘대화’는 수담과 같은 의미이다.

참고문헌

房玄龄, 《晋书》, 北京: 中华书局, 1974.

熊浩, 《熊浩的冲突解决课: 谈判》, 北京: 法律出版社, 2017.

李雪, “《世说新语》中的围棋描写及其内涵”, 名作欣赏, 2020.

何云波, 《围棋与中国文化》, 北京: 人民出版社, 2001.

<https://stuchin.tistory.com/m/35>

https://wenku.baidu.com/view/c315e746001ca300a6c30c22590102020740f207?aggId=aa27734226c52cc58bd63186bceb19e8b8f6ecd7&fr=catalogMain&_wkts_=1672645197798&wkQuery=%E7%86%8A%E6%B5%A9

https://wenku.baidu.com/view/a37f6fdae43a580216fc700abb68a98271feacf?aggId=2aea558e814d2b160b4e767f5acfa1c7ab0082c5&fr=catalogMain&_wkts_=1672904531887&wkQuery=%E7%86%8A%E6%B5%A9

바둑과 장애인

- 복지관 바둑 프로그램 운영 현황을 중심으로 -

Baduk and People with Disabilities

- Focusing on the operation status of the welfare center

Baduk program -

김동한·김진환*

Kim Donghan & Kim Jinhwan

명지대학교

Myongji University

Abstract: The purpose of this study is to analyze the status of Baduk programs for people with disabilities in Korea by providing its basic data. For the current study, a total of 258 welfare centers in Korea were examined from April to November in 2022. Among them, fourteen welfare centers providing Baduk education for people with disabilities were chosen for the further analysis. For the present study, both qualitative and quantitative research methods were adopted. To be more specific, in-depth interviews and surveys were conducted to investigate how Baduk education programs are provided for the people with disabilities in Korea. There were a total of 71 participants. They were 13 program managers and 58 program participants from welfare centers. The in-depth interviews were conducted with the program managers while the surveys were done with the program participants. For the data analysis, interview results were analyzed via content analysis. Regarding the survey results, frequency analysis was carried out. The results of this study are as follows: First, among 258 welfare

* bookdoo5@mju.ac.kr

centers nationwide in Korea, 21 centers were providing Baduk education programs for people with disabilities in September 2022. Furthermore, four centers among them were providing Arum Baduk program that was designed for people with a developmental disorder. Second, from the survey results, it was found that there is gender ratio imbalance in Baduk education programs for people with disabilities. Most program participants were men (94.8%), and even in some welfare centers, there were only male participants joining the Baduk program. Third, in the interview, program managers pointed out that there is a problem with the lack of publicity. The managers said that Baduk should be able to approach young children familiarly.

This study reports and reviews the status of Baduk education for people with disabilities in Korea by providing qualitative and quantitative data. The current study will help improve Baduk Education Programs for People with Disabilities.

Keywords: People with Disabilities, Baduk Program, Happiness, Welfare

I. 서론

연구의 필요성과 목적

인간은 모두 행복을 추구할 권리가 있다. 장애인도 모두 행복을 추구한다. 행복은 차별받지 않고 온전한 권리를 가질 때 비로소 완전히 행복을 추구할 수 있다. 장애인은 신체적, 정신적으로 몸이 불편하더라도 사회 구성원으로서 책임감을 가지고, 삶을 더 나은 방향으로 나아가기 위하여 능력을 개발하며, 더불어 살아가는 사회에 동참한다.

1998년 12월에 제정·공포된 ‘장애인 인권 헌장’에 따르면 ‘장애인은 인간의

존엄과 가치를 가지며 행복을 추구할 권리를 가진다'라고 명시되어있다. 13가지의 세부 항목에서는 “장애인은 장애를 이유로 정치·경제·사회·교육 및 문화생활의 모든 영역에서 차별을 받지 아니한다.”(1항), “장애인은 자신의 유형을 개발하기 위하여 장애 유형과 정도에 따라 필요한 교육을 받을 권리가 있다.”(5항), “장애인은 문화, 예술, 체육 및 여가활동에 참여할 권리를 가진다.”(7항) 등 장애를 가지고 있어도 문화생활이나 교육 등의 모든 면에서 차별을 받지 아니하도록 제정·공포되어 있다(장애인권리헌장, 1998).

바둑은 장애인들의 여가생활에도 매우 큰 도움을 준다. 여가에 참여할수록 행복감은 높아지며 여가활동에 몰입도가 높을수록 생활 만족과 행복감이 높아진다는 연구 결과는 다수가 있다(박세혁, 2016). 장애인에게 바둑이 유용한 여가수단이 되는 이유는 바둑은 기본적으로 비용이 크게 들지 않으며, 장애인들에게 어려움을 느끼게 할 수 있는 장소에 대해서도 상당한 장점이 있다. 인터넷 바둑이 발달하여 시간과 장소의 제약 없이 바둑을 즐길 수 있기 때문이다. 실제로 장애인 바둑애호가 가장 바둑을 즐기는 장소가 인터넷이라는 연구 결과가 있다(김바로미·김미라, 2009). 이는 특히 장애 유형 중 가장 큰 비율(45.8%)을 차지하고 있는 지체장애인에게 커다란 혜택이 된다(보건복지부, 『2020 장애인 실태조사』, 2021).

정수현과 김바로미(2007)는 <장애인의 삶에서 바둑이 갖는 의미에 관한 문화기술적 연구>에서 바둑은 흥미진진한 여가 수단이며, 정신 수양과 인생의 교훈을 주고, 바둑을 통해서 인생의 교훈을 배움으로써 장애인들은 삶에 대한 통찰을 얻을 수 있으며, 긍정적인 자아형성감을 형성할 수도 있다고 봤다. 특히 비장애인과 대등하게 경쟁할 수 있다는 것이 장애인 바둑애호가 느끼는 큰 매력이라고 한다. 또한, 일부 장애인 바둑애호가에게는 바둑이 본인의 삶에서, 없어서는 안 될 부분이며, 동반자라는 의식까지 가지고 있다(정수현·김바로미, 2007). 김바로미와 김미라(2009)는 <장애인 바둑애호가의 여가 및 삶의 만족도 조사>에서 장애인 바둑애호가의 바둑 활동 참여 만족도는 대체로 높게 조사되었으며, 바둑 활동으로 인해 친구를 사귀는 것에 대하여도 대체적 긍정적으로 인식한다고 하였다. 장애인 바둑애호가 바둑을 통해 삶의 만족도를 얻는 것은 선행연구

구를 통해 밝혀졌다. 또한, 장애인들이 여가시간에 바둑을 선택하는 가장 큰 이유는 인간관계의 형성을 위해서라는 것이 밝혀지며 바둑은 장애인들에게 훌륭한 여가가 되었다(김바로미·김미라, 2009).

장애인에게 바둑이 훌륭한 여가의 수단으로 여겨지고 있는 것과 별개로 장애인 바둑교육과 관련된 연구는 매우 부족한 실정이다. 이 연구는 장애인 바둑교육이 어떻게 이루어지고 있는지 장애인 바둑교육의 실태를 알아보았다.

이 연구에서는 장애인복지관에서 바둑 프로그램이 어떻게 진행되고 있는지, 바둑교육에 대한 실태는 어떠한지 알아보려고 구체적으로 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

- 1) 장애인의 바둑 교육실태는 어떠한가?
- 2) 장애인복지관 바둑 프로그램 이용자의 만족도는 어떠한가?
- 3) 장애인 바둑애호가에게 바둑 교육을 더욱 효과적으로 할 수 있는 방법은 무엇인가?

종합하면, 이 연구는 장애인 바둑교육에 대한 실태를 분석하고, 더욱 효과적인 장애인 바둑교육 프로그램을 제시하기 위한 기초자료에 목적이 있다.

II. 연구 방법

1. 연구 대상

이 연구의 연구 대상은 장애인복지관 바둑 프로그램 담당자와 이용자다. 프로그램 담당자 13명에게는 심층 면접을 진행하였으며, 프로그램 이용자 58명에게는 설문조사를 진행하였다. 전국 258개소 장애인복지관의 바둑 프로그램의 존재 여부는 전화 문의와 이메일로 확인하였으며, 복지관 이용자 설문지는 연구자가 직접 배부하였다. 심층 면접은 대면 면접을 원칙으로 하였으나, 상황이 여의찮

은 경우 전화 면접과 서면으로 진행되었다.

<표1> 바둑 프로그램 진행 복지관과 연구 참여 대상

	복지관명	복지관 위치	장애별 유형	인터 뷰	설문 조사	비고
1	강남세움복지관	서울	종합	○		아름바둑
2	서울시립남부 장애인종합복지관	서울	종합			
3	서울시립뇌성마비복지관	서울	뇌성 마비			
4	성북장애인복지관	서울	시각			
5	정립회관	서울	지체			
6	홀트강동복지관	서울	발달	○		아름바둑
7	서대문장애인종합복지관	서울	종합			아름바둑
8	강화군장애인종합복지관	인천	종합	○		
9	광주광역시서구 장애인복지관	광주	종합		○(9)	
10	광주광역시동구 장애인복지관	광주	종합	○	○(7)	
11	유성구장애인종합복지관	대전	종합	○	○(9)	
12	세종시장애인복지관	세종	종합	○		△ 2022년 상반기
13	울산광역시동구 장애인복지관	울산	종합		○(8)	
14	울산광역시 장애인종합복지관	울산	종합	○	○(9)	
15	원주시장애인종합복지관	강원	종합	○	○(5)	
16	횡성군장애인종합복지관	강원	종합			
17	고양시장애인종합복지관	경기	종합	○		아름바둑
18	양평군장애인복지관	경기	종합			△ 2022년 상반기
19	하남시장애인복지관	경기	종합	○	○(3)	
20	여수시장애인종합복지관	전남	종합	○	○(1)	
21	진도군장애인종합복지관	전남	종합			장기/오목 위주
22	영주시장애인복지관	경북	종합	○	○(7)	
23	제주도농아복지관	제주	청각			
24	당진시장애인복지관	충남	종합	○		△ 2021년

※ △는 최근 2년 이내에 바둑 프로그램이 있었던 곳을 의미한다.

2. 연구 방법

연구 방법으로는 질적 연구 방법과 양적 연구 방법을 모두 채택하였다. 장애인 바둑애호가에게 바둑 프로그램이 어떻게 제공되는지를 조사하기 위해 바둑 프로그램 담당자에게는 심층 인터뷰를 진행하였으며, 바둑 프로그램 이용자에게는 설문조사를 실시하였다. 자료 분석은 내용 분석을 통해 심층 면접 결과를 분석하였고, 설문지조사 결과와 관련하여 빈도분석을 실시하였다. 자료수집은 2022년 4월~11월까지 이루어졌다.

1차 적으로 장애인복지관의 바둑 프로그램 유무 조사는 4월~5월 진행되었고, 9월~11월은 이용자 설문조사와 프로그램 담당자 인터뷰가 진행되었다. 설문지는 빈도분석을 통하여 살펴보고, 심층 면접은 문서화하여 결과를 분석하였다.

3. 측정 도구

1차 적으로 문헌 연구와 2022년 4월, 5월 진행된 복지관 내 바둑 프로그램 여부 조사에서 복지관 담당자들의 의견을 받아 반구조화 설문지를 개발하였다. 바둑 프로그램 담당자들에게 사용했던 반구조화 질문지는 <표2>와 같다.

<표2> 바둑 프로그램 담당자 반구조화 질문지

구분	하위문항
바둑 프로그램 현황과 실태에 관한 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 이용자는 몇 명인가? - 이용자의 성비는 어떠한가? - 이용자의 연령은 어떠한가? - 바둑용품은 구비되어 있는가? 어떤 용품이 있는가? - 바둑 프로그램의 수강료는 얼마인가?
이용자의 만족도	<ul style="list-style-type: none"> - 바둑강사를 구하기는 어떤가? - 이용자가 느끼는 바둑 교재의 내용이나 재미는 어떠한가? - 바둑용품을 구비할 때 어려움은 없었나? - 바둑의 이점(좋은 점) 등의 홍보가 충분하다고 생각하는가? - 시설 이용자의 바둑에 대한 욕구는 어떠한가?

	<ul style="list-style-type: none"> - 바둑이 새로 입문하기에 진입장벽이 높다고 생각하는가? (개개인의 수준이 다르기에 단체수업의 어려움) - 기초~고급 단계까지의 커리큘럼이 충분하다고 생각하는가?
이용자의 증감 이유	<ul style="list-style-type: none"> - 이용자의 주변 반응 (부모 혹은 자녀의 반응)은 어떠한가? - 수업을 재미있게 가르치는 강사의 교수법 혹은 강의자료 (영상 등)는 충분한가? - 이용자가 스스로 바둑을 통해 무엇인가 좋아진다, 좋아졌다는 긍정적인 경험을 전해 들은 적이 있나?
바둑 프로그램의 문제점과 개선방안	<ul style="list-style-type: none"> - 이용자들에게 더욱 긍정적인 효과를 주려면 어떠한 점이 바뀌고 개선되어야 한다고 생각하는가? - 시설 내에 인기 프로그램에서 바둑 프로그램이 가져올 수 있는 부분이 있는가? 있다면 어떤 부분인가?
바둑 단체에 요청사항	<ul style="list-style-type: none"> - 한국기원, 대한바둑협회, 대한장애인바둑협회 등에 하고 싶은 말이나 요청사항이 있다면 무엇인가?

바둑 프로그램 이용자의 설문조사에서는 김바로미와 김미라(2009)의 선행연구인 <장애인 바둑 팬의 여가 및 삶의 만족도 조사>와 이경륜(2007)의 <전북지역 바둑 수련생의 바둑교실 만족도 조사연구>, 김진환(2008)의 <초등학교 방과 후 학교 바둑교육 만족도 분석> 설문지를 가지고 연구목적에 맞게 수정, 보완하였다. 설문지의 세부 내용은 <표3>과 같다.

<표3> 바둑 프로그램 이용자 설문지 (영역별)

영역	내용	문항수
일반유형	성별, 연령, 장애 유형, 장애 발생 시기, 장애 원인, 장애등급, 최종학력,	7문항
2. 바둑 여가 형태	바둑활동(9문항) 장애인바둑대회(1문항)	10문항
3. 바둑 여가 참여	TV시청, 용품 구입, 사교(2문항), 건강(2문항), 기본전환, 여가만족(2문항)	9문항
4. 복지관 바둑 수업 환경	규모, 청결, 안전, 용품 상태	4문항
5. 바둑강사	외모와 복장, 교육 방법, 수업자료, 강의, 장애인에 대한 이해	5문항
6. 바둑 수업	수강 시간, 교육 횟수, 교육 수준	3문항
7. 복지관 위치	위치, 교통편	2문항
8. 바둑 수업 효과	기력 향상, 친구 사귀, 긍정적 변화, 스트레스 해소	4문항

9. 장애 유형별 배려	자리배치, 시각장애인 용품과 도우미, 지체장애인 이동시설, 청각장애인 수화와 학습 도우미, 지적장애인 학습 도우미	7문항
합계		51문항

Ⅲ. 장애인복지관 바둑 프로그램 실태

1. 장애인복지관 바둑 프로그램 실태

2022년 4월 말부터 5월 초까지 1차 조사로 전국의 장애인복지관 258개소에 공문을 보내고 이메일과 전화 인터뷰한 결과 바둑 프로그램을 진행하고 있는 곳은 총 23개소로 나타났다. 서울이 7개소로 가장 많았으며, 경기 3개소, 광주 2개소, 울산 2개소, 강원 2개소, 전남 2개소, 경북 1개소, 인천 1개소, 대전 1개소, 세종 1개소, 제주 1개소 순으로 나타났다. 2022년 9월 바둑 프로그램 이용자 설문지와 바둑 담당자의 인터뷰를 위한 2차 조사를 할 때는 세종시 장애인복지관, 양평군 장애인복지관에서 바둑 프로그램을 진행하지 않아 총 21개소의 장애인복지관에서 바둑 프로그램을 진행하고 있었다. 그중 강남 세움복지관, 홀트강동복지관, 고양시 장애인복지관, 서대문 장애인종합복지관 등 4개소는 발달장애인을 위한 ‘아름바둑’을 진행하고 있었다. 정립회관의 경우 동호회 형식으로 이루어지고 있어서 정원이 5~60명에 이르며 인원이 적은 곳은 4명 등 평균 10명 정도의 이용자가 바둑 프로그램을 이용하는 것으로 나타났다.

2. 장애인복지관 바둑 프로그램 이용자 설문조사

장애인복지관에서 바둑 프로그램을 이용하는 이용자들의 실태를 조사하기 위해 설문조사를 진행하였다. 총 58부를 회신 받았으며, 빈도분석을 통하여 자료를 정리하였다.

<표4> 장애인복지관 이용자의 일반적 사항 조사

항목	구분	빈도	유효 퍼센트	누적 퍼센트
성별	남자	55	94.8	94.8
	여자	3	5.2	100
	합계	58	100	
연령	30대	3	5.2	5.2
	40대	4	6.9	12.1
	50대	13	22.4	34.5
	60대	23	39.7	74.1
	70이상	15	25.9	100
	합계	58	100	
최종학력	중학 이하	15	25.9	25.9
	고등학교	33	56.9	82.8
	대학 이상	10	17.2	100
	합계	58	100	

응답자 성별에 대한 빈도는 남자 55명(94.8%), 여자 3명(5.2%)이었으며, 연령대는 60대가 23명(39.7%), 70세 이상이 15명(25.9%), 50대가 13명(22.4%)의 순으로 나타났다. 이용자의 평균 연령은 60대이며, 최종학력은 고등학교 졸업이 33명(56.9%)으로 가장 많았다.

<표5> 장애인복지관 이용자의 장애 특성 설문

항목	구분	빈도	유효 퍼센트	누적 퍼센트
장애 유형	지체	26	45.6	45.6
	청각	1	1.8	47.4
	뇌병변	23	40.4	87.7
	시각			
	지적	4	7.0	94.7
	기타	3	5.3	100
	합계	57	100	

장애 유형으로는 지체장애가 26명(45.6%)으로 가장 많았고, 뇌병변장애 23명(40.4%) 순으로 이어졌다. 시각장애가 없는 것은 바둑용품과도 관련이 있다. 기본적으로 시각장애인들이 바둑을 둘 때는 시각장애인 전용 바둑판과 바둑알이 필요하며, 대국뿐 아니라 강사가 다수의 학생에게 바둑을 지도하는 보편적인 방법인 자석 바둑판을 이용한 강의식 교육이 이루어지기 쉽지 않다.

<표6> 장애인복지관 이용자의 여가형태 설문 조사

항목	구분	빈도	유효 퍼센트	누적 퍼센트
주로 대국하는 곳	집	2	3.6	3.6
	인터넷	6	10.7	14.3
	바둑			
	사이트			
	기원	2	3.6	17.9
	바둑			
	대회			
	복지관	44	78.6	96.4
기타	2	3.6	100	
	합계	56	100	

이용자가 주로 대국을 하는 곳은 ‘복지관’이라는 답변이 44명(78.6%)으로 가장 많았다. 이는 김바로미와 김미라(2009)의 선행연구와 결과가 조금 다르다. 다만, 이들의 연구(김바로미·김미라, 2009)에서는 미추홀배 장애인 바둑대회에 참가한 장애인 애호가를 대상으로 연구를 진행하였고, 이 연구는 장애인복지관에서 바둑 프로그램을 진행 중인 장애인 애호가를 대상으로 연구를 진행하였기에 차이가 있다.

<표7> 장애인복지관 이용자의 바둑 강사 설문조사

항목	구분	빈도	유효 퍼센트	누적 퍼센트
바둑 강사의 장애인에 대한 이해	만족	51	91.1	91.1
	보통	5	8.9	100
	불만족			
	합계	56	100	

바둑 강사에 대한 부분은 모든 질문에서 90% 이상의 만족도를 보였다. 바둑 강사의 외모와 복장(92.9%), 교육 방법(94.5%), 수업자료(91.1%), 바둑 강사의 강의(91.2%), 장애인에 대한 이해(91.1%) 등으로 모든 부분에서 이용자들은 바둑 강사에 대해 긍정적인 시각을 가지고 있었다. 모든 부분에서 좋은 평가를 받았지만, 무엇보다 장애인에 대한 이해가 우선시 되어야 할 것이다. 장애인을 이해하고 어떻게 다가가야 하는지, 어떻게 가르쳐야 하는지에 대한 부분을 아는 것이 매우 중요하다. 실제로 연구자가 직접 찾아갔던 모든 복지관에서 바둑강사가 장애인에 대한 이해가 부족하다고 느껴졌던 곳은 한 곳도 없었다. 오히려 바둑 강사 중 본인도 장애가 있는 경우도 있어서 장애인에 대한 이해도가 높을 수밖에 없었으며, 이는 이용자들에게 매우 긍정적으로 평가되었다.

<표8> 장애인복지관 이용자의 여가형태 설문조사

항목	구분	빈도	유효 퍼센트	누적 퍼센트
여가활동으로 바둑을 하는 이유	인간관계 형성	28	49.1	49.1
	신체를 사용하지 않는 정적인 게임	6	10.5	59.6
	스트레스 해소	3	5.3	64.9
	스릴 있고 흥미진진한 게임 요소	4	7.0	71.9
	비장애인과의 대등한 경기 운영	2	3.5	75.4
	건강을 위해	3	5.3	80.7

	정서 안정에 도움	8	14.0	94.7
	기타	3	5.3	100
	합계	57	100	

여가 활동으로 바둑을 하는 이유를 물었을 때 ‘인간관계 형성’이 28명(49.1%)으로 가장 높게 나타났다. 뒤를 이어 ‘정서 안정에 도움’이 8명(14.0%), ‘신체를 사용하지 않는 정적인 게임’이 6명(10.5%)으로 나타났다. 바둑 활동을 하는 가장 큰 이유가 ‘인간관계 형성’이라는 것은 김바로미(2009)의 선행연구와도 일치하는 결과이며, 복지관 담당자 인터뷰에서도 볼 수 있다. 장애인복지관의 바둑 프로그램은 바둑 실력을 키워줄 뿐 아니라 건강한 생활을 목적으로 하는 장애인복지관의 평생교육 프로그램 중 여가로서의 기능을 매우 잘 수행하고 있다고 볼 수 있다.

<오셔서 바둑을 안 두는 분도 계시다. 오목 정도만 두시는 분도 계시다. 그분은 그냥 분위기가 좋아서 오시는 것. 부모나 그 주변인들은 그냥 이용자가 가서 즐거운 시간을 보내는 것에 만족. 그걸 통해서 실력이 향상되고 뭔가를 하는 것이 아니라 그냥 바둑은 못 두지만, 그 분위기가 좋아서 오시는 분들이 계시다>

- 강화군 장애인복지관 담당자 -

<가장 좋은 것은 이분들이 이곳에 와서 대인관계를 쌓는 것. 그것 때문에 오시는 것이 크다. 여가로서의 기능. 바둑을 두면서 이야기도 하고 하니까>

- 유성구 장애인복지관 담당자 -

<복지관 오셔서 동아리 활동을 하는 것 자체가 여가생활이면서 만남의 장소 이니까. 그리고 바둑을 두시는 분들이 다른 수업은 안하셔요. 다른 프로그램 안하셔. 오직 바둑만>

- 광주동구 장애인복지관 담당자 -

<표9> 장애인복지관 담당자 조사

복지관 명	바둑 프로그램의 문제점	단체에 요청하고 싶은 점	비고
세종시 장애인복지관	홍보	근로. 바둑이 근로로 이어질 수 있도록	복지관이 아니더라도 스스로 바둑을 즐길 수 있도록
당진시 장애인복지관	인지도 떨어짐 이용자들이 핸드폰, 컴퓨터 등에 관심이 많으심	인터넷으로 할 수 있으니 전국적으로 바둑을 할 수 있는 시스템이 구성되기를. 잘하는 사람을 보고 배울 수 있도록	
영주시 장애인복지관	짧은 시간에 이용자들의 수준 차이를 극복하기 어려움.	장애인 체육대회에 들어가면 지원이 있을 것.	이용자들의 수준 차이가 큼.
하남시 장애인복지관	홍보가 잘 안되는 느낌. 세대 격차를 줄여주는 게임인데 아쉬움.	강사. 지금의 강사가 못하더라도 채워질 수 있어야 하지만 어려움.	복지관 내에서 가장 인기 많은 프로그램. 강사의 힘.
울산 장애인복지관	이용자의 연령이 높음. 바둑계가 풀어야 할 숙제.	네트워킹. 복지관뿐 아니라 다양한 환경에서 바둑을 할 수 있어야 함. 대회, 행사, 강의 등 활발하게 이루어져야 함.	네트워크가 형성될 수 있다는 것이 바둑의 장점일 수 있음.
광주 동구 장애인복지관		같은 지역 안에서 커뮤니티.	수업 4시간.
유성구 장애인복지관		홍보. 전국체전 등 흥미유발. 어린아이들이 쉽게 다가갈 수 있도록.	
원주 장애인복지관	바둑에 대한 장점의 홍보가 많지 않음.	프로그램을 꾸준히 유지. 테블릿 소유권.	테블릿 이용.
강화군 장애인복지관	바둑이 어렵지 않다는 것을 보여줘야 함. 한 번 해볼까? 생각이 들게끔 홍보.	동기부여 할 수 있는, 대회 홍보 등.	

3. 장애인복지관 바둑 프로그램 담당자 면담 조사

<표9>는 장애인복지관 담당자와 심층면담을 진행한 것을 간단한 표로 나타낸 것이다. 복지관의 담당자가 생각하는 바둑 프로그램의 문제점과 바둑 단체에 요청하고 싶은 것이 있는지 물었고 구체적인 답변은 다음과 같다.

- 세종시장장애인복지관

세종시장장애인복지관 담당자는 바둑 프로그램의 문제점이라 하면 홍보를 꼽았다. 이유는 아동에게는 집중력, 사고력 등의 홍보를 학부모에게 할 수 있는데 성인 장애인에게는 홍보하여 바둑 프로그램에 참여하라는 것에 마땅히 홍보할 것이 없다는 것이다. 바둑 단체에 요청하고 싶은 것으로 근로, 즉 바둑이 여기뿐 아니라 일자리로도 갈 수 있다면 더욱 긍정적인 효과가 있을 것이라 말했다. 물론 전문 지식이 많이 필요한 곳에서는 일하기 어려울 수 있지만, 소소한 일거리라도 일을 할 수 있다면 바둑 프로그램에 참여함에 큰 장점이 될 것이다.

<배울 때도 배움으로써 나중에 근로활동으로 이어질 수 있다는 희망이 있다면 매우 긍정적인 효과를 줄 수 있음. 근로라는 것이 너무 전문적인 부분은 어려울 수 있기 때문에 스테프나, 옆에서 도와줄 수 있거나? 기념품 배부? 등 자리를 내어줄 수 있다면 좋을 듯>

- 세종시 장애인복지관 -

- 울산장애인복지관

울산장애인복지관 담당자는 바둑 프로그램의 가장 아쉬운 점으로 연령이 높다는 것을 꼽았다. 이는 홍보가 부족하다는 말과 크게 다르지 않다. 복지관을 이용하는 이용자들의 나이대가 20~30대가 많은데 바둑은 50~60대가 많다, 그리고 성비는 15명의 정원 중 여성이 1명이다. 다른 나이대의 이용자도 바둑을 즐길 수 있게 하는 것이 바둑계가 풀어야 할 숙제이다.

<2-30대 분들 많아. 여성장애인 교육지원도 있고, 근데 아무래도 바둑 프로그램은 5-60대 남성분들. 지금은 이 나이대 분들이 워낙 많으시니 다른 나이대의 사람들이 접근성을 갖고 하기가 어렵다. 바둑계가 풀어야 할 숙제. ... (중략) 하지만 나이가 어려질수록 낫설고, 어려워진다.. ... (중략) 홍보에 중점을 둔다면 젊은 세대 MZ세대에 대한 홍보가 이루어졌으면. 복지관 이용자가 성인 장애인 이다보니 현재 현장에서는 어려움이 없지만, 젊은 층을 대상으로 설정한다면 홍보가 많이 이루어져야 한다는 생각>

- 울산장애인복지관 -

단체에 요청하고 싶은 것은 네트워크였다. 이용자들이 복지관에서 역량을 강화하고, 바둑 단체와 네트워크도 생성되어 복지관 안에서 뿐 아니라 어디에서든지 바둑을 둘 수 있는 환경이 만들어지길 기대한다. 대회, 행사, 강의 등이 활발하게 이루어져서 복지관의 이용자들이 더 많고 넓은 장소에서 바둑을 즐기기를 바랐다. 특히 장애인들에게 네트워크가 매우 중요한 것을 강조했다. 바둑은 하모니카나 텃밭 가꾸기 같이 복지관 안에서만 할 수 있는 것이 아니다. 네트워크만 잘 형성되면 지역을 벗어나 전국 또는 외국의 누구와도 즐길 수 있다. 이는 바둑의 큰 장점이므로 다양한 성비, 연령, 장애 유형 등이 즐길 수 있도록 네트워크의 중요성을 더욱 강조했다.

<네트워킹. 장애인들이 많이 이용하고 역량을 강화할 수 있는 프로그램을 아무리 만들어도 바둑 전문 단체와 네트워킹이 이루어진다면 복지관뿐 아니라 다양한 환경에서 바둑을 둘 수 있겠다 라는 생각이 든다. 외부 바둑 관련 기관과 함께 네트워킹을 통해서 대회라던가 행사라던가 강의라던가 하는 것이 활발하게 이루어지면 이런 바둑에 관심을 가지신 장애인분들께서 복지관이라는 협소한 공간을 떠나서, 본인이 펼칠 수 있는 환경에서 본인의 역량을 잘 발휘할 수 있겠다라는 생각이 든다. 울산 내에서는 그런 네트워킹이 복지관에서 노력하지 않는 이상, 힘든 부분이 있으니까. 장애인들에게 네트워킹이 매우 중요해서.. 우리 복지관도 장애인분들이 지역사회와 잘 소통하고 네트워킹이 될 수 있도록 연결고리가 되는 것을 목표로 하는데. 복지관의 역할인데. 연결고리으로써 지역사회에 있는 많은 기관과 단체들과 또 장들 환경들을 이어갈 수 있도록 도와드리면 이분들께서 지역사회에서 좀 더 잘 지내실 수 있지않을까.. 바둑은 연합회와 함께 진행하는 부분이 있어서 다른 프로그램보다는 활동할 수 있는 부분이 많은

것 같다. …(중략) 하모니카 / 텃밭 등 여성도 함께할 수 있는 강점이 있는 프로그램이 많은데 바둑은 주로 남성만이 하니까 또 신규 이용자가 매년 들어오기는 하지만 기존 이용자가 머물러있는 프로그램 이다보니 바둑 프로그램이 인기가 좋다 보니 다른 프로그램보다 많은 이용자가 함께 이용할 수 있는 프로그램 이다보니 신규 이용자가 들어오면 기존 이용자가 나가야 하거나 하는 어려움은 없다. 하지만 좀 다양한 연령대, 다양한 성비, 다양한 유형의 이용자가 같이 진행을 해보면 좋겠다는 생각은 든다>

- 울산장애인복지관 -

- 원주시 장애인복지관

원주시 장애인복지관 담당자는 바둑 프로그램에 문제점보다 아쉬운 부분이 많았다. 이용자들의 바둑 프로그램 욕구도 있고, 바둑 프로그램 안에서 소속감을 느끼기는 등 긍정적인 부분이 많은데 바둑을 하면 이것이 좋아진다 등의 홍보는 찾아보기 어렵다는 것이다. 그 부분이 홍보의 아쉬움으로 남았다.

<만족도는 너무 좋은편. 재미있으니까. 가볍고. 대여요청도 많지만, 안되고 사업이 끝나면 수거해가시니까. 아쉽죠..…(중략) 테블릿이 있으니까. 각자 자기의 실력대로 하는 거니까 재미있게 하신다. 우선 프로그램을 하실 때 각자 집중할 수 있는 부분이 있으니까 그 부분이 굉장히 좋은 것 같고. 그리고 또 비슷한 나이 또래가 있다 보니까 친밀감도 쌓이고. 바둑을 하면 이게 좋아져요! 의 홍보가 많지는 않은 듯>

- 원주시 장애인복지관 -

원주복지관은 타 복지관과 다르게 대한바둑협회의 지원을 받아 테블릿으로 바둑 프로그램을 진행한다. 덕분에 이용자들의 만족도도 너무 좋은 편이다. 아쉬운 점은 대한바둑협회의 사업 기간이 너무 짧아서 다음에도 선정이 되지 못하면 테블릿을 수거해가고 그러면 이용자들의 흥미도 반감되어 아쉽다.

<프로그램을 꾸준히 했으면 좋겠다.. 한 3년 단위로? 왜냐면 실력이 금방 늘지 않으니까.. 단타는 하다가 끊기기도 하니까. 테블릿에 대한 소유권이 있었으면. 사업이 잠시 중단되더라도 이용자분들이 즐기실 수 있으니까. 사업이 종료되

면 건어가니까. 다시 출발해야 하고, 그렇다고 복지관에서 테블릿을 구비할 순 없고>

- 원주시 장애인복지관 -

장애인복지관 담당자의 바둑 프로그램 문제점에 대한 의견을 종합하면 다음의 <표10>과 같다. 가장 부족한 부분은 홍보였으며, 네트워크의 부재, 전문 강사 필요, 흥미 유발 등이 문제점으로 대두되었다.

<표10> 장애인복지관 바둑 프로그램의 문제점과 해결방안

문제점	해결방안
홍보 부족	1. 바둑 시합과 아시안게임 등 단체, 협회 차원의 적극적 홍보 필요
	2. 아이, 젊은 층과 장애 유형별 바둑용품 개발 및 홍보
네트워크 부족	1. 대한장애인바둑협회, 한국장애인복지관협회를 통한 네트워크 형성
	2. 장애인 바둑대회가 있을 때 장애인복지관에 통보
교육 전문가 부재	1. 대한장애인바둑협회에서 장애가 있는 바둑애호가에 대한 교육 필요
	2. 장애가 있는 바둑애호가가 강사가 되면 더욱 효과
흥미 유발 필요	1. 성취감을 위한 단급증 발급
	2. 실력이 향상되는 것을 바로 알 수 있도록 프로그램 개발

홍보 부족은 장애인복지관 바둑 프로그램 담당자가 모두 말하는 부분이다. 홍보의 성격은 조금씩 다르지만, 아이들과 젊은 세대를 위한 홍보가 부족하다는 의견이 가장 많다. 또한 바둑 자체를 어렵게 생각하는 사람들에게 바둑이 재미 있게 다가갈 수 있도록 이벤트를 만들어야 한다. 발달장애인을 위한 아름바둑도 모르는 복지관이 많은 만큼 더욱 적극적인 홍보가 필요하며, 기존의 19줄 바둑이 아닌 아이나 젊은 층을 대상으로 화려하고 승부를 일찍 결정지을 수 있는 새로운 프로그램의 바둑이 필요하다.

네트워크의 부재는 가장 아쉬운 부분이다. 인터넷이 활성화되고 나서 바둑의

가장 큰 장점일 수 있기 때문이다. 실제로 설문조사의 결과도 복지관 다음으로 바둑을 많이 두는 곳이 인터넷 바둑사이트였다. 이는 복지관과 이용자들이 네트워크를 형성한다면 전국적인 규모의 이벤트도 실행할 수 있다는 것을 의미한다. 가까운 지역이라면 직접 만나서 대국할 수 있고, 지역적으로 멀다 하더라도 네트워크만 잘 형성되어있다면 누구와도 대국할 수 있다. 장애인복지관은 대한장애인바둑협회나 한국장애인복지관협회 등과 네트워크를 형성할 수 있다. 인터넷 바둑이 익숙하다면 전국규모의 장애인복지관 바둑대회가 이루어질 수 있다. 또한, 네트워크가 잘 형성되어있다면 지역이나 전국규모의 장애인 바둑대회가 열릴 때 복지관 이용자들에게 큰 의욕을 불러올 수 있다.

교육 전문가 부재는 당장 눈에 보이는 문제는 아니지만, 미리 준비해야 한다. 특수학교와 마찬가지로 장애인복지관에도 전문 교육을 받은 교육 전문가가 필요하다. 무엇보다 장애에 대한 이해가 있는, 나아가 장애 유형별로 교육할 수 있는 강사가 필요하다. 현재 바둑강사 개인의 유능함으로 바둑 프로그램이 잘 진행되고 있는 곳이 있다. 반대로 말하면 그 강사가 부재 시 바둑 프로그램이 진행되기 어려울 수도 있다는 뜻이다. 따라서 유능한, 장애에 대한 이해가 뛰어난 강사를 많이 배출해야 한다. 만약 본인이 장애가 있는 경우라면 장애인 바둑애호가를 이해하기 쉬운 것이고 이는 가장 중요한 근로, 일자리와 연결될 수 있다.

흥미 유발을 위해서는 단급증을 취득할 수 있도록 지도하는 것도 한 가지 방법이다. 단, 그 과정이 복잡하지 않아야 하며 비용도 적게 들어야 할 것이다. 사실 단급증은 본인이 발전했음을 나타내기 위함이다. 단급 증을 획득함으로써 성취감이 올라가고 마찬가지로 자신감도 오르기 때문이다. 따라서 단급증이 아니더라도 기력 향상을 빠른 시간에 알 수 있는 프로그램이 개발된다면 이용자들은 더욱 의욕적으로 될 것이다.

IV. 결론

이 연구에서 진행된 장애인복지관의 바둑 프로그램 현황은 다음과 같다.

첫째, 장애인복지관에서 바둑 프로그램이 진행 중인 곳은 258개소 중 21개소이다. 그중 4개소에서는 발달장애인을 위하여 고안된 ‘아름바둑’이 진행되고 있다. 아름바둑은 바둑 프로그램 담당자에게 매우 긍정적인 평가를 받고 있었다.

둘째, 장애인복지관 바둑 프로그램 이용자의 성비는 남성 94.8%로 남성 이용자가 매우 많았다. 남성 이용자만 있는 복지관도 있었으며, 여성장애인들이 문의를 하지만 남성 이용자가 이미 많은 경우 조심스러워하는 경우가 많았다.

셋째, 특수학교와 장애인복지관의 바둑 프로그램의 문제점을 조사했을 때 홍보가 부족하다는 의견이 가장 많았다. 연령대가 높은 장애인에게는 이미 바둑을 둘 줄 아는 이용자도 있기에 접근성이 좋지만 젊은 세대에게는 바둑이 홍보가 되고 있지 않다는 의견이 많았다.

이러한 결과가 장애인 바둑교육에 주는 시사점은 장애인 바둑을 더욱 활성화하려면 남성뿐 아니라 여성도 부담 없이, 다양한 세대와 더 많은 장애 유형의 이용자와 함께할 수 있는 교육 방법을 마련해야 한다는 점이다. 바둑 실력뿐 아니라 장애인을 이해할 수 있는, 나아가 장애 유형별로 더욱 세밀하게 지도할 수 있는 지도자를 양성해야 할 것이다.

2023 항저우 아시안게임에 바둑이 정식종목으로 채택되었다. 장애인 아시안 게임에도 바둑 종목이 있다. 남자 싱글, 남자 단체, 여자 싱글, 여자 단체 등 4개의 종목이 펼쳐진다. 장애인바둑계뿐 아니라 바둑계 전체적으로 홍보가 되어야 할 것이다.

이 연구는 전국에 있는 장애인복지관 258곳을 전수조사했다는 것에 의미가 있지만, 조사 기간에 코로나19의 영향으로 더 많은 곳을 조사하지 못하였다. 258곳의 복지관 중 현재 바둑 프로그램을 진행하고 있는 20여 곳 외에 40여 곳에서

바둑 프로그램을 진행한 적이 있다고 답하였다. 코로나19가 종식된다면 현재보다 많은 복지관에서 바둑 프로그램을 진행할 것이다. 그때를 준비하려면 장애에 대한 이해가 있는 바둑 강사와 아시안게임 등의 홍보가 필요하다.

이 논문은 장애인복지관을 전수조사 하여 바둑 프로그램을 조사하였지만, 회수된 자료가 충분치 못하였다. 또한, 현재 바둑 프로그램을 진행 중인 장애인복지관을 모두 조사하지는 못했기 때문에 전부를 대표한다고 할 수 없다. 더 많은 자료를 가지고 장애 유형을 고려하는 후속 연구를 제안한다.

참고문헌

- 김바로미·김미라(2009). 장애인 바둑팬의 여가 및 삶의 만족도 조사, 바둑학연구, 6(1), 21-35.
- 김진환. (2008). 초등학교 방과후 학교 바둑교육 만족도 분석, 바둑학연구 5(2), 15-27.
- 박세혁(2016). 바둑 애호가들의 여가동기가 만족도와 행복감에 미치는 영향, 한 국사회체육학회, 64, 435-442.
- 보건복지부(2021). 「2020 장애인실태조사」.
- 보건복지부(2021). 「장애인인권현장」.
- 이경륜. (2007). 전북지역 바둑 수련생의 바둑교실 만족도 조사 연구, 국내석사 학위논문, 명지대학교 일반대학원.
- 정수현·김바로미(2007). 장애인의 삶에서 바둑이 갖는 의미에 관한 문화기술적 연구, 바둑학연구, 4(2), 19-38.

일반논문
Research Articles

* Go Development in the Middle East / Daniela Trink

중동의 바둑 발전 / 다니엘라 트링스

* 길림성 조선족 바둑의 역사:

1949년 중화인민공화국 건국 후 / 이성우·김진환

The History of Chinese-Korean Baduk in Jilin Province:

After the Foundation of the People's Republic of China in 1949

/ Li Chengyu & Kim Jinhwan

Go Development in the Middle East

Daniela Trink^{*}

Myongji University

Abstract: There is a growing interest in factors that affect the spreading of Go due to a slow but steady increase in the number of IGF members. Few studies have addressed Go in the Middle East. This paper aims at investigating the Go development in the Middle Eastern countries Turkey, Israel, Iran, United Arab Emirates, and Saudi Arabia. Data from literature and interviews were analyzed regarding the history, the current state, the organization, the strategies, and the difficulties associated with developing Go. The five case studies revealed country-specific characteristics due to differences in Go history and promotion strategies. For example, Turkey and Saudi Arabia mainly target university students, while Iran focuses on cooperation with other sports organizations and training Go teachers, and Turkey and Israel emphasize utilizing the new media. Consequently, the achievements also differ from case to case, such as an increased Go population (Turkey, Iran), professional Go level (Israel), and governmental recognition (Iran, Saudi Arabia). However, all countries share common obstacles, such as limited public awareness of Go, and lacking Go teacher education. The findings indicate that successful Go development can be driven by locals with the support of developed Go countries. Collaborations between Middle Eastern countries, online Go content and Go teacher workshops are needed to accelerate the Go development in the Middle East.

Keywords: Go, Baduk, Weiqi, Go culture, Go globalization, Middle East, Turkey, Israel, Iran, United Arab Emirates, Saudi Arabia.

* dtrinks@mju.ac.kr

I. Introduction

In the history of Go, globalization is a relatively new phenomenon. When the 1st World Amateur Go Championship was held in 1979 in Tokyo, only 15 countries participated; however, this number almost doubled to 29 in 1982, and these countries went on to found the International Go Federation (IGF). Currently, the IGF membership stands at 77 (IGF, 2023).

The International Mind Sports Association (IMSA) was founded in 2005 with the goal of lobbying for bridge, Go, chess and draughts to be included in the Olympic sports (IMSA, 2012). Their efforts paid off when chess, Go and draughts were featured in the Asian Games 2010 and in the Asian Indoor and Martial Art Games 2013 (Hsiang, 2013). However, in the 2014 and 2018 editions of the Asian Games, no board games were included. According to Jeong (2013), the 2014 organizing committee dropped Go partly because “there were too few Asian countries to support Go”. In other words, the low number of national Go organizations in Asia can be seen as an obstacle to including Go permanently in the Asian Games.¹⁾ Fortunately, Go was reinstated in the Asian Games 2022, whereas it is not clear whether the 20th edition in 2026 will follow suit (AINAGOC, 2023). Similarly, the second biggest multi-sport event in Asia, the Asian Indoor and Martial Arts Games featured Go only in 2013 whereas chess has been included since 2007. This raises the question of whether that will change in 2025 when it will be held for the first time in the Middle East (Riyadh, Saudi Arabia). The Olympic Council of Asia will certainly evaluate the Go development in Asia. In other words, the Go development in countries like the Middle East will eventually affect the efforts in getting Go recognized

1) Currently, there are 45 member nations in the Olympic Council of Asia, out of which 19 members have an equivalent Go organization member in the IGF.

by the Asian Olympic Council and the International Olympic Council.

Spreading Go and growing it into an organized activity is not an easy endeavor. In most European countries Go has been officially established by a national organization, as can be seen in the number of 39 EGF members that have joined the IGF as of January 2023. However, in other regions such as the Middle East, Go is still relatively unknown as evidenced by having only three national organizations being members of the IGF. This raises interesting questions as to why the spread of Go across the globe has been so uneven or stagnant.

Game historian Schaedler (2003) noted that Go did not set foot in Europe until the beginning of the 20th century, even though there were scholars who published writings on Go as early as the 17th century. Schaedler concludes that Go was lacking three features that affected the Westerns' attitude towards games: dynamism (fast-progressing and short games), variability (adapting original games to create game variants), and gambling (playing for a stake). Arguably, these limitations no longer exist, so why then is Go still struggling to attain widespread acceptance?

Tan (2019) tried to answer this question by conducting a global survey among Go players and Go associations. 1,035 Go players from 67, and Go organizations from 25 countries participated in the survey, and his findings revealed that the most influential factors promoting Go are the media, friends, and family. The reasons for the low popularity of Go in countries outside South Korea, China, and Japan are a lack of awareness due to the absence of active Go promotion and exposure, as well as the association's financial constraints. Furthermore, Tan analyzed the reasons for regional differences in Go development. However, out of the 15 countries in the Middle East,²⁾ only Go

2) According to World Population Review (2023), the list of countries in the Middle East varies from 15 to 26 entries. The core list consists of Bahrain,

players from Turkey and Israel responded. Therefore more research is needed to build up a better knowledge base.

A few other studies have addressed the Go history or developments in specific countries, such as the U.S.A. (Laird, 2001), Vietnam (Hong, 2010; Linh, 2020), Malaysia (Kim, 2016), or a region such as Latin America (Neubert, 2020). Such case studies are rare, yet they provide valuable findings on regional- and country-specific bottlenecks affecting the spread of Go.

This paper aims at analyzing the Go developments in the Middle East. Specifically, the following research questions were addressed.

1. When and how was Go introduced to countries in the Middle East?
2. What is the current state of Go in these countries?
3. What are the successful strategies, and the obstacles to spreading Go in these countries?

Depending on the level of maturity of Go culture in the countries under study, one or more of the research question(s) will be answered.

II. Research Method

To analyze the development of Go in the Middle East, five countries have been selected, namely Iran, Israel, Saudi Arabia, Turkey, and the United Arab Emirates, because they were the only ones to report Go activities. First, a literature review was conducted, using data from the national Go association web-

Iran, Iraq, Israel, Jordan, Kuwait, Lebanon, Oman, Palestine, Qatar, Saudi Arabia, Syria, Turkey, United Arab Emirates, and Yemen.

sites, the Go tournament repository of the European Go Federation (EGF), and news articles. Second, interviews with stakeholders were conducted via Zoom, messenger, or email.

A theoretical framework was utilized to analyze the collected data consistently and systematically. It is based on Jeong's definition of Go diffusion as a process of four steps: (1) introducing Go equipment, and rules, (2) teaching Go techniques, (3) developing the Go culture, and (4) commercializing Go (Jeong, 2013). The adapted theoretical framework in this paper consists of eight categories as listed and briefly explained below.

Go introduction: The game of Go is not widely known outside East Asia. Therefore the first steps of introducing Go are essential.

Organization: Every community needs some kind of structure and leadership to grow and motivate potential members to join. Jeong (2013) addresses this category in the third step of Go diffusion as "introducing a Go system." He argues that establishing and managing Go players' meetings, community, tournaments, a rating system, IT, media, etc. require a comprehensive system.

Education & promotion: Next, spreading Go needs people who explain how it is played, and help them improve their ability. Such educational events or programs can take place in informal (Go club, family or friends) or formal settings. Hsiang (2013) concludes his report on the current state and prospects of mind sports that "the next phase of growth is in the area of education and promotion (···)[which] will ensure the continued growth of the mind sports."

Events: Go can be played anytime and anywhere if you have access to the internet. Nevertheless, sustaining people's interest in Go and building a Go community is greatly enhanced by regular in-person meetings in Go clubs and competitions.

Products: As with every sport and hobby, equipment and publications are needed to support the development of its community. This includes accessi-

bility, costs, and user convenience of Go products. While most equipment is produced in East Asia, a few producers try to accommodate the growing demand in their region and began to create homemade products. The same goes for publications. Here, the language might also play a crucial role in helping Go fans improve their skills and broaden their knowledge about the game.

Support: Spreading Go in a country where it is not native requires a lot of resources and enthusiasm because of lacking playing and teaching equipment and basic infrastructure. Often locals in these countries rely heavily on support from other countries, such as Go teachers being sent for a designated time abroad, or donations in the form of equipment and books. Financial support is also provided in rare cases, such as Iwamoto Kaoru 9p, the Ing foundation, and CEGO.³⁾

Success: Each organization has its aims and strategies on how to promote Go. Therefore there are no ‘objective’ criteria of what could be specified as a ‘success’. Nevertheless, it is expected that there are positive outcomes that are worthy of special mention.

Obstacles: When spreading a ‘foreign’ culture like Go, it is inevitable to encounter various difficulties. Identifying them can help to find countermeasures to overcome them.

The framework described above also serves as a structure for presenting the main findings of this study in the next part.

3) Abbreviation for a Chinese group of sponsors supporting European Go, the official name is Beijing Zong Yi Yuan Cheng Culture Communication Co. Ltd. (EGF, 2013).

III. Results

In this part, the development of Go in the five selected Middle Eastern countries is described, by focusing on the introduction phase, the current situation, successful strategies, and obstacles to spreading Go. The framework of eight categories (introduction, organization, education & promotion, events, products, support, success, and obstacles) was used to structure the description. The results of these five case studies are presented in chronological order of how Go arrived in the Middle East: Turkey, Israel, Iran, the United Arab Emirates, and Saudi Arabia.

1. Go Development in Turkey

In Turkey, Go is developing rapidly since they started gathering in 1988. Geographically seen, Turkey belongs to the European Go Federation (EGF) which has been recording Go tournaments since 1996. According to the EGF's European Go Database, Turkey has seen 3,130 Go players who played at least once in a Go tournament in the period between 1996 and 2022 and ranks number four among the European countries listed, after Russia (8,871), Germany (6,874), and France with 6,544 Go tournament players (EGF, 2023). The following findings of the data analysis will reveal some reasons for the rapid increase in the Turkish Go population.

1.1. Introductory Stage & Organization

According to the Go historical information on their association's website, the first mention of Go in Turkey was in two scientific journals issued in 1970 and 1971. However, it took almost 20 years until Turkish players Alpar Kilinc

and Mehmet Dardeniz began to play and founded a Go group at the Middle East Technical University (METU), one of the most prestigious universities in Turkey. According to one of the founders, Kerem Karaerkek, the informal gathering led to Kilinc's formation of a Go club that joined the *Turkish-Japanese Friendship and Solidarity Association* since there were not enough Go players at that time, and that association also became a member of the IGF in 1993. Later, when the *Go Players' Association* was established in Ankara in 1995, they transferred the IGF membership to this association. (E. Kurter, personal communication, March 15, 2022) In 1996, they joined the European Go Federation (EGF), and in 1997, the organization was renamed to *Turkish Go Players' Association (Türkiye Go Oyuncuları Derneği, TGOD)*, their logo is shown in figure 1.



Figure 1. Official logo of the Turkish Go Players' Association.
Source: TGOD (2023)

During that important beginning stage of Go in Turkey, a tragic incident took the lives of two founding members, Alpar Kılınç and Cem Kendi. Every year the Alpar Kilinc Memorial tournament is held in the founder's honor.

In the 2000s, the Turkish Go community expanded throughout the country. New Go groups were founded in Ankara at Bilkent University and Hacettepe University, as well as at Istanbul Technical University and Galatasaray University in Istanbul. Furthermore, the first Go clubs were established outside the capital Ankara and their largest city Istanbul: in 2004 in Bursa and Izmir, followed by Eskisehir in 2005. The current president of the TGOD, Eren Kurter,

points out the impact of university Go clubs (E. Kurter, personal communication, January 18, 2023).

“I think that the most important reason why Go has become widespread in Turkey is the student clubs at universities. The education process and exams in Turkey from childhood to university entrance unfortunately cause children and young people to not show much social and cultural diversity. However, after entering the university, students who are partially relieved begin to explore student societies to get to know themselves, socialize and learn new things. In this process, Go clubs at universities play an important role in reaching these students.”

Kurter describes the positive role Go clubs play in the students’ lives as well as in the Go community that needs to recruit new members to grow. Husrev Aksut, adds on that by stating that he considers university Go clubs, city Go clubs, and the Turkish Go Players’ Association as the biggest impact factors on the growth, at least until the last decade (H. Aksut, personal communication, January 23, 2023). He mentions another factor that affected the Go development in Turkey in the last decade, as discussed below in the part ‘support’.

1.2. Education

Turkish Go teachers instruct people of all age groups at various institutions, such as schools, universities, Korean cultural centers, and companies. At the center of these educational offers are individuals and institutions, such as Mehmet Emin Barsbey, who founded the Istanbul Go School in 2011 and teaches mainly children – reportedly 133 students last period, and Eren Kurter who has been offering Go courses at the two most prestigious Turkish universities Hacettepe University and Atılım University, where 60-125 students enroll every semester, depending on the quota he sets. Currently, he is also doing some aca-

demical research related to Go. As shown before, Kurter emphasized the impact of Go courses at the university level on the development of Go in Turkey:

“(…) [S]ince 2016, the Go course has been added to the elective courses program at Hacettepe University Faculty of Sport Sciences, one of the best universities in Turkey (…). The Go course, which has become one of the credit courses that students must complete to graduate, has been a very important development for the systematic and programmatic introduction and dissemination of Go. (…)

My biggest advice to countries that want to promote and spread Go is to start from universities, as in our country. Also, if I need to mention another advantage of having Go clubs in universities, there are usually problems in finding affordable/free and large venues for tournaments. Universities provide great convenience at this point.”

While attending university Go clubs is completely voluntary, official university courses require the students' commitment to some extent for a whole semester. Furthermore, teaching Go at university can be seen as a type of formal, systematic education. On top of that, universities are excellent cooperation partners as they allow to use their facilities on the weekend for a low price.

In addition to these in-person teaching, two online Go schools were opened after the COVID-19 pandemic began in 2020. One of their teachers, Husrev Aksut, reports firsthand:

“The first one is Taşlı Yol Go Okulu (<https://gookulu.tasliyol.com/>), created by three top players and close friends (Özgür Değirmenci, Altan Kuntay, and me). We organize online leagues (like Yunguseng Dojang) and give private lessons. But it is less active after the start of face-to-face events. There is less demand for online stuff.

The second one is Şibumi Go Okulu (<https://sibumigookulu.com/>), created by Hataycan Özgür, who is the only teacher there. The format of this school is very similar to Taşlı Yol Go Okulu.”

1.3. Events

In Turkey, Go is developing rapidly since they started gathering in 1988. Despite a stark decline in the number of Go tournaments and tournament Go players since the COVID-19 pandemic started, 18 Go tournaments were held in 2022. The largest one was the 28th Alpar Kilinc Memorial at the end of the year which attracted 130 Go players.

Thus it does not come as a surprise that the EGF database reveals a steady increase of Turkish Go tournament players in number and strength. As shown in figure 2, before 2004, the number of registered Go tournament players in the EGF database was less than 30 per year, partly because Go results were not reported to the EGF before 2002 – even though Go tournaments were held at that time. The continuous increment of Go activities significantly helped grow the local community, as evidenced by 208 participants at the 24th Alpar Kilinc Memorial held in Ankara in 2017, and a total of 758 Turkish Go tournament players in 2019 just before the pandemic began. That can safely be named the biggest increase in the annual number of tournament players in the EGF within such a short time. Having a broader base, the overall level also improved, as can be seen in the number of 32 dan players who played in 2022. However, they face a limit when it comes to the strongest players as only three Turkish players have achieved the Go strength of 5 dan yet (as of January 2023). Nevertheless, this case study is showing how the Go population can increase rapidly despite a short history of fewer than 35 years.

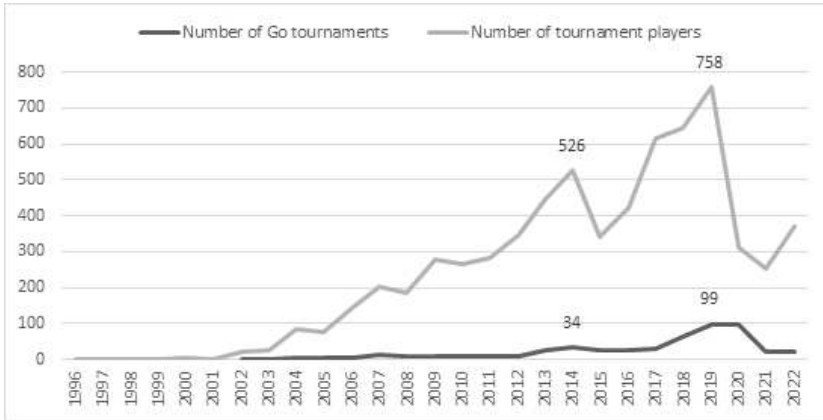


Figure 2. Annual Go Tournaments & Participants in Turkey (1996-2022).
 Source: EGF (2023)

1.4. Products

In many countries spreading Go is hindered by a lack of basic equipment, such as playing tools, and teaching & learning materials. In contrast, in Turkey, you can buy Turkish Go equipment of diverse sizes at a wide range of prices. Barsbey explains how he as a Go teacher and promoter produces Go equipment as a side job (M.E. Barsbey, personal communication, January 19, 2023).

“I don't have a factory, but I cooperate with some factories. For example, ordering stones from a producer, working with a print office for boxes and booklets, and producing Go boards with some other suppliers. Finally, I design and bring the Go set together.”

On top of his productions, there are also game suppliers who offer Go sets on the internet. According to Barsbey, you can find a variety of Go equipment in online stores but most of them are cheap and not standard Go equipment, such as smaller-sized stones. In addition to the quality, Barsbey points out another difficulty, which is the high entry barrier for beginners:

“Without any help, they don't understand the game and stop playing. Many Go sets are just waiting on bookshelves at homes without any use.”

Therefore, he rather not recommends beginners buy a Go set in the beginning. He elaborates that digital tools can replace the physical Go set and also lower the difficulty at the beginning of the learning process.

“If they play with a Go program, at least they cannot break the rules such as illegal moves or ko capture. If two beginners play against each other at home they just get lost.”

Barsbey points out that the category ‘Go products’ should not be limited to physical products such as Go equipment and publications but should also refer to digital tools that are available anywhere anytime, and many of them even for free. These features might indeed help lower the entrance barrier for new Go players.

1.5. Support

Turkey has received support from various sides. When asked what had a significant impact on developing Go in Turkey, Barsbey immediately responded with “the internet!” He elaborated on the reasons why the internet has helped the Turkish Go community at the beginning of the 21st century:

“If you are just a few hundred players in a 60 million country and mostly low-level kyu players, then the internet is a big help to practice, study, as well as to communicate and promote the game. For example in Korea, Go is an old and traditional game. In Turkey, it is a new game without almost any background and institution.”

For many Go players, the internet is seen as the reason for local Go clubs losing

members due to the convenience of playing Go online. In contrast, Barsbey emphasizes the positive effects of the internet, such as using websites and social media to inform people about Go in general, as well as announcing events and educational programs. On his school's website and Facebook page, there are regular updates on recent activities and his appearances in the press. For institutions and parents that must be an essential and reliable information source.

Aksut talks about foreign support and why it had an impact on developing Go in Turkey:

“(…) probably collaboration with Asian countries/associations. Especially in the last decade or so, we had many Korean professionals come to visit Turkish Go Camps, tournaments and give workshops, etc. Besides, the Korean Cultural Center and Korean Embassy in Ankara had sponsored several events in Turkey.”

Kurter also mentions the role that foreign support has played in Turkey:

“(…) as a result of the support of the Embassy of the Republic of South Korea and the Korean Cultural Center, we started to organize the Korean Ambassador Youth Go Championship every year and as a result of this organization, which we realized with a large budget, unlike other tournaments we usually organize with low budgets, we were able to reach many young players with this budget. We were able to get young people to take a lot of Go lessons thanks to this. I cannot help but thank the Korean Baduk Federation and the Korean Amateur Baduk Federation for their unwavering support in all these processes I mentioned. They have never left us alone in terms of professional players visiting our country and providing training and materials.”

In short, the interviewees mentioned the following supporting factors: universities, new media, and their national organization, in addition to the help they received from foreign institutions such as the Korean Embassy, Korean Cultural Center, Korean Baduk Association, and the Korean Amateur Baduk Federation.

1.6. Success

When it comes to describing the success, the big growth of the Go community in a brief time is worth mentioning. Association president Kurter describes it like this:

“We currently have around 3,000 active players participating in tournaments, while we estimate that around 15,000 people across the country know the rules. These players are between the ages of 5-65. Our strongest player is at the 5-dan level, but we have a lot of young and strong dan-level players just below it. Unfortunately, we do not have a professional Go player from Turkey, I think the biggest reason for this is economic. Alper Sulak, who came in 2nd in the under-12 category at the European Youth Go Championship held in 2022, and his friends are our best hope to find our professional player.”

Even though Turkey's strongest players have not reached the top level in Europe yet, the broad base they have kept building is very promising, e.g. the nine-year-old Alper Sulak 1 dan who shows promising results in national and international Go tournaments.

1.7. Obstacles

Despite the undoubted success of developing Go in Turkey, they also face obstacles. Kurter mentions the pandemic that surely affected all countries,

“(…) although we return to our activities with the cessation of bans and reopening, we are still far from our rapid rise before the pandemic. In addition, the economic crisis in Turkey due to various reasons has made the participation of intercity tournaments very difficult.”

However, in addition to the pandemic and the economic recess in Turkey, he also points out the lack of professionalization of Go in Turkey:

“(…) [U]nfortunately the people who have graduated from university cannot spare enough time. However, financial support should be arranged for people who can promote Go in the country as soon as possible, because, on a voluntary basis, progress can only progress to a certain level. I think this is the main reason why Turkey has not yet reached the level we want, unfortunately, we could not create someone whose main job is "Go" due to the lack of financial support from the state. It is not right to expect people who work for Go voluntarily - often spending money from their own pocket - while working in various jobs to earn a living.”

Aksut points out two obstacles to overcome in Turkey:

“For introducing Go to new people, I think the biggest obstacles were the lack of Go equipment, materials, teachers, and so on. For bringing top players to higher levels (we have many low-dan players, but no players in the top 100 in Europe, only 3 players in the top 200), the biggest obstacle was not having strong teachers (pro or top amateur) like in some European countries and having very limited opportunity to join European tournaments and congresses due to visa requirements and economic reasons.”

In sum, Turkey’s case study has revealed that the steady increase in the Turkish Go population can be linked to their efforts in education (university, children), a growing number of Go clubs and events, collaborations with local universities as well as foreign organizations, and the internet as a medium and tool to easily reach a wider audience. The analysis also indicates that economic, social, and political environmental factors (economic recess, pandemic, visa restrictions), as well as internal shortcomings (lacking professional or top amateur players) have been slightly restricting the development of Go in Turkey.

2. Go Development in Israel

We will begin with the history of how the Go association was formed, the challenges it faced, and the various methods it used to overcome them.

2.1. Organization

Go history in Israel began in 1996 when a small group of Go enthusiasts founded the Israeli Go Association (IGA). Their official logo which is displayed on its website and promotional materials is shown in figure 3. The association became a member of both the EGF and the IGF in 1997.



Figure 3. Official Logo of the Israeli Go Association. Source: IGA (2023a)

Former executive member Elad Zipper (2019) described the beginning stage of their organization as follows:

“In the beginning the association was tiny, there was only a single club in Rosh HaAyin city with the founders as its only members, the founders had a bit of connection with the local municipal government, and they used it to have a presence in local events and expand the community. (...) [In] 2004, the first official Israeli Go Championship took place with 36 players, it is an impressive number for a new association and an unknown game, even today the Israeli Association doesn't have those numbers.”

Soon after, in 2006 there was a surge in interest because of the Japanese anime “Hikaru no Go”. In that year, the number of Israeli Go Championship participants jumped to 68 players. Current association president Fragman commented on the Go boom (A. Fragman, personal e-mail communication, January 16, 2023).

“Hikaru No Go was one of the accelerators during the 2006 period in which over 10,000 people bought Go sets and that was the biggest bloom of Go in Israel. Out of those people, our national team consists of many players who started in that period.”

However, this success could not be sustained beyond 2006 because there were not many Go activities organized in Israel. All this changed in 2012 when a group of people, led by president Ofer Zivony, took the initiative to replicate the successes of 2006. Zipper (2019), an executive of the Israel Go Association at that time, described their strategy to revive the Go association as follows:

“The answer is to build a big core of players that will make the Go community an unseparated part of their lives and once it is there it will be much easier to attract other players and even new players to step in becoming part of the community. (···) The first thing we have done is trying to make more tournaments each year.”

Despite opening more tournaments and making them more accessible for their members, the participation rate did not change much. Therefore, Zipper set up a Facebook page in 2014, which soon proved to be a more powerful tool to inform Go players about the existence and activities of the association, currently there are 700 followers (IGA, 2023b).

Next, emphasis was put on socialization among the Go players to make the big audience they reached via the Facebook page engage and become core mem-

bers of the Israeli Go community. According to Zipper, they tried to organize more Go tournaments to allow Go players to meet each other more often. His next idea was to set up a group chat in a messenger application:

“I’ve tried opening a Whats App group for everyone, people can become friends more easily if they communicate with each other daily. The results were promising, over time many players joined the WhatsApp Group and became friends, shared life and death problems, played games together, and had many casual talks, and the most important thing is that each tournament had at least 25 players.”

Their strategy of utilizing social media has been expanded, nowadays the Israeli Go Association updates their official website (IGA 2023a), their Facebook page (IGA, 2023b), a Facebook group page (2023c), in addition to using WhatsApp group chats for each Go club.

After their success in growing the number of core Go players, they set a new challenge – reaching out to new potential Go players. When analyzing typical Go players in the Western world, they concluded that “they are usually people who like science, computers, games, books, and anime.” Therefore anime, Sci-Fi, fantasy, and board game conventions became a new platform for them to introduce the game to a new audience.

“We decided that having a presence at those events is a key to the development of the Go community. It turns out that even though they enjoy learning and playing Go at those conventions, they usually don’t want to become part of the Go community. The main reason is that they found their group of friends and they don’t need any replacement or alternative. So far we managed to reach out to more existing players than making new ones.”

Zipper summarized their efforts in reaching out to inactive Go players and how Facebook and WhatsApp helped them to reach that goal. On the other hand, he also described their difficulties in attracting new Go players. Fragman

describes the current Go population in Israel as follows:

“Our community consists of 500 people who are involved with Go. Out of them around 100 participate occasionally in tournaments. Regarding strength - our community is slowly growing therefore it is getting stronger. And the age of participants - for a few years we do not have enough youth playing. At the moment, only one youth player is participating in tournaments.”

2.2. Education

In the above description of the Go development in Israel, we can see that there were few promotional or educational activities held. Perhaps it is worth mentioning that the association has also a YouTube channel with a few videos that explain basic rules as well as commentary on games of strong players.

When asked what advice president Fragman would give to countries that only recently discovered Go, he answered:

“Invest in young players and invest in excellent players. Make as many tournaments as possible and make sure professionals are attending.”

Based on his experience in Israel as well as visiting and competing in Go in other countries, he emphasizes that education, events, and professional lectures are important means of developing a solid base of Go players and continuous growth in strength.

2.3. Events

The European Go Database allows us to get a quick overview of the Go tournaments held in Israel between 1996 and 2022 (figure 4). In 2004, the first annual Israeli Go Championship was held, practically the only tournament until

2012. In that period, they witnessed the Hikaru-No-Go effect and a total of 70 players competed in the championship. However, before then the top Israeli Go players joined Go tournaments abroad, such as the annual World Amateur Go Championship held in Japan.

As described by Zipper, the Israeli Go organizers increased the number of Go tournaments to seven in 2017 and 2018⁴⁾ which increased the number of tournament participants to 86 in 2018. However, the number fell to 58 players when only four tournaments were held in the following year. Since the start of the pandemic, face-to-face tournaments have been limited causing the number to fall further to 35 in 2022.

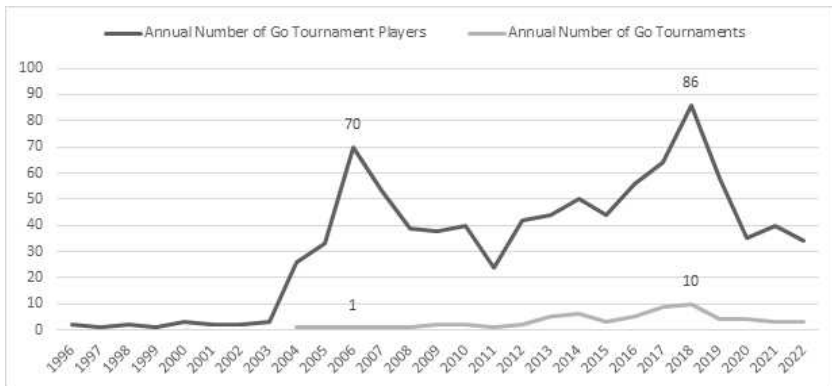


Figure 4. Annual Go Tournaments and Participants in Israel (1996-2022).
 Source: EGF (2023)

2.4. Support

According to Zipper, in the first years, the Go organization had connections to the local municipal government, which helped grow the Go community in

4) In the European Go Database, the annual number is higher than the actual number of 7 because the preliminary group stage and finals of the same tournament are counted as two events.

the beginning stage. Zipper resumes, “Maybe we should consider putting a bit more priority [in re-establishing] municipal connections.” On the other hand, Amir Fragman describes the supporters of Israeli Go as follows:

“Yes, we had support from the EGF, the Japanese, Korean and Chinese embassies, and cultural centers – in a few ways,

- a. a place to play our tournaments,
- b. equipment donations, and
- c. events produced by them which include professional players and professional players sent by national associations.”

2.5. Success

Despite its short history, a small Go population, and low Go tournament activities, they can take pride in their Go talent Ali Jabarin who learned Go at the age of 12 in 2006 and turned professional in the very first European Go pro qualifiers in 2014. More surprisingly, he is a ‘home-made’ professional as he had studied mainly in Israel to achieve that level, except for a relatively short six-month training time in South Korea. After becoming a professional, he also enhanced his level in China and was promoted to 2 dan in 2018. Another well-known top player is five-time Israeli champion Amir Fragman 6 dan, the captain of Israel’s team in the Pandanet Go European Team Championship and current president of the Israeli Go Association. According to Fragman (2017), he learned to play Go at the age of ten from his father, Shavit Fragman, who used to be the association’s president in the past and is still active in promoting Go.

2.6. Obstacles

Zipper has already discussed a couple of difficulties they faced when trying to grow the base of Go players. Amir Fragman added:

“Unfortunately, Go is not as popular as other games. People do not know it and therefore are not as willing to send their kids to extracurricular activities.”

Both Zipper and Fragman address the problem of the low awareness of Go among the Israeli population.

In summary, Israel’s case study revealed a surprising rise of two top players Jabarin 2p and Fragman 6 dan despite a relatively small community. The Israeli Go Association is proud of its top players' achievements and yet struggles with expanding its existing community. Using social media like Facebook and WhatsApp somewhat helped make the association’s activities more popular, their biggest challenge yet is to promote Go to a wider audience and integrate them into their community. Presenting their local stars’ international successes in the media might contribute to building more awareness of Go in public and inspire young learners to follow their role models.

3. Go Development in the Islamic Republic of Iran

3.1. Introductory Stage & Organization

Information on Go in Iran is scarce due to its short history. The Baduk Association of the Islamic Republic of Iran (BAIRI) was founded just 13 years ago in 2010, and its official logo is shown in figure 5. They received active support from the Asian Go Federation (AGF) in 2014 when AGF president Seo

Daewon and secretary-general Kim Dalsoo visited the association headquarters and met with the Iranian Vice Minister of Sports to emphasize the importance of officially recognizing Iran’s national Go organization by the Ministry of Sports (N.N., 2014). When Iran applied for IGF membership in 2015, they reported 18 Go clubs, 500 members, and 100 Go tournament players. The association president Miram Amidimehr stated that the number had increased to more than 1,000 Go players, including 200 Go teachers (M. Amidimehr, personal communication on March 10, 2022). When doing a follow-up inquiry in January 2023, secretary-general Manouchehri reported that they had more than 2,000 Go players in Iran now (M.G. Manouchehri, personal communication, January 15, 2023). When asked about the success of Go in Iran, he replied:

“52,000 athletes are working under the cover of my organization in Iran called the Humanitarian Games Association. (···) In fact, Iranian humanitarian games have several Iranian national associations that have been recognized by the Ministry of Sports and the National Olympic Committee. Therefore, our extensive relationship with athletes from various National Sports Associations made Go to be known in Iran very quickly and its members increased. Although the technical level of Go players in Iran is not advanced and professional. But countless people in Iran are playing Go now. (···) I am also a board member of the World O-Sport Federation (WOF). At O-Sport, we have mind sports, artistic sports, combat sports, and obstacle sports.”



Figure 5. Official Logo of Iran’s Go Association.
Source: BAIRI (2023).

3.2. Success, Support, and Obstacles

The key to Iran's successful development can be seen in embedding Go in a professional umbrella sports organization that would allow the small Go association to utilize synergistic effects by joining and organizing competitions together with other sports and thus profit from their publicity effect. Furthermore, Go was recognized by the government, in other words, their promotion activities are subsidized by governmental funds.

In an interview during the Korea Prime Minister Cup 2012, the vice president of the organization, Shirin Mohammadi (IGF, 2012) talks about their early development and the difficulties they faced in Iran:

“(…) we now have an enthusiastic group of young people who are playing the game, but we lack someone to teach them. They can only learn from printed matter and the Internet. (…) But you can't improve rapidly just by playing on the Internet. (…) What we really need is for some professional players to come to Iran to teach. It should be someone who is good at teaching and can communicate in English.”

Mohammadi also addressed the foreign support they received:

“The Korean Baduk Association has been extremely helpful, donating sixty Go sets, for example, and making it possible for me to come here (…)”

In contrast, Manouchehri (personal e-mail communication, January 15, 2023) did not recall any recent assistance from foreign countries in spreading Go in Iran:

“We now have more than 2,000 Go players in Iran. However, no country has helped us so far and we are developing Go in most countries of West and Central Asia, we spend a lot of money as well as time. For example, we have set up an organization for Go in Oman and have asked Oman's O-sports community to join the Go family. I am currently doing this in Syria, Iraq, Lebanon, Qatar,

Afghanistan, and Pakistan. We have entered the field of Elite/championship and serious competition in the West and Central Asian region (a total of 19 countries) and Iran is growing rapidly as the center of this region. I am ready to go to Saudi Arabia and share my experiences with them and train and develop Go there.”

Notably, the enthusiasm for spreading Go in Iran has even motivated Manouchehri and his team to initiate Go introductory meetings in neighboring countries and thus act as Go ambassadors. He finished the interview with a statement that summarizes his passion for Go:

“Anyway, we love Go, and we are trying to be one of the most developed countries in the world Go family.”

Both Manouchehri and Mohammadi wish for additional support from other countries to assist them in spreading Go in Iran and other Asian countries. At their general assembly in 2022, the Asian Go Federation (AGF) recognized Iran’s efforts in spreading Go beyond their own country and approved Iran’s plan to establish a Central and Western Asian Regional Office of the AGF in Iran, as well as to host the AGF Championship in Iran in 2023 (O-Sports, 2022).

In summary, Iran’s Go story has revealed that spreading Go does not require a long history or geographical proximity to its origin. A small group of people who evaluate Go as worthwhile spreading combined with the idea of utilizing the expertise and resources of a bigger professional umbrella organization is showing great results in Iran, such as governmental recognition, more than 2,000 Go players, and 200 Go teachers. Governmental funds as well as training Go teachers to spread Go to a wide audience seem to pay off. Additional external support can help accelerate the effectiveness of their efforts in promoting Go in Iran and other countries.

4. Go Development in the United Arab Emirates

4.1. Introductory Stage & Support

In January 2022, the Japanese newspaper Mainichi reported on a Go promotion event at the World Exposition in Dubai in the United Arab Emirates (N.N., 2022). It was the first time that the Expo, one of the largest fairs in the world, was hosted in the Middle East. Due to the pandemic, the delayed Expo 2020 opened in October 2021. Perhaps inspired by the Expo's theme “Connecting Minds, Creating the Future”, the Nihon Ki-in sent a four-person team to promote Go with the goal to “generate interest and encourage participation in this challenging and entertaining game,” as stated in the event announcement.



Figure 6. Expo visitors learning Go. Source: Goto Shungo

The hands-on activity as shown in figure 6 was held from 2021 December 9th to 12th led by Tsukuda Yuko, the owner of a Go salon in Japan and organizer of the Japan Go Congress 2017, Goto Shungo 9p of the Nihon Ki-in, and Chinese Li Ting 1p of the Kansai Ki-in who has been living in Austria since 2010. Li Ting is proficient in five languages: Chinese, Japanese, Korean, English, and German, and thus perfectly prepared for an international audience. Tsukuda Yuko's eldest son Miyagishi Ryu also joined to assist Li Ting in ex-

plaining the Go rules to visitors. Besides learning the rules, the participants could also practice with Japanese professional Cho U's Go application, and play their first game in the exhibition halls. The four-day promotion event was a great success as it saw as many as 450 participants from 16 countries - where else does Go enjoy such exposure? Tsukuda Yuko commented, "They say they will share the joy of Go when they return to their country." Figure 7 displays a group picture of the teaching team at the Expo in Dubai.



Figure 7. Expo Go teaching team (from left to right Li Ting 1p, Goto Shungo 9p, Tsukuda Yuko and Miyagishi Ryu). Source: Li Ting (2021)

The next expos will be the Expo 2023 in Buenos Aires, Argentina, and the Expo 2025 in Osaka, Japan, which will provide another excellent stage to promote Go to an international audience, as Goto Shungo commented: "We went to Dubai to sow seeds for the World Expo in three years." Perhaps Latin American Go organizations can also utilize their network and offer Go workshops at the Expo in Argentina as a catalysator for reaching a wider audience.

In summary, Go has been introduced only recently to the United Arab Emirates with the help of a small team sent by the Nihon Ki-in to the grand-scale international event Expo 2020. Go was presented there as part of

Japanese culture, and 450 visitors experienced it first-hand guided by amateur and professional players. Follow-up activities are needed to build a local community and eventually an organization dedicated to promoting Go in the United Arab Emirates.

5. Go Development in Saudi Arabia

5.1. Introductory Stage, Support & Obstacles

In February 2022, Kim (2022) reported on Go development in one of the oil-rich countries, Saudi Arabia. In 2019, a group of researchers at King Abdulaziz University conducted a research project on mind sports that could enhance the lives of Saudis. They encountered Go in the process; however, the project leader, Prof. Majed Alharthi, and his team did not know much about the game.

He explained how he encountered Go (M. Alharthi, personal communication, March 3, 2022).

“In one of our meetings, we discussed mind sports and how they can help to give students some skills like critical thinking, memorizing things, making decisions, something like that. So we ended with the approach to promote mind sports in general. Then the first step was, let’s do a study on the current situation of the mind sports: what are the very important mind sports and that can help [achieve] our goal, that can help our students to get those skills.”



Figure 8. Go workshop in Riyadh, Saudi Arabia.
Source: Kim (2022)

In December 2019, Alharthi traveled all the way to Rochester, USA to consult Prof. Thomas Hsiang, secretary-general of the International Mind Sports Association, about the most important mind sports. After this meeting and their study, Alharthi's research team decided to include chess, Go, and bridge in their project. As part of his working visit, he also went to the National Go Center in Washington DC to learn the basics of the game for two days.

His avid interest in Go stems from the fact that the Saudi Arabian government has proposed a billion-dollar program called "Quality of Life" which is part of the bigger "Vision 2030" that aims to shift the country away from its oil dependency and improve the citizens' living standards. Based on the results of their research, Alharthi's team recommended the Saudi government promote mind sports (chess, bridge, and Go) as part of the "Quality of Life" program, and the government agreed. In other words, Go is now officially recognized as educationally valuable in Saudi Arabia, and all the teaching and promotion will be covered by the government. Alharthi shared what arguments they used to convince the government to include a foreign mind sport like Go that is un-

known in Saudi Arabia:

“I told you about that study we did, and [we found that] they use that Go game in schools in Korea. There are many institutions in Korea, Japan, China, and the United States, they have institutions for Go, so it is not a limited game, it is an international game. That means this game is very interesting and very good as a mind sports game. (···) In the study that we did, we found that students can improve their skills in many ways if they play Go.”

The next steps were taken in January 2022, when they invited Korean professional Kim Myungwan to Riyadh to teach them the basics. He provided an eight-day Go workshop to 12 selected participants on how to play and teach Go (figure 8). The hope is that each of these participants will spread the game in their local communities. Alharthi describes their promotion strategy:

“In the beginning, we thought university students [would be a good target]. After we did our research, we found that it might be better for elementary school students. However, our colleagues are all at university, so we first target university students. But we can expand it, no problem.”

Despite their success to convince the government that promoting Go is worthy of governmental subsidies, they also face some difficulties:

“Awareness. We need more awareness to promote Go. When we announced the Go training, a limited number of people came. That means they don’t know about Go and they are scared of Go. They may see it in some animations or cartoons sometimes, but I did not see it before. (···) The other challenge is··· Actually, it is an easy game. The people we trained, they can teach Go, but they cannot teach it like experts.”

Alharthi addresses the necessity of continuous training for Go teachers in order to enable them to teach the game effectively and systematically.

In summary, the case study of Saudi Arabia has shown that the initiative to introduce Go came from local academic researchers who successfully integrated Go into a huge government program that aims at enhancing Saudi citizens' lives. The professional introductory workshop for aspiring Go teachers in January 2022 was a promising start. Yet, there are few Saudis who can teach the game to their current main target, university students, or children. Since they are beginners themselves, they need more teacher training to improve their Go techniques as well as Go educational skills. In addition, the lack of awareness of Go in Saudi Arabia is another challenge they face as Go is completely new to their country.

IV. Discussion and Conclusion

In this paper, the developments of Go in the Middle Eastern countries Turkey, Israel, Iran, the United Arab Emirates, and Saudi Arabia were analyzed based on a framework of eight categories. The major findings were as follows.

1. Go Introductory Stage

In Turkey, the first informal gathering of Go players was held in 1988 which catalyzed the formation of an umbrella organization in 1993, and in 1995 this organization metamorphosized into what is now the Turkish Go Players' Association. A very similar history is shared by the Israeli Go Association, where the casual gatherings of Go enthusiasts led to its establishment in 1996. In Iran, the Go players formed a national organization in 2010 which was recognized by their government as a sports organization in 2014, and by the IGF

in 2015.

Meanwhile, the United Arab Emirates and Saudi Arabia currently lack national Go associations. However, they have received help from amateur and professional Go players from other Asian countries in the form of workshops to teach the basics of Go to a selected few. It is unclear whether the participants have disseminated their knowledge to the local population.

2. Current State

In Turkey, there are about 3,000 Go tournament players, and 15,000 people know the Go rules. The strongest player is 5 dan, and in 2022, there were 15 face-to-face and three online tournaments held. Turkey is one of the few countries where Go is taught as a course at two renowned universities in addition to Go clubs at several universities. These achievements can be seen as a huge success considering their relatively short-lived Go history of 35 years.

In Israel, there are about 100 active players who play in Go tournaments, and 500 people know how to play. Their top players are Ali Jabarin 2 dan pro and Amir Fragman 6 dan. In 2022, three face-to-face tournaments were held, and 34 players participated.

In Iran, there are more than 2,000 Go players and 200 Go teachers. However, it is unclear whether all of them are active or not. Once a year the national Go championship takes place under the auspices of the Iranian Go association which is recognized by the Iranian government as a sports organization.

The information about Go in the United Arab Emirates and Saudi Arabia is too limited to evaluate the current situation.

3. Successful Strategies & Obstacles

For each of the case studies, the level of Go development and success story is different. The advances made by Turkey can be attributed to the building of a broad base of Go players using strategies such as exposure at universities (Go clubs, elective courses, tournaments), lowering the entry barriers (supply of homemade inexpensive Go equipment, educational programs for all age groups), cooperation with institutions (universities, Korean culture center, etc.), utilization of new media to reach a wide audience, and foreign support (professional visits, equipment donations, etc.) On the other hand, their limited top players' level (5 dan), a lack of a professionally-run organization (i.e. over-reliance on volunteers for promoting the game), economic recess, and visa restrictions were identified as barriers to further development.

In the case of Israel, they have managed to produce one professional and one strong amateur player, both of whom are listed among the top Go players outside of Asia. This achievement is linked to their early interest in the game combined with intensive individual training. The Israeli Go Association has partially succeeded in increasing and sustaining a small community by utilizing social media. In addition, a temporary increase in the number of tournaments to seven per year also helped to rise the annual tournament participation. On the other hand, the following barriers to spreading Go were identified: the lack of awareness of Go in general society and the lack of youth Go programs.

For Iran, their steady increase in the number of Go players to 2,000 is a success although it is not clear whether these players only know the rules or are active players. The key to their success is attributed to the relatively high number of Go teachers (200 out of 1,000 Go players in 2021) and their ability to use the synergistic effects of different sports disciplines, such as incorporating Go in the World Obstacle Federation (WOF) and the Humanitarian Games

Association. In addition, it is remarkable that they have already started to spread Go to other countries in the Middle East. If these initiatives are successful, then the growth of Go in the Middle East will be accelerated by new opportunities such as Middle East Go championships and friendship exchange matches, much like what countries in South East Asia have experienced. Two major obstacles were identified: the lack of continuous support from foreign countries and the lack of strong players to teach Go at a higher level.

In the case of the United Arab Emirates, it is too early to talk about successes or failures because their only well-known exposure to Go was at the World Expo held in 2021. This example has shown that short beginner-friendly workshops or experience events can lower the entrance barrier. It is unclear what the long-term impact was, however, using established events such as conventions, exhibitions, and multi-sport events can be seen as a great way to increase awareness of Go in public. Hopefully, they will build on the momentum from the Expo and organize casual meetings regularly that eventually will lead to establishing an organization.

Saudi Arabia shares quite a similar story to the United Arab Emirates. However, they have committed one part of a billion-dollar government budget to promote Go as a way to improve the lives of Saudi citizens. If a steady increase in the game is effectively combined with the communication of its benefits, Go might become more popular in Saudi Arabia. The obvious obstacles in spreading Go are the lack of awareness of Go in public, and the lack of Go teachers and expertise as only one Go workshop was held for a few participants.

4. Conclusions & Implications

In conclusion, the five case studies have revealed similarities and differences. Even though (1) they share similar obstacles such as a lack of awareness of Go in public, the lack of professionally trained Go teachers, and the lack of funds to professionally operate a Go organization, (2) each of the five selected countries in the Middle East have developed their unique distribution strategy, such as targeting university students, training Go teachers, using the internet and social media to raise awareness, collaborating with other institutions, and receiving support from other countries. Naturally, (3) their achievements also differ from case to case, such as a quantitative increase in the Go population (Turkey, Iran), expertise (Go professional in Israel, Go teachers in Turkey and Iran), and official recognition by the government in Saudi Arabia and Iran. Therefore, instead of relying on a one-size-fits-all solution, it is perhaps better to admit the differences in the level of development as well as environmental factors (political, economic, cultural) and find tailored solutions.

Based on the findings, a few implications can be drawn. (1) Exchange between Go developing countries in the form of teacher workshops, competitions, and friendship matches might help them learn from each other, share their expertise, and combine their efforts in spreading Go inside their country and beyond. (2) It is wishful that support from countries like China, Japan, and Korea will continue to assist local Go players in overcoming difficulties in spreading Go, by providing equipment donations and professional assistance that not only strive to improve the Go level abroad but also equip local Go teachers with the necessary expertise to teach Go effectively. (3) Cost-effective methods like developing multi-language online content for beginner learners, as well as offering online workshops for Go teachers are also expected to benefit Go development.

5. Limitations

This study was exploratory and therefore is limited in its ability to explain all factors that have an impact on Go development in the Middle East. In addition, at the time of this study, only data (some very limited) from five Middle Eastern countries were available to the author, and thus general statements about Go development in the Middle Eastern region are not possible. In-depth follow-up studies using up-to-date data which are sanctioned by authorized institutions are needed.

References

- AINAGOC (2023). *20th Asian Games Aichi-Nagoya 2026: Sports Program/ Competition Venues*.
<https://www.aichi-nagoya2026.org/en/tournament/competition/>
- EGF (2013). Contract. https://www.eurogofed.org/egf/CEGO_contract.pdf
- EGF (2023). *The official database of Go tournaments in Europe*.
<https://www.europeangodatabase.eu/EGD/>
- Fragman, A. (2017). Israel. Amir Fragman 4 dan: Personal Message. In K. Ouweleen (Ed.). *2016 European Go Yearbook* (p.118). European Go Federation.
- Hong, H.P. (2010). *A study on the history and realities of Vietnamese Baduk*. [베트남바둑의 역사 및 현황에 관한 연구. Unpublished M.A. Baduk Studies thesis]. Myongji University.
- Hsiang, T. (2013). Mind Sports - Current Status and Prospects. [Paper Presentation] In *Proceedings of the First Weiqi Summit*, Hangzhou,

China.

- IGF (2012, November 12). *Korea Prime Minister Cup: Interview with Shirin Mohammadi (Iran)*. <https://www.shorturl.at/dfgX1>
- IGF (2016). *Go Population Report*. http://www.intergofed.org/2016_go_population_report
- IGF (2023). *IGF General Members*.
<https://www.intergofed.org/members/igf-member-countries.html>
- IMSA (2012). *History: International Mind Sports Association*.
<http://www.imsaworld.com/wp/history/>
- Israeli Go Association (2023a). *Welcome to the Israeli Go Association website*.
<https://igo.org.il/>
- Israeli Go Association (2023b). *Israeli Go Association*. Official Facebook page.
<https://www.facebook.com/IsraeliGoAssociation>
- Israeli Go Association (2023c). *The Israeli Go Community*. Official Facebook Group page. <https://www.facebook.com/groups/IsraelGoCommunity>
- Jeong, S.H. (2013). Considerations on the Meaning and Methods of Baduk Globalization. In: *International Symposium on Baduk: Exploring Directions and Strategies for Baduk Globalization*. Samsung Fire & Marine Insurance.
- Kim, C.L. (2016). *An analysis of the current state of Go in Malaysia*. [말레이시아 바둑계 현황 분석. Unpublished M.A. Baduk Studies thesis]. Myongji University.
- Kim, M.W. (2022). Dreaming of a 2nd Middle East Boom. Kim Myungwan, who saw the possibility of spreading Go in Saudi Arabia [제2 중동 붐 꿈꾼다. 사우디 바둑보급 가능성 본 김명완] *Baduk Monthly* 03/2022: *Field Report*, pp.115-119.
- Laird, Roy (2001). Baduk in America. In: *The 1st International Conference on Baduk*, pp.247-259.

- Linh, K.K.L. (2020). *A study on the differences in the Baduk Culture between the North and South of Vietnam*. [Unpublished M.A. Baduk Studies thesis]. Myongji University.
- Neubert, P. (2020). *An Anthropological Study on Baduk Culture in Latin America*. [Unpublished M.A. Baduk Studies thesis]. Myongji University.
- Olympic Council of Asia (2023). *NOC*. <http://ocasias.org/noc/countries/>
- O-Sport Association of I.R. Iran (2022, September 24). The Central and Western Asia regional office of the Asian Go Federation will be opened in Iran. [دفتر منطقه آسیای میانه و غربی فدراسیون آسیایی گو در ایران دایر می شود] *O-Sport: News*. <https://www.shorturl.at/lmwFV>
- N.N. (2014, July 7). Korean Go goes to Iran: Asian Go Federation visits Iran to spread Baduk [한국바둑, 불모지 이란을 가다! 아시아바둑연맹, 바둑 보급 위해 이란 방문] Tygem: *Overseas News*.
<https://www.shorturl.at/fwMZ2>
- N.N. (2022, January 31). Go culture sprouts in the Middle East [中東に芽吹 け、囲碁文化] *Mainichi Newspaper: Morning Newspaper Culture Page*.
<https://mainichi.jp/articles/20220130/ddm/014/070/015000c>
- Turkish Go Players' Association (2023). *History of Go in Turkey* [Türkiye'de Go'nun Tarihi] <https://www.tgod.org.tr/tgod/turkiyede-gonun-tarihcesi/>
- Schaedler, U. (2003). Some games travel, some games don't. In: *Proceedings of the 2nd International Conference on Baduk*, pp.9-22.
- Tan, Y.C. (2019). *A Study on the Current State of Baduk Globalization*. [Unpublished M.A. Baduk Studies thesis]. Myongji University.
- World Population Review (2023). *Middle Eastern Countries 2023*.
<https://worldpopulationreview.com/country-rankings/middle-east-countries>
- Zipper, E. (2019, August 23-26). Go in Israel. [Paper presentation] Chinese Weiqi Congress: World Weiqi Leader's Summit Meeting. Rizhao, China.

길림성 조선족 바둑의 역사
- 1949년 중화인민공화국 건국 후 -

**The History of Chinese-Korean Baduk in Jilin Province
- After the Foundation of the People's Republic of
China in 1949 -**

이성우·김진환

Li Chengyu & Kim Jinhwan

명지대학교

Myongji University

Abstract: This study explored the development process of Jilin Chinese-Korean Baduk by collecting data on Jilin Chinese-Korean Baduk scattered sporadically around publications such as Jilin Newspaper and Yanbian TV Radio Broadcasting Station to systematically establish the history of Jilin Chinese-Korean Baduk. Through this, the history of Chinese-Korean Baduk in Jilin Province was divided into four stages, and the characteristics and significance of each stage are summarized as follows.

First, with the establishment of the People's Republic of China in 1949, a clear definition and district division of the Chinese-Korean people was created, and the Chinese-Korean people of this period learned from the sight of the Japanese playing Baduk before liberation. From this time on, it showed the beginning of Jilin Province Chinese-Korean Baduk.

Second, in 1978 Chinese-Korean Baduk started and the peak was the 1984 China-Japan Super Competition. Due to the influence of China-Japan Super Competition, there was also a Baduk class in Jilin Province that taught Baduk

to Chinese-Korean for the first time. Baduk competition was also held for Chinese-Korean.

Third, the leap period began after the establishment of diplomatic relations between Korea and China in 1992. Many Koreans came to China and among them, there was a Baduk director who taught Baduk, and the language of the Chinese-Korean was similar to that of Korea, so they naturally trained a lot of Chinese-Korean Baduk players. In addition, several Baduk exchanges were conducted by connecting the Korean Baduk community and the Jilin Chinese-Korean Baduk Association. In addition, the Korean director, who teaches Baduk, has a history of sending international students to Korea's Yoo Chang-hyuk and Yang Jae-ho's Baduk Dojo. During this period, the Yanbian Chinese-Korean Autonomous Baduk Association were founded and the Chinese-Korean School in Jilin Province officially promoted Chinese-Korean Baduk. The first official Chinese-Korean Baduk competition hosted by the Yanbian Korean Baduk Autonomous named 'Yanbian Chinese-Korean Baduk championship' was held from 1988 to 1995, and the school selected Baduk as a regular subject for first and second graders after school.

Fourth, the decline lasted from 2010 to the present. From 2010 to 2020, about 10% of Chinese-Korean living in Jilin Province are living in other cities or foreign countries in China, especially Korea, and the trend is gradually expanding. The decline in the Chinese-Korean population is the biggest reason for the development of Chinese-Korean Baduk. In addition, the Communist Party's "minority national united front" policy also weakens the characteristics of Chinese-Korean.

Keywords: Chinese-Korean Baduk, Periodization, Chinese-Korean Baduk Magazine

I. 서론

이 연구는 길림성 조선족 바둑사료의 발굴, 정리, 수집을 통해 길림성 조선족 바둑이 중국 한족 지방과 다른 점, 즉 길림성 조선족 바둑의 특수성을 밝히는데 연구의 목적을 두고, 중요한 사건과 시기에 따라 시대를 구분함으로써 체계적인 길림성 조선족 바둑의 역사를 정립해 보고자 한다. 이를 위해 정치적·사회적 이벤트, 영향력 있는 사건 또는 인물의 출현과 조선족 바둑계의 참여변화에 따라 여명기, 발전기, 도약기, 쇠퇴기 총 네 단계로 나누어 길림성 조선족 바둑의 특징을 분석했다.

길림성 조선족에 관한 역사적 기록은 길림성뿐만 아니라 중국의 도서, 사이트 등 다양한 매체에서 확인할 수 있다. 하지만 길림성 조선족의 바둑에 관한 기록은 2005년 전까지 체계적으로 다뤄져 있지 않거나 연구되어진 적이 없었기에 도처에 분산되어 있는 상황이다. 이러한 자료들 중에서 현실적으로 가장 신뢰성 있는 자료는 길림성 조선족 출판사에서 출판한 자료들이다.

따라서 길림성 조선족 바둑의 역사를 파악하기 위해 2005년 이전의 기록은 길림성 조선족 바둑계에 중요한 기여를 한 바둑인들에 대한 인터뷰를 통해 보완했고, 2005년 이후부터는 길림성 조선족 출판사에서 출판한 <길림신문>, <연변라디오TV방송국>, <연변일보>에 실린 기사, 인터뷰, 칼럼, 회고록을 수집 정리했는데, 그 결과 <표1>과 같이 총 168페이지의 자료가 모아졌다.

<표1> 길림성 조선족 바둑 잡지, 사이트 관련 자료 수집 현황

도약기	분량	쇠퇴기	분량
1992	1	2011	21
1993	0	2012	27
1994	0	2013	19
1995	0	2014	15
1996	1	2015	20
1997	0	2016	17
1998	1	2017	8
1999	1	2018	11
2000	4	2019	11

2001	1	2020	8
2002	2	2021	5
2003	1	2022	6
2004	2		
2005	4		
2006	8		
2007	9		
2008	21		
2009	24		
2010	25		
합계	105	합계	168

II. 여명기의 길림성 조선족 바둑(1949~1984)

1. 해방 전의 길림성 조선족 바둑

1945년 제2차 세계대전에서 일본이 항복하기 전까지 조선족에 대한 명확한 정의는 없었다. 3년간의 국공내전¹⁾ 후 1949년 중화인민공화국의 수립에 따라 조선족에 대한 명확한 지역 및 인종 구분이 생겼다.

일본이 ‘만주사변’²⁾을 일으키고 중국 대륙에서 세운 위만주국은 인종 차별적인 카스트제도를 도입했다. 신분이 더 높은 조선인은 일본인을 위해 일할 기회가 중국인보다 많았다. 예를 들어 신분이 높은 일본인의 마부, 통역으로 일하거나 당시 일본인들 주위에서 공부할 기회가 상대적으로 더 많았다.

바둑의 현대화가 늦은 중국이나 한국과 달리 30년대의 일본 바둑은 이미 현대화에 들어섰고, 중국 난징을 방문한 기도보국회(棋道报国會)³⁾가 있을 만큼 바

-
- 1) 국공내전은 중국 국민당과 중국 공산당 사이에서 중국 재건을 둘러싸고 벌어진 전쟁이다. 제1단계는 1927년부터 1937년까지, 제2단계는 1946년부터 1949년까지 지속되었다. 일반적으로 3년 내전이란 제2단계를 가리킨다.
 - 2) 만주사변은 중국 길림, 흑룡강, 요녕, 내몽고 등 동북지방을 침략하고 식민지화하기 위한 목적으로 일본 제국관동군이 1931년에 일으킨 전쟁이다.
 - 3) 기도보국회(棋道报国會)는 쇼와 16년(1941년)에 바둑, 쇼기 기사들이 세운 전쟁 협력조직이다.

독문화에 창달에 몰두했다. 1941년 위만주국에서 만주기원(별칭 일본기원 만주 별원)이 설립되었고, 위만주국에서 공식적인 일본인 바둑조직이 되었다.

인터뷰에 의하면 당시 위만주국에서 일하는 일본인 변호사, 의사들이 바둑을 많이 두었고 주위에서 일하는 조선인들은 구경하며 바둑을 배웠다고 한다. 즉 위만주국의 조선인들은 공식적인 바둑 수업을 받지 않은 채 일본 식민자들의 대국을 보고 바둑을 배운 셈이다.

1945년 일본 항복 전까지 중국 대륙에 거주하는 조선 이민은 170만에 달했다. 1945년 일본 항복부터 1952년까지 총 60만의 조선이민은 조선반도로 돌아갔고, 1953년 제1회 중국 인구조사의 수치에 따르면 길림성에 거주하는 조선족은 75만에 달했다. 그 중 일본인 수하에서 일하며 바둑을 배운 조선족이 길림성 조선족 바둑 제1세대이다.

2. 해방초기 및 문화대혁명 시기의 길림성 조선족 바둑

1세대 길림성 조선족 바둑인들은 대부분 연변 출판사에 취직했다. 그들은 연변 출판사 내부에서 바둑을 두며 일반인과 그 자손에게 바둑을 가르쳤다. 즉 비 공식적인 바둑 보급을 시작했다.

1세대 길림성 조선족 바둑인들의 자식과 바둑을 배운 일반인들은 길림성 조선족 바둑의 제2세대이다. 60년대 초기 바둑을 즐긴 사람들의 특징은 대부분 지식분자⁴⁾들이다. 제2세대 조선족 바둑인들은 대부분 연변대학교의 학생들이었다. 특히 연변대학교 수학과에서 바둑을 즐기고 보급하는 학생들이 많았다. 그들은 후배들에게 바둑을 가르치고 졸업 후 연변제1중학교, 연변제2중학교 등 학교에서 교편을 잡은 후에도 바둑시합에 참여하면서 길림성의 바둑 보급을 추진했다.

문화대혁명이 시작되자 많은 학교, 공장 등이 문을 닫아 사람들은 많은 여가 시간을 갖게 되었다. 바둑은 시간을 때우는 최고의 놀이로서 당시 사람들의 환

4) 지식층에 속하는 사람을 가리킴.

영을 받으며 공식적으로 보급되기 시작했다. 유명한 바둑인들이 출현하기 시작한 것도 이 무렵이다.

1) 오국안(吳國安), 오국성(吳國星) 형제

오국안과 오국성 형제는 당시 길림성에서 유명한 조선족 바둑인이다. 두 형제는 각각 1928년과 1936년에 길림성 연변 조선족자치주에서 태어났는데, 오씨 가족은 바둑을 매우 좋아했다. 오국안, 오국성 형제뿐만 아니라 오하도(吳河圖)와 오철수(吳哲洙)도 당시 유명한 바둑 애호가이다. 오국안과 오국성은 당시 연변 출판사와 연변교육출판사에서 취직하는 동시에 동료들에게 바둑을 가르치고 윤석걸(尹錫杰), 윤석수(尹錫洙), 김송해(金松海) 등 조선족 바둑기사들과 함께 여러 번 조선족을 초대하는 바둑 모임을 주최했다. 그중 형 오국안은 연변출판사에서 퇴직 후 사천 촉용기에출판사(原 성도시대출판사)에 취직하고 바둑에 관한 번역서와 저서를 여러 편 출판했다. 예를 들어 목진석 9단의 <정석과 전반의 합리적인 배치>를 번역하여 <기예(棋藝)>잡지에 올렸고, 한국 4대천왕 시리즈에 해당하는 <조훈현대국집(曹薰鉉對局集)>과 <이창호대국집(李昌鎬對局集)> 등 바둑 저서를 출판했다.

2) 서우홍(徐宇宏)

길림성 조선족의 바둑 보급을 이야기할 때 서우홍을 빼 수 없다. 서우홍은 조선족이 아닌 상해(上海)에서 태어난 한족이다. 문화대혁명시기 ‘지식청년上山下乡’⁵⁾의 영향을 받아 연변 조선족자치주로 내려왔고, 도로를 수리하는 일을 하는 동시에 연변 조선족자치주 화룡시 두도진 두도제4중학교(和龍市頭道鎮頭道4中) 수학 교사로 취직했다. 서우홍은 상하이에 있을 때부터 상해 바둑팀의 코치를 맡았을 만큼 실력이 뛰어난 아마추어 강자였다. 그

5) 문화대혁명시기 도시의 학생이나 지식인들이 농촌으로 들어가서 농촌 대중과 함께 지내는 운동을 말한다.

는 길림성에 오자마자 길림성에서 진행하는 소규모 바둑 모임에서 모든 아마추어 강자를 이기고 길림성 최강자 자리에 올랐다. 비록 그때까지 공식적인 시합은 없었지만, 조선족과 한족 바둑기사들은 모두 서우홍을 길림성 아마추어 1인자라고 생각했다.

그는 학교에서 수학을 가르치고 여가시간에는 조선족과 한족 학생들에게 바둑을 가르쳤다. 서우홍 선생한테 바둑을 배운 길림성 아마추어 강자는 매우 많다. 길림성의 후옥림(侯玉林)과 조선족 김송해(金松海)는 그 대표적 인물이다.

3. 1970년대 말기의 길림성 조선족 바둑

문화대혁명이 끝난 후 중국 대륙은 문화·경제 등 모든 방면에서 자유를 누리기 시작했다. 원래 비공식적으로 진행되었던 바둑시합도 공식적으로 개최되었다. 1979년 처음으로 동북3성(길림성, 요녕성, 흑룡강성) 조선족을 초대하는 바둑모임이 생겼다. 모임 이름은 동3성조선족 바둑초청전(东三省朝鲜族围棋邀请赛)이었고 제1회는 길림성 연변에서 주최했다. 대회는 1988년까지 1년에 1회 또는 2회로 진행되었고, 동북3성의 주요 도시에서 열렸다. 하지만 이 대회는 본격적 대회가 아닌데다 초청전이었기에 참가자가 비교적 적었다. 동3성조선족바둑초청전은 오국안(吴国安), 오국성(吴国星), 오하도(吴河图), 윤석걸(尹锡杰), 윤석수(尹锡洙), 김철수(金哲秀), 김송해(金松海) 등 유명한 조선족 아마추어 선수들이 참가했고, 그 후에도 대회는 줄곧 초청제로 진행되어서 참가자는 많지 않았다.

Ⅲ. 발전기의 길림성 조선족 바둑(1984~1992)

1. 중일슈퍼대항전

중국의 현대 바둑사는 중일슈퍼대항전을 빼고 논할 수 없다. 1984년에 개최한 제1회 ‘중일슈퍼대항전(中日围棋擂台赛)’의 前身은 1960년의 ‘중일바둑교류전(中日围棋友谊赛)’이다. 1984년 일본NEC회사에서 ‘중일바둑대항전’보다 더 큰 규모의 시합을 주최했다. 바로 ‘중일슈퍼대항전’이다. 일본 측은 ‘일중슈퍼전’이라 명명했고 중국 측은 ‘중일슈퍼대항전’이라고 명명했다.

모든 중국 현대 바둑사에 기록될 만큼 이 시기 ‘중일슈퍼대항전’은 큰 의미를 갖는다. 그 형식은 연승전 방식으로 우승을 다투는 바둑 단체전이다. 중국은 섭위평(聂卫平), 마효춘(马晓春) 등 당시 중국 최정상 기사 8명이 출전했고, 일본은 고바야시 고이치(小林光一), 가토 마사오(加藤正夫) 등 일본 최정상 기사 8명이 출전했다. 대항전 초반에는 강주구(江铸久)의 활약으로 중국이 우세를 보였으나, 직후 일본은 고바야시 고이치의 6연승으로 중국을 벼랑 끝으로 몰았다. 중국 주장 섭위평이 고바야시 고이치에 이어 가토 마사오, 후지사와 히데유키를 연속해서 물리치는 대활약에 힘입어 중국은 ‘제1회 중일슈퍼대항전’의 우승을 거머쥐었다.

고바야시 고이치의 연승부터 중국 최대 메인 채널 중앙 라디오TV총국(中国中央电视台)의 가장 중요한 채널인 신문연파(新闻联播)가 생방송했다. 이로써 바둑은 당시 중국에서 가장 주목을 끈 체육종목이 되었고, ‘중일슈퍼대항전’은 중국 대부분의 TV 채널, 라디오, 신문에 나올 만큼 초미의 관심사가 되었다.

현대 중국 바둑사에 한 획을 그을 정도로 ‘중일슈퍼대항전’은 신기원을 열었다. 춘란배(春兰杯) 창시자 도건행(陶建幸), 응씨배 창시자 응창기(应昌期)를 비롯한 대부분의 중국 바둑 애호가들은 모두 ‘중일슈퍼대항전’의 영향으로 바둑을 알게 되었고 바둑대회 지원과 보급에 크게 기여했다.

‘중일슈퍼대항전’은 1996년 11회까지 연승제로 진행되고 나서 1997년부터 1년마다 중국 선수와 일본 선수가 3대3으로 겨루는 형식으로 바뀐 뒤, 아쉽게도

2001년에 중단되었다. 하지만 ‘중일슈퍼대항전’만큼 현대 중국 바둑사에 큰 영향을 준 사건은 없었으니, 현대 바둑계에서 가장 성공적인 대회라고 평가해도 과언이 아닐 것이다.

2. 중일슈퍼대항전이 길림성 조선족 바둑에 미친 영향

‘중일슈퍼대항전’의 영향으로 전국적으로 바둑을 배우는 사회적 분위기가 형성되었다. 길림성에서 소규모로 출발했던 조선족 바둑계에도 바둑학습 열풍이 불었다. 연변대학교 중 수학과에서만 진행되었던 바둑보급은 전교적으로 퍼져 나갔다. 연변1중의 교장 리진성(李眞成)과 연변대학교 공과대학 최승훈(崔承勳) 명예교수는 모두 연변대학교 물리학과 학생들이다. ‘중일슈퍼대항전’의 영향으로 연변대학교에서 바둑을 배우기 시작했고, 후일 조선족 바둑대회를 주최하는 등 조선족 학교에서 바둑 보급이 시작되었다. 현재까지도 큰 영향력을 지닌 조선족 아마추어 바둑 강자들도 이 무렵 나타나기 시작했다.

1) 최수복(崔壽福)

현재 광서장족자치구(广西壮族自治区), 즉 광서성에서 바둑 보급을 진행하는 최수복(崔壽福)은 ‘중일슈퍼대항전’의 영향으로 바둑을 시작한 길림성 조선족 아마추어 바둑 강자이다. 최수복은 조선족 아마추어 강자일 뿐만 아니라, 중국 대륙에서도 매우 유명한 아마추어 바둑선수이다. 그는 길림성 장춘시에서 태어났는데, 그의 아버지 최경호(崔庚鎬)가 바둑 애호가였다. 최수복은 아버지에게 처음 바둑을 배워 ‘중일슈퍼대항전’을 계기로 본격적으로 바둑을 시작했다. 최수복은 홀로 바둑을 시작해 다른 아마추어 강자들과의 대국을 통해 길림성 조선족 바둑의 최강자가 되었다. 그는 연길시, 연변 조선족자치주, 길림성에서 열린 조선족 대회와 일반 대회에서 수차례 우승을 거두어 길림기왕(吉林棋王)이라는 별칭까지 얻었다. 길림성 최고수가 된 후 광서성 여자와 결혼, 그곳에서 바둑 보

급을 시작해 광서성 대표로 수차례 좋은 성적을 거두었다. 2007년 중국 남녕(南宁)에서 개최한 제3회 동남아 국제바둑마스터스초청전(第3届东南亚国际围棋邀请赛)에서 우승을 거두었고, 2022년의 제5회 한장배전국아마추어 바둑대회남부대회(第五届汉酱杯全国业余围棋大赛南部赛区)에서 준우승을 거두었다. 현재 중국 아마추어 최강자 중 한명인 백보상(白宝祥)은 바로 최수복의 제자이다.

2) 리홍일(李红日)

리홍일은 길림성 연변 조선족자치주 룡정시 로두구진(吉林省延边朝鲜族自治州龙井市老头沟镇)에서 태어났다. 리홍일선생은 ‘중일슈퍼대항전’전부터 이미 바둑을 시작했고 ‘중일슈퍼대항전’의 영향으로 많은 바둑 애호가들과 바둑 공부를 하고, 최수복과 함께 길림성, 연변 조선족자치주, 연길시의 바둑대회에서 여러 차례 결승전을 펼쳤다. 리홍일 선생은 연변조선족자치주에서 바둑 보급을 하고 2005년에 중국 요녕성 대련시(辽宁省大连市)에서 혁우바둑학교(弈友围棋学校)를 꾸리고 현재까지도 바둑학교를 운영하는 동시에 요녕성 조선족 학교의 방과후 바둑 보급에 노력하고 있다.

3. 길림성 연변 조선족자치주 최초의 조선족 바둑 대회

여명기에서 언급한 것처럼 문화대혁명이 끝난 후 길림성 조선족 바둑계에서는 사적 모임을 자주 열 수 있었다. 길림성 내부의 조선족 바둑 모임은 초청제여서 참가자가 많지 않았다. 하지만 ‘중일슈퍼대항전’의 영향을 받아 1988년 길림성의 모든 조선족에게 오픈한 대회가 생겼다. 대회 이름은 ‘연변주조선족바둑대회’(延边州朝鲜族围棋大赛)이고 규모는 매우 컸다. 그때까지 바둑협회가 없었으므로 연변 조선족자치주정부가 직접 조직하고 여러 스폰서를 찾으며 대회를 후원했다. ‘중일슈퍼대항전’의 영향으로 이때 조선족 아마추어 기사는 매우 많았고, 참가자는 200명에 달했다. 제1회 ‘연변주조선족바둑대회’는 연변 백산호

텔(白山大廈)에서 진행 되었는데 우승은 최수복 선수가 거머쥐었다. 이윽게도 ‘연변주조선족바둑대회’는 정부 책임자 및 스폰서의 변경 등 다양한 원인으로 여러 차례 이름을 바꾸다가 결국 1995년에 중단되었다.

4. 길림성 연변 조선족자치주의 첫 바둑교실

1984년 연변 조서족자치주의 첫 비영리 바둑교실이 탄생했다. 바로 위에서 언급한 바 있는 서우홍 선생이 창립한 조선족과 한족 모두를 대상으로 운영하는 바둑교실이다. 서우홍 선생은 자신이 취직 한 두도제4중학교의 교실을 사용하여 바둑 보급을 진행했고, 교실 이름은 4중 바둑교실이다. 서우홍 선생은 당시 길림성의 최강자로서 수많은 길림성 아마추어 강자를 양성했다. 한족 아마추어 기사 후옥림(侯玉林)과 조선족 아마추어 기사 김송해(金松海)는 대표적 인물이다. 서우홍 선생이 창립한 바둑교실은 연변조선족자치주의 첫 비영리 바둑교실이며 그에 힘입어 많은 바둑 애호가들이 생겨났으므로 길림성 조선족 바둑 보급에 기념비적인 사건이라 해도 과언이 아니다. 서우홍 선생이 음주사고로 채 마흔이 되지 않는 나이인 1988년에 세상을 떠난 것은 실로 애석한 일이라 할 수 있겠다.

IV. 도약기의 길림성 조선족 바둑(1992~2010)

이 시기는 개혁·개방의 성공으로 중국인들의 경제여건과 사상이 크게 발전했고, 한중수교로 인해 한국과의 교류가 매우 잦았다. 조선족 동포에 대한 한국 기업의 경제적 지원도 있었고 길림성 조선족들에 대한 한국 아마추어 기사의 바둑 보급으로 급속한 성장을 보였다. 한국의 지방 바둑협회와 바둑도장 등은 조선족 바둑협회와 바둑 교류를 하는 동시에 조선족 바둑의 금전적, 기술적 후원을 아끼지 않았기에 조선족 바둑계는 새로운 전기를 맞았다. 중국 한족 지방에서는 극히 이례적인 사태에 힘입어 길림성 조선족 바둑계는 한층 더 발전할 수 있었다.

한국인뿐만 아니라 사회 전반에서 자리를 잡은 조선족 바둑 애호가들은 바둑에 대한 사랑을 다른 사람에게도 전파하기 시작했다. 학교와 정부 등에 취업한 조선족 바둑 애호가들은 어린이들의 체계적인 바둑교육에 신경 쓰기 시작했고, 바둑을 학교에 보급하는데 크게 기여했다. 또한 정부와 기업의 지원으로 조선족 바둑대회를 여러 차례 개최하고 작년까지 어떤 대회는 연수로 30년, 회수로 25회 운영할 만큼 도약기의 길림성 조선족 바둑은 매우 큰 성장력과 잠재력을 보여주었다.

1. 한중수교

1992년 한중수교는 중국과 한국 양국에게 크나큰 사건이다. 개혁·개방 10년을 넘긴 광대한 중국 대륙에서 기회를 찾는 한국과 선진적인 기술과 부유한 자분을 바라보는 중국 모두에게 도전적인 사건이다. 한국어와 중국어를 동시에 사용하는 연변 조선족자치주는 자연스럽게 중국과 한국을 잇는 요충지가 되었다. 한국과의 수교로 길림성의 경제, 문화, 교육 등 많은 측면에서 큰 변화가 생겼다. 바둑도 마찬가지다. 제1회 ‘응씨배’ 우승으로 한국은 갑자기 세계 정상으로 우뚝 서고 ‘중일슈퍼대항전’에서 일본을 꺾은 중국은 자만할 시간도 없이 한국에게 배우기 시작했다.

1) 안병훈

안병훈은 1994년부터 1996년까지 길림성 연변 조선족자치주에서 영업한 한국 상인이다. 그는 당시의 한국 아마추어 강자로서 길림성의 대부분의 조선족 아마추어 기사에게 이기는 수준에 이르렀다. 심지어 당시 길림성 최강자 최수복도 안병훈한테 밀리는 지경이었다. 안병훈은 길림성에서 2년 장사를 하며 바둑 모임에 자주 참가해 당시 길림성 조선족 아마추어 선수인 최수복, 최명룡 등을 가르쳤다. 안병훈의 가르침으로 길림성 조선족의 바둑 실력은 한층 더 진보했다.

2) 김광재

“지난 2005년 조선족바둑인재를 발굴, 양성하고 또 조선족 어린이들의 과외 생활을 풍부히 해주고 싶다는 마음으로 연변바둑협회와 손잡고 설립한 《연길천재바둑도장》은 그동안 무려 600여명의 원생을 배출했다. 그중에는 중소학교 학생과 유치원생, 심지어 성인까지 포함돼있어 그야말로 연변조선족바둑기지의 중추라 해도 과언이 아니다.”

- <‘중국조선족바둑문화 세상에 알릴터’ - 2008년 길림신문
연길천재바둑도장 김광재 원장에 대한 인터뷰에서>

길림성 조선족 바둑 보급에서 김광재 원장만큼 크게 기여를 한 사람은 없을 것이다. 김광재 원장은 2005년부터 조선족 학생들에게 바둑을 가르치며 2019년까지 총 2500여 명의 조선족 기사를 양성했다.

<1> 포항시 바둑협회와 연길 바둑협회의 우호교류

김광재 원장은 2001년 길림성 연변조선족자치주로 왔다. 그는 처음에 연변조선족자치주 안도현(延边朝鲜族自治州安图县)에 위치한 장백산(백두산)에서 여관을 경영했다. 김광재 원장은 한국 포항시 출신으로 당시 포항시 바둑협회와 연변바둑협회의 우호교류를 추진했다. 2002년부터 시작한 1차 연변바둑협회와 포항시 바둑협회의 교류는 연길시에서 시작되었다. 대회 이름은 ‘동시미용성배 연변·포항 중한 아마바둑대회’였고 연길시 백산호텔에서 진행되었다. 그 후로부터 1년 또는 2년에 한 번씩 연변바둑협회가 포항시로 방문하고, 포항바둑협회는 연길시로 방문하는 상호 바둑우호교류가 생겼다.

포항시와 연길시의 바둑교류는 2010년에 들어와서 중지되었지만, 포항시와 연길시의 우호협력 관계는 바둑에서 경제와 해외진출 등 다른 측면으로 확대되었다. 예를 들면, 포항 상공회의소는 연길시 한인무역협회와 ‘상호지원교류협약서’를 체결하여 포항시와 연길시간의 우호관계를 더욱 돈독히 했고, 포항시 정부는 길림성 연변 조선족 자치주 훈춘(珲春)시와 자매우호 교류도시 협약도 체결했다. <표2>는 포항시와 길림성의 우호교류 연표이다.

<2> 연길시에서의 바둑 보급

2005년 외국인의 중국 경내에서의 여관 운영에 대한 금지 정책이 실시되면서 새로운 일자리를 찾던 김광재 원장은 바둑교실을 운영하게 된다. 2005년 연변 조선족자치주의 바둑학원은 4곳 정도였는데 원장은 모두 한족이다. 당시 연변 조선족자치주의 조선족 아마추어 강자들은 남녕시, 대련시 등 전국 곳곳에 산재해 연변 조선족자치주에는 최명룡만이 남아 있었다. 최명룡은 연변 담배공장의 직원으로서 바둑 보급을 할 여유가 없었다. 한족과 조선족간 언어와 문화 등의 차이로 인해 한족 원장에게 바둑을 배우는 조선족 학생들은 거의 없었다. 이 시기 김광재 원장은 연길천재바둑학원을 설립했고 중국어가 능숙하지 않다는 이유로 모집한 학생 10명 중 9명이 조선족이었다.

<표2> 포항시와 길림성 우호교류 연표

우호교류주제	연도	장소	주최측
연변·포항 중한아마추어바둑대항전	2002	연길시	연변바둑협회, 길림성 조선족 바둑협회, 포항 바둑협회, 동성미용원
도시대항 바둑교류전	2004	포항시	연변바둑협회, 포항 바둑협회, 경북케이بل방송
킨스백 중국연변-한국포항바둑대항전	2005	연길시	연변바둑협회, 길림성 조선족 바둑협회, 포항 바둑협회, 킨스백맥주회사
포항시와 훈춘시 자매우호도시 체결	2008	훈춘시, 포항시	포항시정부, 훈춘시정부
포항시와 장춘시 자매우호도시 체결	2010	장춘시, 포항시	포항시정부, 장춘시정부
포항시와 한인무역협회 연길지회 경제교류	2015	포항시	포항상공회의소, 연길시 한인무역협회
연길국제학교-포항제철공고 현장학습 협약	2019	연길시	포항제철공고, 연길국제학교

당시에는 체계적인 바둑 교육시스템이 없었고, 바둑 강사 대부분의 교육수준도 매우 낮았다. 심지어 수업 중에 담배를 피우거나 술에 취해 바둑을 가르치거나 수년간 감옥 생활을 하다가 형기를 마치고 일자리가 없어서 바둑을 가르치는 강사들도 많았다. 김광재 원장은 당시 이미 체계적인 바둑교육을 갖춘 포항 이성호(現경북바둑협회 부회장) 바둑교실의 시스템을 도입했다. 훨씬 선진적인 바둑교육 시스템을 도입한 결과, 연길천재바둑학원의 학생들의 기력은 다른 학원에 비해 급속히 성장하는 동시에 바둑 강사에 대한 교육으로 학부모들로부터 좋은 평가를 받았다. 뿐만 아니라, 김광재 원장은 당시 유창혁 바둑도장의 교재를 사용하여 중국 최초로 유창혁 도장의 우수한 교재를 조선족 학생들에게 가르쳤다.

김광재 원장은 또한 위에 언급한 오국안, 오국성, 김송해, 윤석걸 등 조선족 노인들을 초대하여 학원의 학생들과 대국하게 했다. 이때 오국안, 오국성을 비롯한 조선족 노인들의 나이는 60~80대까지였다. 이분들은 퇴직 후 여가가 많고 바둑을 사랑하며 차세대 조선족 바둑인을 양성하고 싶은 바람 등 다양한 이유로 일주일에 2~3회씩 천재바둑학원의 학생들과 대국하고 복기해주었다. 바둑을 잘 두는 조선족 노인을 모시는 전략은 다른 한족 원장이 운영하는 학원에서는 전혀 볼 수 없는 광경이었다.

<3> 조선족 학생의 한국 도장 유학

김광재 원장은 천재바둑학원을 운영하는 동시에 한국 바둑계와 지속적으로 연락했다. 김광재 원장은 조선족 학생을 전문적인 바둑도장으로 유학시키는 꿈이 있었다. 그는 2007년 초에 유창혁 바둑도장과 상의하고 2007년 11월에 당시 천재바둑학원의 조선족 학생 리철화(李铁华), 리규한(李奎翰)을 유창혁 바둑도장으로 2년 동안 유학 보냈다. 유창혁 바둑도장에서 처음으로 중국의 조선족 학생을 받고 전문적인 바둑을 가르치는 동시에, 길림성에서 처음으로 바둑 해외 유학을 보낸 사건이다. 리철화와 리규한은 유창혁 바둑도장에서 바둑을 배우고 한국에 있을 때 각각 한바연3조, 한바연1조로 올라갈 정도로 좋은 성적을 거두었다.

리규한은 2009년 강릉에서 열린 ‘웅진씽크빅 2009 강릉 세계청소년 바둑대축제’에서 ‘선교장조’의 우승을 거둔 정도로 조선족 아마추어 강자로 부각했다. 유창혁 도장에서 공부한 리철화, 리규한 외에도 조선족 선수 김혜명, 허준 등은 각각의 조에서 좋은 성적을 거두어 중국 길림성 조선족 바둑계의 명예를 크게 떨쳤다.

김광재 원장은 리철화와 리규한을 유창혁 도장으로 보내는데 그치지 않았다. 그는 2009년 1월에 리성우(李成禹)를 양재호 바둑도장(현재 충암 바둑도장으로 병합)으로 바둑 유학을 보냈고, 그에 부응해 리성우는 한바연1조까지 올라갔다.

한중수교 전의 길림성 조선족 바둑은 서우홍 선생이 기초를 마련했다면, 수교 후 길림성 조선족 바둑의 발전을 논할 때 한국인 김광재 원장을 빼놓을 수 없다. 중국 대륙에서 조선족들에게 바둑 보급을 하고 학원을 설립하고 교육 허가를 받은 한국인은 오직 김광재 원장밖에 없었다. 그 이유는 중국 대륙에서 한국인들의 중국인에 대한 교육은 정책상으로 금지되어 있기 때문이다. 그러나 김광재 원장은 여러 해 동안 길림성 조선족 바둑 보급에 공헌했기에 길림성 연변조선족 자치주 정부는 이를 인정, 유일하게 김광재 원장한테 교육 허가를 주었다. 정부마저 인정할 만큼 김광재 원장은 길림성 조선족 바둑 보급의 최대 공로자라고 불러도 전혀 과언이 아니다.

2. 길림성 정부 및 학교의 지원

1) 조선족 학교의 ‘방과후’

위에서 언급했듯이, 연변조선족자치주에서 조선족들이 받는 교육과 한족들이 받는 교육은 다르다. 조선족은 조선족만 다닐 수 있는 조선족 초등학교, 중학교, 고등학교로 진학해야 한다. 연길시 중앙소학교(延吉市中央小学)는 1915년에 창립한 중국에서 가장 긴 역사를 가진 전형적인 조선족 초등학교이다. 중앙소학교는 학교 안에 수영장이 있을 정도로 연길시에서 가장 좋은 초등학교로 학생들은 다양한 방과후 종목에 참여할 수 있다. 중앙소학교의 학생들은 3시 30분에 수업

을 마친 후 1시간 동안 바둑, 수영, 태권도, 축구 등 다양한 종류의 활동에 참여할 수 있다. 그중 중앙소학교의 바둑 방과후는 학교에서 주동적으로 추동할 만큼 매우 중심적인 종목이다.

중앙소학교의 당시 교장 천미숙(千美淑)은 바둑을 매우 긍정적으로 생각했다. 그녀는 “바둑은 두뇌스포츠로서 학생들의 과외를 충실하는 동시에 지력(IQ)를 향상하고 중국 전통문화를 전파하는 최고의 게임이다”라고 평가하고 주동적으로 학교 방과후를 추진했다. 그는 천재바둑학원, 영재바둑학원의 강사를 중앙소학교로 초빙하여 바둑 방과후를 진행하고 여러 차례 바둑 시합을 조직했다.

2011년 중앙소학교는 연변 조선족자치주정부에서 선포한 첫 ‘바둑보급기지교(围棋普及基地校)’이다. ‘바둑보급기지교’로서 중앙소학교의 바둑은 방과후에만 머무르지 않고 직접 1, 2학년의 수업으로 개설했다. 이것은 조선족 바둑 보급을 추진하는데 매우 큰 효과가 있었다.

중앙소학교뿐만 아니라 많은 조선족 초등학교들도 방과후 바둑 보급을 실시했다. 대표적인 학교로는 연길연남소학교(延吉延南小学), 연길건공소학교(延吉建工小学), 연변대학교 사범대학 부속소학교(延边大学师范学院附属小学)에서도 방과후 바둑 보급을 진행했고, 대회도 여러 차례 열었다. 아쉽게도 코로나의 영향으로 길림성 조선족 학교들의 바둑을 비롯한 방과후 과목들은 현재(2022년)까지 중단되고 있다.

<표3> 조선족 학교의 방과후 연표

학교	시간	진행방식
연길 연남소학교	2011-2016	- 학교 정규과목이 끝나는 3시30분에 각 교실에서 외부강사가 1시간 동안 바둑 보급
연길 건공소학교	2010-2019	- 학교 정규과목이 끝나는 3시30분에 각 교실에서 외부강사가 1시간 동안 바둑 보급
연변대학교 사범대학 부속 소학교	2012-2019	- 학교 정규과목이 끝나는 3시30분에 각 교실에서 외부강사가 1시간 동안 바둑 보급 - 학교와 바둑학원이 같이 학교 바둑 대회 조직

연길 중앙소학교	2006-2019	<ul style="list-style-type: none"> - 학교 정규과목이 끝나는 3시30분에 각 교실에서 외부강사가 1시간 동안 바둑 보급 - 2011년부터 바둑은 초등학교 정규과목으로 들어감 - 학교 바둑 대회를 조직
----------	-----------	--

2) 길림성 조선족바둑협회의 설립

1988년 길림성 연변 조선족자치주의 첫 조선족 바둑대회가 열리고 4년 후 1992년 길림성 장춘시에서 첫 길림성 조선족 바둑대회가 열렸다. 대회 이름은 ‘길림성조선족바둑대회(吉林省朝鲜族围棋大赛)’다. 당시 길림성 각 곳의 조선족 바둑선수가 거의 400명 참가하는 성황을 이루었다. 대회기간 조선족바둑협회를 설립할 것을 제의하자 장춘시, 연변 조선족자치주, 통화시 등에서 모인 바둑 애호가들이 모두 동의했다. 우선 당시 대회 참가자의 10/1에 가까운 38명을 이사로 확정하고, 9명을 책임자로 선출했으며 임시지도부를 구성했다. 그때로부터 1년여의 꾸준한 노력 끝에 1993년 8월에 길림성체육총회(吉林省体育总局)의 허가를 받고 법인단체인 길림성조선족바둑협회가 정식으로 설립되었다. 길림성 조선족바둑협회장은 김수영으로 선정되고 당시 주요 멤버인 김송해, 오국태(吳國泰), 정기룡(鄭起龍), 장하진(張河珍), 윤석걸, 박충식(朴忠植) 등은 유명한 길림성 조선족 바둑애호가이다. 그들은 여러 차례 스폰서를 받거나 자신의 돈으로 조선족 노인바둑대회와 조선족 어린이바둑대회를 주최했다.

3. 가장 오래된 조선족 바둑시합

위에 언급한 길림성 조선족바둑협회에서 주최한 ‘중국 조선족 노인바둑대회’는 1993년에 시작하여 2022년까지 29년 동안 총 25회 진행했다. 스폰서를 못 찾거나 코로나의 영향으로 몇 차례 취소되었지만, 현재까지 중국에서 가장 오래된 조선족 바둑시합이다. 이 대회는 중국의 모든 조선족 노인을 대상으로 진행

하는 바둑대회다. 길림성외에도 요녕성, 흑룡강성의 조선족 노인 선수들이 참가하지만, 절반 이상은 길림성 출신 조선족 노인들이다.

제1회 ‘중국 조선족 노인바둑대회’는 길림성 장춘시에서 진행하고 그 후에는 요녕성 단둥시(丹東市), 연길시, 길림시 등 동북3성 주요 도시에서 진행되었다. 2007년 전의 ‘동북3성조선족로인바둑경기’의 기록을 찾지 못했고, ‘조선족로인바둑경기’는 코로나 이후 ‘체육복권컵’ 원로바둑경기로 이름을 바꾸었다.

<표4> 중국 조선족 로인바둑대회 연표

횟수 및 대회명	연도	장소	우승	준우승
제10회 동북3성조선족로인바둑경기	2007	단둥시	김병오(심양)	문원태(심양)
제11회 동북3성조선족로인바둑경기	2008	연길시	윤철수(연길)	윤석걸(연길)
제12회 동북3성조선족로인바둑경기	2009	심양시	김병오(심양) 최경호(연길) 공동1등	윤석걸(연길)
2010년중국조선족로인바둑대회	2010	장춘시	윤석걸(연길)	김려삼(단둥)
제15차 중국조선족로인바둑대회	2012	장춘시	김대용(통화)	림명걸(장춘)
제16회 중국조선족로인바둑경기	2013	연길시	최경호(길림)	김병호(심양)
제17회<진흥컵> 중국조선족로인바둑경기	2014	장춘시	최경호(길림)	원운철(장춘)
제18회 중국조선족로인바둑경기	2014	장춘시	최경호(길림)	윤석걸(연길)
제19회 중국조선족로인바둑경기	2015	길림시	최경호(길림)	림명걸(장춘)
제20회<청산컵> 중국조선족로인바둑대회	2016	장춘시	최경호(길림)	윤석걸(연길)
제21회 중국조선족로인바둑경기	2017	장춘시	최경호(연길)	박신덕(길림)
제22회 중국조선족로인바둑경기	2018	장춘시	권종영(심양)	최경호(길림)
제23회 중국조선족로인바둑경기	2019	장춘시	민운기(통화)	안성광(통화)
2021년 ‘체육복권컵’ 원로바둑경기	2021	연길시	최명학(왕청)	조경원(연길)
2022년 ‘체육복권컵’ 원로바둑경기	2022	연길시	전수강(연길)	최명학(왕청)

V. 쇠퇴기의 길림성 조선족 바둑(2010~2022)

이 시기의 길림성 조선족 바둑은 2000년대 초기의 도약에서 급속히 쇠퇴하는 시기를 겪고 있다. 그 이유로는 천재바둑도장의 폐업, 코로나와 인구감소로 인한 정부와 학교의 바둑 지원 감소, 중국에서 실시한 계획출산정책(计划生育)과 소수민 통일로 소수민족의 정체성을 약화하려는 정책, 동북3성의 경제여건 악화 및 인구유출 등 다양한 원인을 들 수 있다.

1. 중국정책

1953년 중국대륙에서 처음으로 실시한 인구조사 결과로 중국 인구는 6억에 도달했고, 1964년에 실시한 제2차 인구조사에서는 7.23억 명, 1969은 8억 명에 도달했다. 1970년 초기 중국 대륙에서 계획출산정책이 시행되었다.

1980년 등소평(邓小平), 진운(陈云), 화국봉(华国锋) 등 공산당 임원들의 추동으로 ‘한 부부는 한 아이만 가질 수 있다(一对夫妇只生育一个孩子)’는 구호를 외치면서 공식적인 계획출산정책이 실시되었다. 계획출산정책은 부부가 아기를 낳으면 피임 목적으로 부부 중 한 명에게 강제적으로 결찰하고, 아이가 있지만 임신한 경우 강제로 유산을 시키는 조치 등의 인권 침해로 많은 비판을 받았다.

중국 경제학자 좌학금, 양소평(左学金, 杨晓萍)은 출산에 대한 강제조치는 20년에서 30년 후에 가장 큰 영향이 나타난다고 지적했다. 또한 2013년 중국 정부의 공식적인 통계데이터를 근거로 계획출산정책으로 중국 인구가 4억 명 감소하리라 예측했다.

일부 소수민족 자지구와 자치주의 소수민족은 두 자녀를 가질 수 있지만, 계획출산정책은 동북3성의 조선족들에게도 매우 큰 타격을 주었다. 1980년대 조선족들의 경우 3~8명의 형제자매가 있는 게 매우 흔한 일이었지만, 계획출산정책 시행 후 대부분의 조선족 가정은 한 명의 자녀만 갖게 되었다.

2020년에 실시한 제7차 인구조사 중 조선족은 2010년에 실시한 제6차 인구조

사에 비해 약 13만 명이나 감소되었다. 조선족 신생아 부족으로 바둑을 배우는 아이는 절대적으로 적어지고 신생아가 감소된 지역 정부와 학생 수가 줄어든 학교가 중앙정부에서 받는 지원은 적어지는 악순환에 빠진다.

계획출산정책은 인권 침해, 생산력 부족, 인구 노령화 등 많은 문제를 야기함으로써 중국 내부와 외국의 강력한 비판을 받고 있다. 뒤늦게 형세를 판단한 중국 정부는 2013년 두 자녀를 가질 수 있게 하고, 2021년에는 세 자녀를 가질 수 있는 방향으로 계획출산정책 기조를 전환했지만, 이미 초기 계획출산정책의 영향으로 중국의 노령화 문제, 생산력 부족 문제는 매우 심각한 상태다.

그 외에도 경제 여건이 상대적으로 좋은 지역으로 이주한 길림성 조선족이 매우 많다. 그중 소수는 중국의 상해, 저장성 등 남쪽 지역으로 이주하고 대부분은 경제가 좋은 한국으로 이주했다. 제7차 인구조사에서 길림성 연변조선족자치주의 조선족은 제6차 인구조사 때보다 무려 18.74%나 감소했다. 조선족 인구유출과 신생아 저출산은 조선족 바둑에 매우 큰 타격이 아닐 수 없다.

위에서 언급했듯이, 중국 고등학생에게 가장 중요한 대학교 입시(高考)의 경우 일부 소수민족 지역과 한족 지역에서 치러지는 시험은 다르다. 한족 지방에서의 시험은 모두 중국어를 사용하고 어문(语文)은 중국어 시험을 치른다. 반면 일부 소수민족은 모국어로 시험을 볼 수 있고, 어문 중 절반은 모국어, 절반은 중국어로 시험을 보기 때문에 상대적으로 한족 지역보다 수월하다. 그리고 소수민족은 소수민족 학교를 설립하여 모국어로 강의를 하거나, 소수민족 지역 대부분의 간판은 자국 언어와 중국어를 동시에 사용하는 등의 방식으로 2010년 전까지 중국은 여러모로 소수민족의 정체성과 특수성을 보호하고 강화했지만, 습근핑(习近平)이 2012년 중국 공산당 중앙위원회 총서기로 오르면서 소수민족을 정책적으로 약화시키고 한족과 동화시키려는 경향이 노골화되었다.

이러한 소수민족 통일정책을 중국공산당對소수민족의통일전선정책(中国共产党对少数民族统一战线政策)이라고 부른다. 이 정책에서는 주로 소수민족의 민족 및 종교사무 등을 언급한다. 즉 소수민족의 종교적 사상을 약화시키고 열 나라나 같은 민족 나라에 대한 관계를 약화시키며 애국주의를 매우 선전하는 동시에, 시진핑 주석의 말을 정신적 지도로 견지하고 중화대민족 통일전선을 확고

히 하는 등 민족대융합을 시도하는 등의 구체적 정책이 중국 공산당의 주요 정책으로 실시되고 있다.

소수민족에 속하는 조선족도 불가피하게 민족적 특성이 점차 약화되고 있다. 대표적인 예로 1차에서 6차까지 실시되었던 인구조사에 포함되었던 각 지역의 조선족 분포가 7차 인구조사에는 포함되지 않았다. 전체 조선족의 인구만 있을 뿐, 구체적 지역의 비율과 분포는 아예 나오지 않는다. 조선족뿐만 아니라 다른 소수민족도 마찬가지다.

2. 2010년 이후의 길림성 조선족 바둑

2010년 초반까지 길림성 조선족 바둑은 도약기 때와 비슷하게 활발히 운영되었으나, 2010년 후반 무렵에는 급격히 쇠퇴하는 모습을 볼 수 있다. 그 원인은 위에서 언급한 수십 년 전의 정책으로부터 이미 예정된 것이었고, 그 정책들이 초래한 영향이 2010년 후반에 나타난 것에 불과하다.

1) 프로기사 이관철

한국 프로기사 이관철(2018년 별세)은 2012년부터 길림성 연변조선족자치주로 들어와 2015년까지 연변 천재바둑도장에서 바둑을 보급했다. 이관철은 1991년 10월 제63회 입단대회를 통해 입단했고, 2007년 7월에 4단으로 승단했다. 이관철 4단은 한국에서 조한승, 이춘규, 김신영 등 한국기사의 스승으로 유명한 만큼 강의 능력도 좋았다.

이관철 4단은 천재바둑도장에서 바둑을 가르치며 바둑 방과후를 진행하는 조선족 초등학교의 초대로 강의를 했다. 인터뷰에 의하면, 후학 양성에 심혈을 기울인 이관철 4단의 강의방식은 온유한 동시에 바둑 지식을 배울 수 있어서 많은 학생과 학부모의 호평을 받았다고 알려졌다. 아쉽게도 이관철 4단은 질병 치료 2015년에 연변 조선족자치주를 떠나 한국으로 귀국했고 2018년에 별세했다.

2) 천재바둑도장의 폐업

천재바둑도장은 길림성 조선족 바둑 보급에 가장 큰 공을 세운 학원이다. 천재바둑도장은 2005년부터 2019년까지 약 15년의 세월에 걸쳐 조선족 바둑 유단자를 2,500명 정도 양성했다. 한국인 신분인 김광재 원장의 공헌은 길림성 조선족 바둑기사를 양성했을 뿐만 아니라, 포항바둑협회와 길림성 바둑협회의 우호 교류를 여러 차례 진행하고 조선족 학교에서 바둑 방과후를 통한 바둑 보급과 길림성 조선족 대회를 진행하는 등 다양한 방식으로 길림성 조선족 바둑계를 지원했다.

2019년 김광재 원장이 한국으로 귀국함으로써 천재바둑도장은 폐업했다. 이에 따라 전문적으로 조선족 학생들에게 체계적인 한국 교육을 가르치는 곳은 사라졌다. 그 결과 길림성의 조선족 학생들이 바둑을 배우려면 교육 시스템이 상대적으로 박약한 한족 바둑학원에서 공부할 수밖에 없었고, 학교와 언어 등의 측면에서 배타적 요소를 감수해야 했기에 바둑을 배우려는 조선족 학생들의 수는 현저히 줄어들었다.

3) 정부 및 학교의 지원 감소

2016년부터 길림성 조선족 학교에서 바둑 방과후에 대한 지원이 감소하고 있다. 중국 정부에서 학교에 대한 금전적 지원은 학생 수에 달렸기 때문이다. 예컨대, 지원은 1명의 학생 당 1인 지원을 받는 식으로 이루어지기 때문이다. 하지만 계획출산정책, 동북3성 인구유출 등의 원인으로 조선족 학생 수가 대폭 줄어들고 있는 추세다. 중앙소학교 1학년 한 반의 평균 학생 수는 2010년에 37.2명에 달하였으나, 2015년에는 29.7명에 불과하며 지속적으로 감소하는 추세다(길림신문).

따라서 학교에서 바둑 방과후에 대한 지원은 줄어들 수밖에 없다. 연길시 연남소학교는 2016년에 바둑 방과후를 취소했고 연길시 중앙소학교 외 세 학교는 수는 감소했지만 계속 진행되었음에도 불구하고 2020년 초에 시작한 코로나의 영향으로 현재(2022년)까지도 바둑 방과후는 중단된 상황이다.

VI. 결론

이 연구는 길림성 조선족 바둑의 역사를 체계적으로 정립하는 데 목적을 두고 조선족 출판사에서 출판한 <길림신문>, <연변TV라디오방송국> 등의 간행물 중심으로 산발적으로 흩어져 있는 길림성 조선족 바둑관련 자료를 수집·정리하여 정치적, 사회적 이벤트, 중요한 인물 및 사건, 조선족 바둑계 참여 변화의 세 가지 기준에 따라 분석함으로써 길림성 조선족 바둑의 발전과정을 탐구하였다. 이를 통해 길림성 조선족 바둑의 역사를 네 단계로 구분하였는데, 단계별 특징과 의미를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 여명기에는 1949년 중화인민공화국의 성립으로 명확한 조선족의 정의와 지역구분이 생겼다. 이 시기의 조선족 바둑인들은 해방 전 일본인들이 바둑을 두는 모습을 보고 따라 배웠다. 해방 후부터 중일슈퍼대항전까지 대약진, 정풍운동, 문화대혁명 등 여러 가지 정치적인 영향으로 조선족 바둑은 체계적인 시스템을 갖추지는 못하였으나, 이 시기부터 바둑 보급과 사적인 바둑 모임이 발견되는 점에 미루어볼 때 길림성 조선족 바둑이 비로소 시작되었음을 추측할 수 있다.

둘째, 발전기는 문화대혁명이 끝나고 1978년 개혁·개방으로부터 시작되어 1984년 중일슈퍼대항전으로 절정을 이룬다. 중일슈퍼대항전의 영향으로 전국적인 바둑 열풍이 불었고 길림성에서 처음으로 조선족에게 바둑을 가르치는 바둑교실도 생겼다. 바둑보급이 열렬하게 진행되면서 조선족끼리만 진행되는 바둑대회도 생겨났다. 1979년부터 1988년까지 여러 차례 진행한 동북3성 조선족 바둑 모임에는 당시 조선족 아마추어 최강자들이 모였고, 그 참가자는 나중에 조선족 바둑대회 및 보급의 중견이 되었다.

셋째, 도약기는 1992년 한중수교 후 시작되었다. 한중수교 후 수많은 한국인은 대륙으로 넘어와 기회를 도모하고 있었다. 그중에도 바둑을 가르치는 원장이 있었고 한국과 조선족의 언어가 비슷하다 보니 자연스럽게 조선족 바둑인을 많이 양성했다. 그리고 한국 바둑계와 길림성 조선족 바둑협회를 연결하여 여러

차례 교류를 진행했다. 바둑을 가르치는 한국 원장은 최초로 유창혁 바둑도장과 양재호 바둑도장에 유학생을 보낸 선례를 남겼다.

이 시기에 길림성 연변조선족자치주정부와 조선족 학교는 공식적인 조선족 바둑대회를 개최했다. 연변조선족자치주정부가 주최한 첫 공식적 조선족 바둑대회 ‘연변주조선족바둑대회’는 1998년부터 1995년까지 진행되었고, 학교에서는 바둑을 방과후뿐만 아니라 초등학교 1, 2학년의 정규과목으로 선정했다.

넷째, 쇠퇴기는 2010년부터 현재까지 이어진다. 다양한 쇠퇴 이유가 있지만, 무엇보다 동북3성의 인구유출이 매우 심했다. 2010년부터 2020년까지 동북3성의 純 유출인구는 1101만명에 도달한다. 마찬가지로 길림성에 거주하는 조선족은 2000년부터 2020년까지 10%내외가 중국의 다른 도시나 외국, 특히 한국으로 거주하는 추세를 보이며, 그 추세는 점차 확대되고 있다. 조선족 인구의 감소는 조선족 바둑 쇠퇴의 가장 큰 원인이다. 그 외에도 공산당의 ‘소수민족 통일전선’ 정책으로 조선족의 민족 특성 약화를 꼽을 수 있다.

참고문헌

「국문」

남치형. 바둑의 역사. 명지대학교출판부, 2017.

배가균. 린편시 바둑의 발전 과정, 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2022.

왕탁. 중국 베이징, 상하이, 우한시의 아동바둑 교육실태 분석. 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2014.

조선오. 현대 한국 여성바둑의 발전과정, 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2012.

홍흥표. 베트남바둑의 역사 및 현황에 관한 연구, 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2010.

「중문」

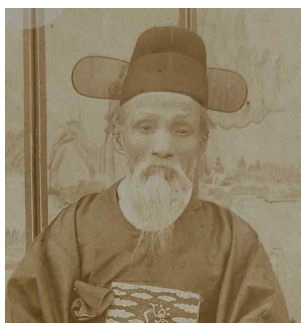
- 葛腾. 中国共产党对延边朝鲜族的统一战线政策研究[D]. 青岛科技大学, 2015.
- 李成龙. 中国朝鲜族民俗体育文化发展研究[D]. 延边大学, 2018.
- 尹玲. 实施“单独两孩”政策对吉林省人口发展的影响[D]. 吉林大学, 2015.
- 崔庆植. 全球化背景下的思考: 中国民族政策及朝鲜族历史、现状与未来[D]. 中央民族大学, 2004.
- 范妍妍. 党的民族团结政策在延边朝鲜族自治州的实践研究[D]. 延边大学, 2019.
- 左学金, 杨晓萍. 生育政策调整势在必行[J]. 中国改革, 2010(5):3.
- 何云波(2020). 「论围棋史体系的构建与《中国围棋通史》的撰写」
- 刘善承(1985). 「中国围棋」蜀蓉棋艺出版社
- 刘善承(2007). 「中国围棋史」成都时代出版社
- 孙德常(2021). 「建国初期围棋珍贵资料的整理与研究: 以北京棋研社为例」杭州国际棋文化峰会.
- 何云波(2019). 「世界围棋通史」湘潭大学出版社.
- 林建超(2018). 「围棋与国家系列丛书」经济科学出版社.

「신문 및 사이트」

- 길림신문 - <http://www.jlcnwb.com.cn/>
- 연변TV라디오방송국 - <http://www.iybtv.com/>

조선시대 최후의 국수(國手) 창남(滄南) 백남규(白南奎)

전북대학교 명예교수 백영기



[사진1] 백남규(白南奎) 국수

글머리에

나는 바둑에 관해서 문외한이지만 어렸을 때 가족들로부터 당숙인 창남(滄南) 백남규(白南奎)[사진1] 국수에 관한 단편적인 이야기를 여러 차례 들었다. 공직을 퇴임하고 나서는 인터넷과 자료를 통해 백남규 국수에 관한 기사를 살펴보고 조선조 말기의 바둑 인물사(人物史)에도 본격적인 관심을 갖게 되었다.

내가 어렸을 때는 바둑으로 이름을 크게 떨쳤다는 당숙을 “진위(振威) 아저씨”라 지칭하였다. 이는 당숙의 마지막 관직이 진위(지금의 평택) 군수였기 때문

이다. 극도로 혼란했던 조선조 말기에 진위 군수직까지 역임하면서 바둑으로 이름을 크게 떨쳤지만 청백리로 알려질 만큼 집안 살림에는 경제적인 도움을 주지 못했다 한다. 가족들에게 들었던 바로는 나라가 망국의 길을 걷게 되자 군수직을 내던지고 빈손으로 담배대 하나만 달랑 들고 귀향한 후에는 전국을 떠돌거나 서울에 머물면서 바둑만 두었기에 두 형제 중에 장남이면서도 집안 살림을 돌보지 않아 경제 형편이 어려웠던 것 같다.

내가 확보한 자료에 따르면 백남규 국수는 재위 시절에 고종임금의 어전에서 선배격인 김만수(金萬壽) 국수와 대국하면서 이를 관전하던 고종이 점심 식사를 거르게 하였다는 전설로 유명했다. 조선조 말기(고종36년)에는 일본의 20대 젊은 프로기사 가리가네 준이치(雁金準一)가 우리나라에 건너와서 한일 간에 최초의 대국을 하였다는 기록이 그 당시의 독립신문에 게재되어 있다.¹⁾²⁾³⁾

백남규 국수에 관한 이야기는 1980년대까지 바둑 관계 월간지나 신문지상에서도 찾아볼 수 있었으나 지금은 찾아보기가 쉽지 않다. 그 당시에는 백남규 국수의 생전(1929년 이전)에 직접 대국한 경험이 있거나 알고 지내던 바둑 애호가의 이야기를 전해 들은 바둑인들이 월간지나 신문에 기고하였지만, 지금은 작고 하거나 바둑계에서 은퇴하여 노사초(盧史楚, 1875~1945) 국수 이전의 백남규 국수나 김만수(金萬壽) 국수 등 조선조 시절의 국수에 대한 기사는 찾아보기 어렵다.

그동안에 찾아본 자료를 종합해보면 김만수 국수 이후 백남규 국수는 적어도 1890년대 중반부터 1920년대 초까지 조선의 일인자로 널리 인정받았던 것 같다.⁴⁾ 그는 을사조약으로 국권이 강탈되고 일본의 통치가 노골화되자 벼슬을 던져버리고 바둑으로 망국의 한을 달래면서 방랑생활로 조선조의 최후를 장식한 비운의 국수가 되었다.

백남규 국수의 뒤를 이어 일제 강점기에는 고령(高靈) 출신의 윤경문(尹敬文)

- 1) 권경언: 韓國바둑人物史, pp.275~283, 재단법인 한국기원, 1995.
- 2) 랑국국슈: 독립신문, 11월 2일자 3면, 1899.
- 3) 이 청: (발굴기사) 독립신문 그리고 백남규, 오로바둑
(www.cyberoro.com>column/column_view.oro?column) 8월 14일, 2009.
- 4) 中外日報: 全朝鮮의 高手, 2월 5일자 2면, 1926.

국수를 비롯하여 성주(星州)의 권병욱(權秉郁) 국수, 대구의 채극문(蔡極文) 국수, 경남 함양(咸陽)의 노사초(盧史楚) 국수 등이 알려져 있다. 노사초(盧史楚) 국수는 백남규 국수로부터 바둑을 배웠으며 30세가 지나서야 바둑에 정진하게 되었지만, 10년도 되지 않아 국수가 되었고 일제 강점기의 후반에 조선의 일인자로 군림했다.⁵⁾ 해방 이후에는 조남철(趙南哲), 김인(金寅), 조훈현(曹薰鉉), 서봉수(徐奉洙), 이창호(李昌鎬), 이세돌(李世乭) 등 많은 국수들이 탄생했다.⁶⁾⁷⁾ 조남철(趙南哲) 국수는 1937년 14세의 어린 나이에 일본으로 건너가 기타니 미노루(木谷 實) 7단의 지도를 받고 1944년에 귀국하여 해방 후의 우리나라 바둑계의 기초를 다지는 데 큰 역할을 하였다. 그는 한국기원의 모태가 되는 한성기원을 설립했으며, 세계의 흐름에 따라 바둑을 현대화해야 한다는 이유로 한국 고유의 바둑인 순장(巡將)바둑의 규칙을 일본식의 현대바둑으로 맞추어 개정하고 이를 정착시키는 데에도 크게 기여하였다.⁸⁾

나의 당숙 백남규 국수는 조선조 말기에 의정부주사(議政府主事) 시절부터 진위군수 시절까지는 물론, 관직에서 퇴임한 후까지도 바둑의 국내 제일인자로 인정받았던 것 같다. 의정부주사 시절에는 미국인 선교사 험버트가 한글로 쓴 우리나라 최초의 세계지리 교과서 『국문본 “사민필지”』를 한문으로 번역하여 『한문본 사민필지(士民必知)』로 출간하고 이를 교과서로 사용하게 하는 등 조선조 말기에 커다란 발자취를 남겼다.⁹⁾¹⁰⁾¹¹⁾ 이에 백남규 국수의 발자취를 정확하게 기록해 둘 필요가 있다고 생각되어 남아있는 기록을 찾아 정리해 보기로 하였다. 바둑 애호가를 비롯하여 한국의 근대교육사 연구자, 그리고 우리 후손들

5) 권경언: 東岡漫筆, 노사초국수 이야기, 월간 바둑 8월호, 1987.
 6) 이시헌: 日帝때 『亡國恨』 달래려 많은 棋士 나와, 名對決<103>, 동아일보 6월 2일, 1982.
 7) 국수전(國手戰): 위키백과 <http://ko.wikipedia.org>(2022).
 8) 안성문: 한국바둑을 빛낸 국수7인 -제1편 조남철 (上), 월간 바둑 1월호, pp. 43~53, 2019.
 9) 양보경: 외국인인 쓴 세계 지리서《사민필지》, 오늘의 도서관, 11월호, 2018.
 10) 이원순: 사민필지, 한국민족문화대백과사전, 한국학중앙연구원, 1997.
 11) 백남규·이명상 지음, 김형태·고석주 옮김: 한문본 역주 『사민필지』 소명출판, 2020.

에게 도움이 될 수 있다면 다행으로 생각한다.

백남규 국수의 바둑에 관한 이야기는 20대 청년시절 백남규 국수에게 6점으로 지도를 받았다는 고(故)배상연(裴相淵) 3단 등 바둑계의 원로들로부터 이야기를 전해들은 권경언(權慶彦) 프로기사 겸 작가가 경향신문에 연재한 <바둑 야화(夜話)> 제(第)47화(話) “백남규 국수(白南圭國手)”를 대부분 인용하였으며, 그 밖의 내용은 인터넷을 비롯한 언론매체에 많이 의존하였다.¹²⁾

1. 백남규(白南奎) 국수의 가족사

백남규 국수는 문경공(文敬公) 휴암(休庵) 백인걸(白仁傑)의 12대손이다. 파보(派譜)로 보면 수원백씨(水原白氏) 문경공파(文敬公派)는 창평공계(昌平公系)와 당산공계(棠山公系)로 나누어지는데 창평공계에 속한다. 문경공파는 휴암공파(休庵公派) 또는 충숙공파(忠肅公派)라고도 한다. 수원백씨 대동보(大同譜)를 보면 백남규(白南奎)국수의 자(字)는 송서(宋瑞), 호(號)는 창남(滄南)이며, 헌종(憲宗)16년(己酉, 1849년)에 부친 백낙성(白樂性), 모친 광주안씨(廣州安氏)의 장남으로 태어나 향년(享年) 80세로 일제 강점기인 1929년 11월 24일(음력)에 작고하였다[사진2].

많은 바둑인의 기록이나 투고문을 보면 본명인 한자명 백남규(白南奎)를 남녝 남(南)자, 흘 규(圭)자로 잘못 쓰고 있으며, 그의 고향이 부여 또는 당진으로 쓰여 있으나, 본명은 남녝 남(南)자, 별 규(奎)자이고 고향은 부여(扶餘)가 정확하다. 출생연도는 1855년이라는 기록이 있으나 그보다 6년이 빠른 1849년이다. 출생지의 자세한 행정구역명은 충남 부여군 규암면(窺岩面) 신리(新里)이다. 부소산(扶蘇山) 낙화암 위의 백화정(百花亭)에서 바라보이는 금강(백마강) 건너의 산 아래 작은 동네(지금은 없어짐)로 옛 이름이 왕흥리(旺興里)로 추측되는 “왕안이” 또는 “왕은이”란 발음으로 불리었으나 지금은 규암면(窺岩面) 신리(新里)에 통합되었다. 옛날 백제시대에 왕흥사가 있었던 유적지로 지금은 부여왕흥사

12) 권경언: 바둑夜話(276)~(286), 경향신문 7월30일~8월13일자, 1974.

지(扶餘王興寺社) 복원사업을 위하여 지방자치단체인 충청남도과 부여군에서 그 일대의 땅을 매수하였다. 지적도에는 왕흥리 뒷산의 대부분이 “수원백씨휴암공파휘광수후손중중(水原白氏休庵公派諱光洙後孫宗中)”으로 되어있었던 것이 충청남도(2006년)와 부여군(2019년)이 매입하여 소유권이 이전되어있다. 휘(諱)는 조상의 이름을 뜻하며 광수(光洙)는 백남규(白南奎) 국수의 조부 이름이니 조부가 소유하고 거주했던 땅이다.

<p>南斗 남두 〇八</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>	<p>南奎 남규 〇八</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>
<p>子 礞基 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>	<p>子 善基 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>
<p>子 宗鉉 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>	<p>子 完鉉 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>
<p>子 承錫 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>	<p>子 承錫 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>
<p>子 承日 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>	<p>子 承日 〇九</p> <p>字正五 號九 生 癸未年五月十五日 卒 庚辰年九月十五日 諱 正五 號 九</p> <p>配 鄭氏 號 仁 生 甲申年正月十五日 卒 庚辰年九月十五日</p>

[사진2] 수원백씨 대동보 중에서(백남규 국수의 가계보) 영인(影印)

국수의 묘지도 왕흥리 뒷산에 있었으나 소유권이 부여군으로 바뀌어 2019년에 부여군 은산면(恩山面) 거전리(巨田里) 산19번지의 중중 땅에 조성한 가족묘지에 이장(移葬)하였다. 1997년에 발행된 수원백씨 대동보(정축보, 丁丑譜)에 따르면 조부인 광수(光洙)는 낙성(樂性), 낙응(樂應), 낙경(樂慶)의 3형제를 두었으며, 그 장남인 낙성(樂性)은 남규(南奎)와 남두(南斗)의 두 형제를 두었다. 남규(南奎) 국수는 1남 5녀를 두었는데 아들 선기(善基)가 40대 초의 젊은 나이에 세상을 떠나고 손자(나의 재종질) 2명과 손녀 1명을 두었으나 큰 손자 중헌(宗鉉)은 18세에 요절하고 그 5년 후(1924년)에는 배우자인 전주이씨(全州李氏)도 세

상을 떠나 작은 손자 완현(完鉉)은 10세의 어린 나이에 부모를 모두 잃게 되어 국수의 사촌동생인 나의 아버지(남벽(南壁))가 보살피면서 소학교, 중학교, 전문학교까지 보냈다고 들었다.

남규 국수의 5년은 모두 명문가로 출가시켰는데, 둘째딸은 서울의 명문가인 유옥겸(兪鈺兼)과 혼인을 하였다.¹³⁾ 유옥겸은 우리나라 최초의 “서양사교과서(西洋史教科書)”를 편찬하여 출간하였으며 18세에 중등외국지리(中等外國地理)를 편찬하기 시작하여 1908년~ 1911년에 “서양교수법(西洋教授法)” “간명교육학(簡明教育學)”, “소학교수법(小學教授法)”, “동양사교과서(東洋史教科書)”, “정선법학통론(精選法學通論)” 등을 편찬하여 출간한 선각자(先覺者)였다.¹⁴⁾ 그의 삼촌(叔父)이 유길준(兪吉濬)과 유성준(兪星濬)이고, 유억겸(兪億兼)과 유각경(兪珪卿)은 그의 사촌(從弟, 從妹)이다. 중등외국지리 교과서의 저술은 1895년에 그의 빙부(聘父)인 백남규 국수가 번역 저술한 세계지리학 교과서인 한문본 『사민필지(士民必知)』의 영향을 받은 것으로 생각된다. 그가 출간한 교과서는 모두 한자와 한글을 혼용하여 편집하였다. 그는 기호학회(畿湖學會)의 창립에 참여하고 학생 교육에도 직접 참여하는 등, 우리나라 근대 교육의 초석을 다지는 데 큰 역할을 하였으나 애석하게도 39세의 젊은 나이에 병으로 세상을 떠났다.

국수의 장손 종현(宗鉉)은 기계유씨(杞溪兪氏)와 결혼하였으나 18세에 요절하였기에 자녀가 없어 둘째 손자인 완현(完鉉)의 둘째아들 승민(承旻)을 숙부인 종현(宗鉉)의 양자로 입양하였다. 따라서 족보에는 국수(南奎)의 직계 종손이 완현(完鉉)의 차남인 승민(承旻)으로 되어있다.

국수의 동생인 나의 둘째 당숙(南斗)도 조선조 말에 벼슬을 하여 탁지부주사(度支部主事)로 공직(公職)에 근무하였으나 젊은 나이(35세)에 안타깝게 세상을 떠났기에 집안 형편도 어려웠던 것으로 짐작된다. 딸 하나만 낳고 득남을 하지 못하여 나의 큰형 용기(瑢基)를 양자로 입양하였다[사진2]. 내가 어려서 자주 들었던 “진위아저씨(남규 국수)는 군수를 지내시다가 경술국치 직전에 벼슬자리를

13) 水原白氏大同譜(丁丑版): 第十卷文敬公派(昌平公系), 水原白氏中央花樹會, 1997.

14) 유옥겸(兪鈺兼): 위키백과 <https://ko.wikipedia.org/wiki/2022>

내려놓고 귀향하셨으나 집안 살림은 돌보지 않고 바둑을 두면서 방랑생활을 하셨다”는 뜻은 국수 당숙의 가족은 물론, 젊은 나이에 작고한 국수 당숙의 동생인 남두(南斗) 당숙의 가족도 돌보지 못하고 사촌 동생인 나의 아버지가 돌보게 된 것으로 보아도 이해가 된다.

백남규 국수는 내가 출생하기 3년 전인 1929년에 작고하였으며, 그의 유일한 손자인 나의 재종질(再從姪) 완현(完鉉)은 1914년생으로 나의 아버지가 뒤를 보살폈기 때문에 나의 집에서 중학교와 전문학교를 졸업하고 결혼할 때까지(1940년경) 규암면(窺岩面) 나복리(羅福里)에서 나와 한 가족으로 지냈다. 완현(完鉉)은 중학생 시절인 1930년 1월에 항일학생운동을 주도하다가 퇴학을 당하고 대전지검 강경지청에서 1930년 2월에 석방된 후, 경신(敬新)중학교와 연희(延禧)전문학교를 졸업하였다. 최근에 완현(完鉉)의 차남인 승민(承旻)으로부터 부친의 항일학생운동에 참가한 공적에 따라 대통령 표창을 받고 독립유공자의 자손으로 인정되었다는 소식을 들었기에 인터넷으로 “독립 유공자조서”를 찾아보고 그 내용을 확인하였다.¹⁵⁾

나는 해방 직전인 1945년 4월에 이리농림(裡里農林)학교에 입학하여 6.25동란 중이던 1951년에 졸업과 동시에 도립(道立) 이리농과대학(입학 다음해인 1952년에 국립 전북대학교 농과대학으로 개편)에 입학하였다. 내가 대학을 졸업하고 1998년 43년간의 공직생활을 마친 후에 컴퓨터를 배우고 한가한 시간에 인터넷을 통하여 모르고 지냈던 많은 일들을 알게 되었다. 우연히 접하게 된 “진위(振威)아저씨” 백남규 당숙에 관한 내용은 매우 흥미롭고 놀라운 사실들이었다. 조선조 말기에 조선 바둑의 국수로 이름을 크게 떨친 사실이나 관직에서 이룩한 업적 내용도 대부분 최근에 알게 되었다.

내가 대학을 다닐 때까지만 해도 “진위(振威)아저씨”에 관한 내용을 잘 알고 있는 가족들이 여러분 계셨는데 구체적인 내용을 문의하지 못한 일이 아쉽고 안타까운 일로 후회가 막심하다. 6.25동란이 일어나기 전인 초·중등학교 시절의 기억으로는 큰형(용기(溶基))이 사용하던 사랑방 한쪽의 골방에 수북하게 싸여

15) 공헌전자자료관: 백완현, 독립유공자 공적조서, 2022.

있던 한서와 낙관 등의 유물이 있었다. 여름이 되면 안마당에 명석을 펴놓고 한서를 햇볕에 말리는 행사를 볼 수 있었다. 그러나 6.25동란 이후에 집안 형편이 어려워지고 여러 차례의 이사를 하게 되면서 유물의 관리를 소홀히 하여 모두 소실되고 찾을 길이 없다 하니 언제 어떻게 소실되었는지조차 알 길이 없어 안타까울 뿐이다.

이 글을 쓰면서 남규 당숙의 양손(養曾孫子)이며 직계 종손인 승민(承旻)에게 거듭 문의해 보니 별다른 유물은 없고 국수 할아버지가 군수 시절의 관복을 입고 전신을 촬영한 독사진이 있다고 하기에 제공받아 상반신 부분만을 복사하여 글머리 앞에 첨부하였다.

뒤늦게나마 남규 당숙에 관한 업적 중의 하나를 인터넷에서 알게 되었던 사실은 글머리에서도 언급한 것처럼 의정부편사국주사(議政府編史局主事) 시절에 미국의 선교사 호머 헐버트가 한글로 저술한 우리나라 최초의 세계지리학(世界地理學) 교과서 『스민필지』를 한문으로 번역하여 “한문본『사민필지(士民必知)』”를 간행하였다는 사실이다. 이 사실은 최근에 출간된 ‘백남규·이명상 지음, 김형태·고석주 옮김 : 한문본 역주『사민필지』’를 구입하여 읽어보고 확신하게 되었다. 이 책의 지은이 소개란에는 호가 송서(宋瑞)로 되어있는데 이는 사민필지의 원본 사진에 “조선의정부주사백남규송서(朝鮮議政府主事白南奎宋瑞)”로 되어 있어 호를 송서로 착각한 것 같다. 송서(宋瑞)는 자(字)이며, 호(號)는 창남(滄南)이다. 공동번역자인 이명상은 왕족이며 자(字)가 경소(景霄)이고 호는 해운(海雲)이다.

2. 조선조 말기의 국수(國手)가 되기까지

백남규 국수의 성장이나 바둑의 수련 과정에 관한 자세한 내용은 자세히 알 길이 없었으나 권경언(權慶彦) 프로그사겸 작가가 경향신문에 연재한 <바둑 야화(夜話)> 제(第)47화(話) “백남규 국수(白南圭國手)”에 기술한 내용이 있어 그 일부를 옮겨 보기로 한다.

권경언 프로기사가 한국기원에서 바둑을 잘 두는 90노옹(老翁) 모씨(某氏)로부터 백남규 국수를 잘 알고 바둑도 여러 판 두었다는 말과 함께 다음과 같은 이야기를 전해 들었다고 한다.

“그분은 바둑을 정말 잘 두는 신기(神棋)였으며, 바둑을 두는데 자기말도 완생을 아니하고 상대방마도 완생을 시켜주지 않는 「피아불완생(彼我不完生)은 백남규지기법야(白南圭之棋法也)」라는 말이 유행했었지”

또한 “백남규씨를 아는 사람들은 모두들 그의 바둑에 감탄하였고 흥선 대원군 시대의 국수 김만수(金萬壽) 이후에 우리나라 바둑계를 몇십 년 동안 주름 잡았다” 하였다.

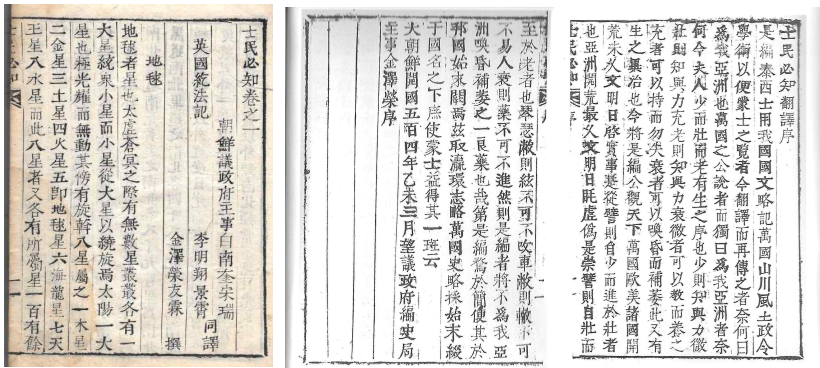
권경언 작가가 쓴 <바둑 야화(夜話)>에는 백남규 국수의 어린 시절을 다음과 같이 기술하였다.

“어렸을 때는 글재주가 뛰어나 신동(神童)이라는 말을 들었으며 15세에 이미 사서삼경(四書三經)을 모두 배우고 당송(唐宋) 팔대가(八大家)의 문장과 이두(李杜, 李太白과 杜甫)의 시를 읽고 있었다 하니 과연 뛰어난 재주였던 모양이다. 그가 11세 되던 해에 그의 부친은 어린 아들에게 「바둑이란 선비들이 두는 점잖은 오락이니만큼 글 배우는 여가에 바둑을 배워둬라」고 하면서 바둑을 두는 기초요령을 설명해 주었다. 그런데 몇 달 후 백남규 부친의 바둑친구인 김진사(金進士)가 찾아와 내기바둑이 벌어졌는데 어린 백남규는 그 판을 열심히 구경하고 있었다. 바둑이 얼마나 진행되었을까, 판 위에 흑(黑)돌과 백(白)돌이 뽁뽁이 들어찰을 무렵 백남규 부친은 대마가 죽게 되어 이마와 콧등에 땀을 흘리면서 대마를 살리려고 고심하고 있었는데 이때 옆에서 구경하던 소년 백남규가 크게 소리쳤다. 「아버지 사는 수가 있어요. 여기다 두세요」 이 말을 듣고 두 대국자는 깜짝 놀라며 소년이 가리킨 곳을 살펴보니 과연 기사회생의 절묘한 수단이 그곳에 있지 않은가. 김진사는 소년의 재주를 크게 탄복하며 물었다. 「어린애가 바둑을 잘 두는군요. 언제 가르쳤습니까?」 「글쎄요, 몇 달 전 기초 요령만 가르쳐 주었을 뿐인데 이런 묘수를 보는군요.」 「그래요? 어디 한번 시험해봅시다」 김진사는 백남규 소년과 바둑을 두어보고는 다시 한번 놀랐다. 소년의 기력(棋力)이 이미 상당히 높은 경지에 도달해 있었던 것이다. 그런 일이 있던 후부터 백남규 부친은 어린 아들의 재주를 기특히 여겨 학문의 여가에 틈틈이 바둑을

가르쳤으니 이로 말미암아 백남규는 몇 년 후 충청도에서 제일가는 도기(道棋)가 되었고 학문도 크게 진보하여 후일에 진사급제(進士及第)를 했으며 진위 현감(振威縣監)까지 지냈기 때문에 그를 백국수(白國手) 또는 백진위(白振威)라 불렀다. 그러나 세상은 어지러워지고 정치는 부패해져 날이 갈수록 민생고가 더해가자 백남규 국수는 벼슬을 그만두고 친구들과 어울려 바둑을 두면서 세월을 보낸 한유기객(閑遊棋客)이 되었다.”

권경언 작가는 “백남규 국수는 김만수(金萬壽) 국수 이후, 윤경문(尹敬文) 국수 이전에 조선에서 으뜸가는 국수중의 국수였다”고 하였다.

3. 최초의 지리교과서 한문본 『사민필지(士民必知)』 발간



[사진3] 한문본 사민필지(士民必知)의 번역서문(翻譯序文)과 본론 첫째 쪽 원본 사진

1886년(고종 23년) 조선의 초청으로 육영공원(育英公院) 교사로 취임한 미국인 선교사 호머 헐버트(Homer Beezaleel Hulbert, 紇法, 1863~1949)가 1889년에 한글로 지어서 교재로 사용한 세계지리이자 최초의 지리교과서로 알려진 “『소민필지』”를 1895년에 의정부주사(議政府主事) 백남규와 이명상(李明翔)이 상부의 명으로 “사민필지『士民必知』 한문본(漢文本)”을 저술(著述)하여 조선의정부편사국(朝鮮議政府編史局)에서 출간하였다.¹⁶⁾ 최근에 “한문본 역주 『사민필

지』를 간행한 김형태·고석주교수는 “한글본을 바탕으로 한문본을 출간했다는 점이 특이하고 전례가 매우 드문 일이다. 특히 한역을 했다고 하지만, 실제로는 단순한 번역이 아니라 새로운 서술로 보아도 될 만큼 한글본과 다른 내용이 적지 않다.”고 하였다.

이 책의 서문에는 우리 아시아를 위하여 동아시아 보편문자인 한자로 저술하였다는 목적을 명시하고 있다. 내용은 순수한 번역에 충실하지 않고 새로운 내용을 추가하고 구체적인 체계로 정리하였으며 출간 후에 교과서로 사용함으로써 개화사상의 형성에 중요한 영향을 끼쳤다고 할 수 있다.

한문본 서문에 따르면 “이 책은 간편함에 힘썼고, 그 나라의 처음과 끝에서 빠진 것은 외국에서 간행된 『영환지략』(瀛環志略)과 『만국도지』(萬國圖志)에서 얻었다”고 하였다. “한문본 『사민필지』”는 1책 2권으로 권지일(卷之一)과 권지이(卷之二)로 구분되어있다.

사민필지의 번역서문은 이례적으로 번역자가 아닌 의정부편사국주사(議政府編史局主事) 김택영(金澤榮)이 썼다. 김택영은 후일에 “한국역대소사(韓國歷代小史); ”창강고(滄江稿)“ 등의 저서를 남긴 조선조 후기의 한문학(漢文學) 대가(大家)로 알려진 인물이다. “한문본 『사민필지』”는 1896년 이후 학부도서로 출간돼 학부(지금의 교육부) 교과서로 사용되었다. 의정부(議政府)는 조선시대 백관(百官)의 통솔과 서정(庶政)을 총괄하던 최고의 행정기관이며, 편사국은 갑오개혁 이후 1894년에 역사편찬을 위해 세운 부서로 참의(參議) 1인과 주사(主事) 4인으로 구성되었다.¹⁷⁾

“한문본 『사민필지』(士民必知)” 제1권(卷之一)의 본문 첫 페이지에 영국 험버트 기술(英國紘法記), 조선의정부주사(朝鮮議政府主事) 백남규송서(白南奎宋瑞), 이명상경소(李明翔景霄) 동역(同譯, 함께 번역), 김택영우림(金澤榮友霖) 찬(撰)이라 쓰여 있다. 호머 험버트는 아녀자들도 읽을 수 있는 한글로 저술하였지만, 한자를 널리 사용하던 우리나라 선비들을 비롯하여 동아시아 한자권의 지

16) 최보영: 『사민필지』의 간행·漢譯과 근대지식의 변용, 역사와 세계, 제57집 pp. 181~206, 2020.

17) 의정부 편사국: 의정부(대한제국), 나무위키: 대문, Google 검색, 2020.

식인을 위하여 한문으로 번역하여 지구상의 여러 나라에 대한 정보를 알 수 있도록 우리나라 최초의 세계지리학 교과서를 발간한 것이다.

나라가 기울어가면서 뒤늦게 근대화를 지향하던 조선조 말기에 외국인 선교사가 우리나라 최초의 세계지리 교과서를 한글로 저술한 『스민필지』와 이를 한문으로 번역한 한문본 『사민필지』를 120여년이 지난 최근에 한국학의 지적 기반 성찰을 목적으로 그 내용을 살펴서 책으로 출간한 김형태교수는 다음과 같이 평가한다. 즉, 한문본 『사민필지』는 단순한 번역서가 아니라 “세계 각국의 역사를 결부시킨 세계지리에 관한 지식의 확장과 보급을 위하여 동아시아 보편문자인 한자(漢字)를 활용해 한글본보다 치밀하고 구체적인 체계로 유서(類書) 편찬의 전통을 새롭게 탄생시킨 저술이며 좋은 전통으로의 회기라는 중요한 문화사적 의미를 지닌다고 할 수 있다”고 하였다. 또한 “한문본 『사민필지』는 “국문본 『스민필지』를 단순 번역한 것이 아니라 책명과 기술하는 대상이 같을 뿐 전혀 다른 체제로 구성되어 있다. 이는 우리나라 최초의 한문본 세계지리 교과서로 귀중한 역사적 자료의 하나라고 할 수 있다”고 하였다.¹⁸⁾ 사민필지(士民必知)의 자세한 내용에 관해서는 최근에 김형태교수와 고석주교수가 옮겨 출간한 “한문본 역주 『사민필지』”와 “국문본 역주 『사민필지』”¹⁹⁾를 참조하기 바란다.

4. 중추원 주사(中樞院 主事) 시절

1) 대한예전(大韓禮典) 편찬과 고종임금에게 올린 상소문

백남규 국수는 한문본 「사민필지」를 간행한 후인 1897년 9월 4일자로 의정부 편사국(議政府編史局)에서 의정부중추원(議政府中樞院)으로 자리를 옮겼다.²⁰⁾ 백남규 국수가 중추원주사 시절에 기여한 공로 가운데 하나는 고종이 1897년에

18) 김형태: 한문본 사민필지(士民必知)의 유서(類書)적 특성연구, 冽上古典研究 제 70집, pp.193~224, 2020.

19) 호머 헐버트 지음·이명상 지음, 고석주·김형태 옮김: 국문본 역주 『사민필지』 소명출판, 2020.

20) 승정원일기: 3088책, 고종34년 9월 4일, 1897.

선포한 대한제국의 국가의례를 규정한 “대한예전”의 편찬에 참여한 일이다.

대한예전은 고종이 1897년에 조선을 대한제국으로 선포하고 국가에서 거행하는 모든 의례의 절차와 규정을 정한 법전이다. 1897년 6월에 사례소(史禮所)를 설치하고 의정부 참정 겸 내부대신 남정철(南廷哲)을 사례소 위원으로 임명하고 3품 이종원(李種元) 등 3명을 부원으로, 그리고 위원과 부원을 보좌할 직원과 부원을 충원하였는데, 중추원 주사 백남규(白南奎)는 과원으로 임명되어 대한예전(大韓禮典)의 편집 사무에 참여하였다. 대한예전은 약 1년 6개월 만에 완성되었는데 이는 권1부터 권10까지 모두 10권의 유일본으로 장서각(현 한국학중앙연구원)에 남아있다.²¹⁾ 그 밖에 중추원주사(中樞院主事) 백남규가 조상을 추가로 높이는 의식과 신하에게 작위를 반포할 것에 대해 고종 임금에게 상소문을 올린 내용이 고종실록에 기재되어 있다. 중추원주사 백남규가 올린 상소문은 모두 한문으로 되어있는데 그 번역문이 있기에 번역문 전문(全文)을 아래에 옮겨놓는다.²²⁾

“삼가 생각하건대, 우리 폐하(陛下)는 나라가 밝고 화평할 운수를 지니고 하늘이 내리는 명령을 받들게 되어 삼황오제(三皇五帝)의 전통을 높이었고 모든 백성들의 기대를 굽어 따라서 대황제위(大皇帝位)에 오른 지 오늘까지 석 달이 되었습니다.

대체로 훌륭한 정사를 펴고 인(仁)을 베푸심에 문헌을 상고하여 예의를 의논하는 절차에 있어서는 모두 그 규례를 넓히고 징험을 밝히지 않음이 없으며, 모든 사람들의 마음을 복종시키고 큰 이름에 걸맞게 하였습니다. 그리하여 온 나라의 생명을 가진 사람들이 하늘 아래에서 춤추며 기뻐하였으니 아! 훌륭합니다.

그러나 큰 전례와 큰 제도에 있어서 아직도 거행하지 못한 것이 두 가지가 있습니다. 그 하나는 조종(祖宗)을 추숭(追崇)하는 예이고, 하나는 신하에게 작위(爵位)를 반포하는 제도입니다.

삼가 생각건대, 이 전례와 이 제도는 예로부터 왕업을 창건하고 왕통을 계승해 온 나라가 모두 중요하게 여기고 급선무로 여겼으니, 근원을 거슬러 올라가 선조들의 아름다움을 찬양하고 은혜로운 시책을 넓혀 나라의 체면을 존중하고 후대에 전해 내려오면서 미담으로 삼았던 것입니다. 그런데 어째서 우리나라는

21) 國譯大韓禮典: 보도자료,민속원, 2018.

22) 고종실록 37권: 中樞院主事白南奎疏略, 1월 3일 고종35년, 1898.

당당한 제국으로서 광휘가 세상에 미치고 있는데 유독 이것만은 소홀히 여기는 것입니까?

오직 요사이 대행 왕후(大行王后)의 인봉(因封)을 당하여 폐하는 슬픈 회포가 그지없고 만백성은 허전한 마음이 간절하였으므로, 더없이 중하고 엄한 의장 물건을 갖추고 반드시 정성과 조심성을 다하여 정리를 폈습니다.

상하(上下)가 경황없는 중에 겨우 장례만을 치러 이런 의식과 제도에 대해서는 미처 생각할 겨를이 없었지만, 지금 부알례(祔謁禮)를 이미 거행하였고 연제(練祭)도 앞으로 있을 것입니다. 폐하가 복잡한 정사에 유의하여 상 주는 규례와 관리 임명 및 파면에 관한 절차 역시 이미 차례로 시행하였습니다. 그런데 조종을 추송하는 큰 예와 작위를 주는 훌륭한 제도는 어찌하여 유독 뒤로 미루면서 시행하지 않습니까?

경서를 상고해 보면 ‘태왕(太王)·왕계(王季)·문왕(文王)을 왕으로 추송하였다.’라고 하였으며 한(漢)·당(唐)·송(宋)·명대(明代)에 와서도 모두 선대를 높이는 것을 영예로운 것으로 삼았습니다. 그 대수(代數)는 많고 적고, 멀고 가까워 비록 같지 않다고 하더라도 종묘의식에 대해서는 빛나지 않은 것이 없으며, 역사 기록에 밝게 쓰여 있어 증거로 삼아 믿을 수 있으며 상고하여 시행할만합니다.

작위를 봉하는 제도에서 삼대(三代)는 더 말할 것도 없거니와 한(漢)나라 때에 와서도 왕(王)과 후(侯)로 등급을 나누고 성(姓)이 다른 사람은 왕으로 하지 않는 제도를 정하였는데, 은택후(恩澤侯) 등의 이름이 있었습니다. 당나라의 신하들 역시 공과 후 등의 작위가 있었는데, 큰 공훈이나 큰 덕에 대해서는 성이 다르더라도 왕으로 한 경우가 있었습니다.

송나라 조정에서는 다섯 개 등급으로 나눈 작위를 갖추고 중앙관리로써 금비(金紕) 이상은 개국(開國)·자작(子爵)·남작(男爵)·공작(公爵)·후작(侯爵)이라는 칭호가 있었으며, 때로는 성(姓)이 다른 왕에 관한 작위도 있었습니다. 명나라에 와서 성이 다른 사람을 왕으로 한 것은 단지 태조(太祖)때 공신 몇 사람이 있을 뿐이고, 그 나머지는 공작·후작·백작(伯爵)이라는 세 등급으로 나누어주었으며 공로가 없는 사람에게 봉한 것은 없었습니다.

대체로 보면 한 나라의 후작은 토지를 나누어 준 것이 있었으나, 명나라에서는 대대로 내려가며 녹(祿)을 주었으며 모두 철권(鐵券)을 주어 대대로 물려주는 상으로 사용하였습니다. 그러므로 그 법을 중요하게 여겼던 것입니다.

당나라와 송나라 제도는 비록 공훈에 의해서 제정되었지만, 중엽 이후로 높은 반열과 높은 품계는 오래 봉하여 주면서도 녹은 주지 않고 후손들에게 미치지 못하였으니 그 법이 가볍게 되었습니다.

이것은 그 대략적인 것인데, 성(姓)이 같은 왕이 없는 때가 없었으므로 갖추

어 논할 필요가 없습니다. 그런즉 조종을 추승하는 예를 거행한 후에야 왕의 업적을 밝히고 효성을 다할 수 있으며, 작위를 봉하는 제도를 시행한 후에야 등급의 위엄을 명백히 하고 근본 원칙을 존중할 수 있게 되니, 전 세대에 부끄러운 것이 없고 여러 나라들에 광휘를 빛낼 수 있을 것입니다.

오직 그것을 거행하는 절차가 지극히 중대하니, 지난 시기의 문건을 널리 상고하고 여론을 널리 들어봐서 성상의 총명함에 도움을 주고 성상께서 보시도록 갖추어 놓지 않을 수 없습니다. 그러나 칭호를 높이는 데 있어서 몇 실(室)에 그쳐야 하며, 누가 왕으로 될 수 있고 누가 공작, 후작으로 될 수 있다든가 하는 데 대해서는 신하가 감히 외람되게 먼저 청할 수 없습니다.

삼가 생각하건대, 폐하(陛下)는 타고난 총명으로 고금(古今)을 환히 살피고 있으니 이러한 대제도를 만드는 데 있어서 마땅히 지극히 정밀하고 결함이 없는 하나의 척도가 있으실 것입니다. 삼가 바라건대, 특별히 큰 조서(詔書)를 반포하고 훌륭한 의식을 속히 거행함으로써 온 나라의 기대에 맞게 할 것이며 한 시대의 의례 제도를 정하소서.

오늘 이 큰 전례와 큰 제도는 황제 조정의 체통에 있어서 제일 급하다는 것을 신하들치고 누가 모르겠습니까마는, 처지가 미천하면 혹 엄중한 일로 여겨 아뢰지 않으며, 처지가 귀하거나 가까운 터이면 혹 혐의를 피하여 말하지 않습니다. 그리하여 시일을 지체시키고 의례를 갖추지 못하게 함으로써 예법을 아는 사람들의 비평을 초래하고 이웃 나라 사람들의 조소를 야기하고 있으니, 신은 혼자서 개탄하게 됩니다.

또 생각하건대 신의 관직은 사례소(史禮所)의 일원이므로 비록 현재 직무는 없다 하더라도 명예와 의리를 생각할 때, 응당 나라의 의식 절차에 대하여 갖추어 논해야 할 것입니다. 그래서 이에 감히 외람됨을 피하지 않고 한 가지 견해를 올립니다. 삼가 바라건대 전하는 유의하여 밝게 살펴 주소서.”

2) 최초의 한일 바둑 대결

충추원주사 시절에도 바둑은 국내 제일의 국수 자리를 지키고 있었다는 사실은 일본에서 건너온 프로기사가 양국의 국수 대결을 제안했을 때 백남규 국수가 응전한 것으로 보아 짐작이 된다. 그 시절에 일본의 20대 젊은 프로기사 가리가네 준이치(雁金準一, 1879~1959)가 한국의 국수와 겨루고자 우리나라에 건너와서 백남규국수와 1899년 10월 29일 밤에 대국을 한 한일 양국 최초의 대국이 서재필(徐載弼)이 발행한 1899년 11월 2일자 독립신문(한글신문)에 게재되어 있

다. 신문 기사는 “량국국수: 일본 응금준일씨는 바둑 잘 두는 국수로 유명하다는 이인데, 대만에 와서 국수를 찾아 한 번 자웅을 결단하고자 하더니 한국 국수 백남규씨와 더불어 진고개(여?)관에서 10월 29일 밤에 대국하여 두었는데 백씨도 또한 잘 두었다더라.”로 되어있다. 안영이(安玲二) 작가의 『다시 쓰는 한국바둑사』에는 일본의 자료인 1953년 6월호의 《이고(圍碁)》 잡지에 연재된 가리가네(雁金)의 기록인 <방외기화(方外棋話)> 가운데 “한국행”의 내용을 인용하여 “서울의 일류여관 파성관(巴城館)에서 조선 당대의 고수인 백남규씨와 대국하여 조선바둑 2점을 접어주고 대승을 거두었다”는 내용이 기술되어 있다. 또한 가리가네는 “백씨에게는 따로 스승도 없고 오직 독학으로만 그 같은 기력을 갖게 되었다 한다”는 내용을 기술하고 있다. 가리가네 준이치는 그 후에 일본의 바둑계를 주름잡았던 인물이며 1959년 제자들에 의해 명예9단으로 추대되었다.²³⁾ 백남규 국수는 어려서 글공부를 하면서 아버지로부터 바둑의 기초를 배웠지만, 당시 이름을 떨치던 국수나 고수(高手)의 가르침을 받은 기록은 찾아볼 수가 없으니 가리가네의 기술과 같이 자신의 재능과 노력으로 국수의 자리에 오른 것 같다.

그가 언제부터 국수로 인정받았는지 정확한 기록은 찾아볼 수 없으나 전해오던 전설로는 고종임금이 보는 앞에서 김만수 국수와 백남규 국수가 대국을 했는데 첫판은 김만수 국수가 한집을 이기고 다음 두 판은 백이 나왔다. 승부가 너무 아슬아슬해서 고종임금이 점심을 굶고 구경한 후에 두 사람에게 똑같은 국수의 칭호를 내렸다고 한다. 예전에는 한나라에 한 사람의 국수만이 존재했으나 이때부터 두 사람 이상의 국수가 나왔다는 내용이 권경언 선생의 『한국바둑인물사』에 기재되어 있다. 당시 우리나라에서는 바둑을 전문으로 두거나 직업으로 생각하지 않고 점잖은 선비들의 풍류로 여겼기 때문에 개인이 바둑의 실력을 향상시키기 위한 제도나 방법이 거의 없었다. 바둑을 도락으로 즐기면서 개인의 경험과 노력으로 실력을 향상시킬 수밖에 없었을 것이다. 제도적으로 실력의 기준이 되는 프로와 아마추어의 구분이나 단급제도도 없었고 기보를 남기는 일조차 없었던 것으로도 알 수 있다.

23) 안영이: 다시 쓰는 한국바둑사, pp.30~31, pp.99~101, 2005.

우리나라 바둑이 소위 사랑방 바둑으로 명맥을 유지하고 있을 무렵, 일본에서는 300년 전의 에도시대부터 단급제도를 제정하고 전문기사들에게 국록(國祿)을 주면서 바둑을 육성하고 있었기에 그 당시에 우리나라의 바둑에 비하면 크게 전문화되고 발전하였음이 당연하다. 이런 환경에서 20세의 젊은 일본의 전문기사 가리가네와 공직에 근무 중인 50세의 백남규 국수와의 대결은 가리가네의 승리가 당연하다는 것을 누구나 예상할 수 있었을 것이지만 당시 최초의 한일대국이 조금이나마 기록으로 남아 한일 양국의 바둑실력 차이를 구체적으로 알게 된 것이다. 구전으로나마 31수까지의 기보가 전해 내려오고 있다고 한다. 한일 양국 첫 대국의 기록이 당시 신문에 게재되어 있어 바둑사에 남아있게 된 것은 다행한 일이다.

5. 진위군수(振威郡守) 시절

1) 한남흥학회(漢南興學會)의 조직과 교육지원

백남규 국수는 1904년 9월 2일에 중추원주사직에서 진위군수 발령을 받았다.²⁴⁾ 이 무렵에는 정치가 부패하고 세상이 어지러웠던 시절이라 군수직에 전념하기보다는 바둑으로 세월을 보냈을 것으로 생각하기 쉽지만 재임기간 동안 군민을 위하여 성실하게 선정을 베푼 것으로 보인다. 구체적인 내용은 알 수가 없으나 1904년 군수에 취임한 다음 해인 1905년 11월에 대한제국의 외교권을 박탈하는 을사늑약(乙巳勒約)이 체결되고 일제의 침략이 노골화되면서 군수직을 사임하려고 사직서를 보냈던 것 같다. 1906년 9월 3일자 황성신문(皇城新聞)을 보면 다음과 같은 기사가 실려 있다. 원문(原文)과 이를 해석한 내용을 여기에 옮겨 둔다.

『振民願留』

“振威郡民人等이 内部에 請願하기를 本郡守 白南奎氏가莅以以來로 廉明茲惠

24) 승정원일기 3175책, 고종41년 9월 2일, 1904.

헝더니 今忽呈辭에 期欲賦歸헝니 如乳兒之將失慈母헝야 裏足來訴헝니 勿許辭
狀헝야 以爲郡民케헝라헝엇더라.”²⁵⁾

『진위군민(振威郡民)의 사임(辭任) 만류 민원』

진위군민들이 내부(내무부)에 청원하기를, “본군 군수 백남규씨가 부임 이래로
청렴(淸廉)하고 밝고 일을 잘하고 은혜롭더니 이제 문득 사직서를 올려 돌아가
고자 기약한다하니 (군민들이 마치) 어린이들이 장차 인자한 어머니를 잃어버리
려는 듯, 발 벗고 찾아와 호소하는바, 사직서를 허락지 말고 군민을 위하게 하소
서라고 하였더라.”

이 신문기사에 의하면 백남규 군수가 1906년 9월 이전에 군수직을 사임하려
고 사직서를 제출한 것을 군민들이 사임을 만류하는 민원을 올린 것으로 해석된
다. 조선조 말기인 당시에는 탐관오리도 많았을 터인데, 그는 청렴한 공복으로
선정을 베풀어 군민들의 신뢰와 사랑을 받았다. 본인의 사의가 군민들의 민원으
로 한동안 보류되어서인지 약 10개월 후인 1907년 6월 7일에 의원면직이 된 것
으로 승정원일기에 기록되어있다.²⁶⁾

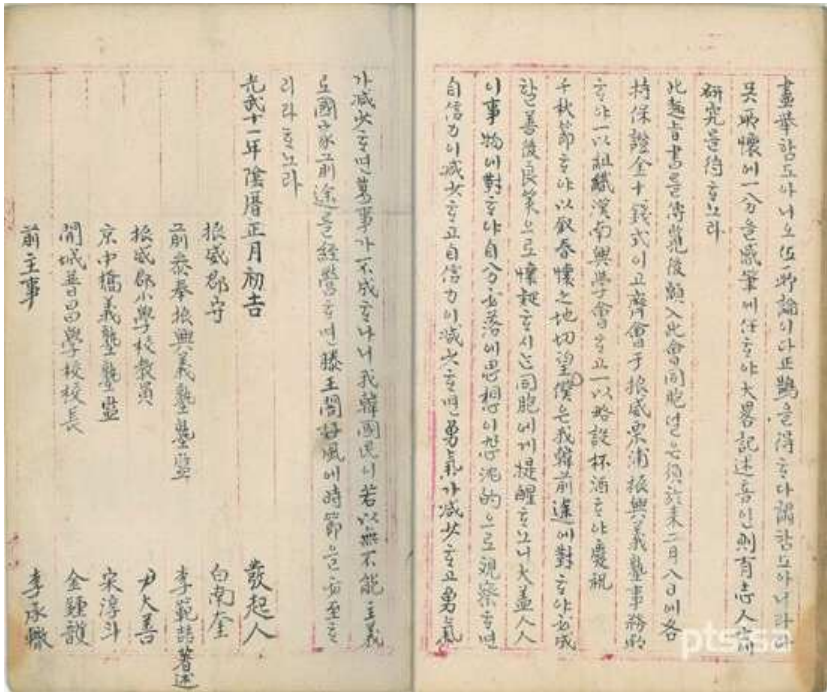
진위군수 재직 중의 기록으로는 1907년 진위군(振威郡) 고덕면(古德面) 울포
리(栗浦里)의 전(前) 참봉(參奉) 이범철(李範喆)이 백남규 군수와 상의하여 한남
흥학회(漢南興學會)를 조직하였다는 신문기사가 있다.²⁷⁾

평택시문화원(平澤文化院)이 발굴한 ‘한남흥학회(漢南興學會)취지서(趣旨
書)’의 사진을 보면 광무 11년(1907년) 음력 정월 초하룻날(初吉)에 작성하였으
며, 발기인 란의 첫 줄에 진위군수 백남규, 둘째 줄에 취지서를 저술한 전(前)
참봉(參奉)이며, 진흥의숙(振興義塾) 숙감(塾監)인 이범철(李範喆)의 이름이 기
재되어 있다[사진4].

25) 振民願留: 皇城新聞, 9月3日字 2面, 1906.

26) 승정원일기 3209책, 고종44년 6월 7일, 1907.

27) 是兄是弟: 大韓每日申報, 2月 23日字 3面, 1907.



[사진4] 한남흥학회(漢南興學會) 취지서(趣旨書)

이범철은 ‘한남흥학회 취지서’에서 세계 열강들이 시행하고 있는 의무교육 제도를 강조하였으며, 만일 한 개인이 상급학교에 진학하려 할 때는 국가가 전력으로 장려해야 한다는 주장도 펼치고 있다. 이는 이범철의 근대적 교육관이 반영된 결과일 것이다. 1905년 을사늑약의 체결을 전후하여 실력양성 운동인 이른바 애국계몽운동이 전개되면서 교육운동 또한 급격히 확산되었다. 여기에는 1906년 반포한 고종의 흥학조칙도 중요한 역할을 하였다.²⁸⁾ 호남 출신 인사들이 1907년 7월에 서울에서 결성한 호남학회(湖南學會)를 비롯하여 1908년 1월에 관서(關西)·해서(海西) 지방 출신들이 서울에서 조직한 서북학회(西北學會), 같은 시기에 서울, 경기, 충청지방 인사들이 서울에서 조직한 기호흥학회(畿湖興學會), 1908년 3월에 강원도지방 인사들이 서울에서 조직한 관동학회(關東學會)

28) 장연환: 평택역사-⑦평택의 근대 교육(1), 평택시민신문, 1913. 2.

등도 활발히 활동하였지만, 한남흥학회는 이들 학회보다 적어도 5개월 이상 앞서 시골인 진위 지방에서 조직한 것을 보면 이범철의 투철한 교육관과 남다른 교육열, 그리고 백남규 군수의 적극적인 지원에 힘입었을 것이 예상된다. 백남규 군수는 이 군내에 공립소학교를 새롭게 고쳐 짓고, 빠듯한 정부 예산에서 부족한 금액 1천 3백 41량(兩)을 미리 당겨 보내달라고 학부(교육부)에 무리하게 요청했다는 신문 기사를 보면 군내의 학교 지원에도 매우 적극적이었던 것 같다.²⁹⁾ 그 밖에 1907년 2월부터 시작되어 전국적으로 파급되었던 국채보상금(國債補償金)의 모금 운동에도 참여하여 이십환(二十圓)을 출연(出捐)한 기록이 황성신문(皇城新聞)에 게재되어 있다.³⁰⁾ 진위군수 시절의 신문 기사를 비롯하여 교육지원활동 등에 관하여는 평택시의 향토학자 장연환 선생으로부터 자료를 제공받아 기록에 남길 수 있었다.

백남규 군수는 진위군수를 사임하기 약 3개월 전에 가자(加資)된 기록이 승정원일기에 기재되어 있다. 가자(加資)는 재직 중의 공로에 따라 품계(品階)가 올라 당상관(堂上官, 정3품(正三品) 통정대부(通政大夫) 이상)이 되었다는 것이다.³¹⁾ 바둑을 점잖은 선비들의 풍류와 도락으로 생각하던 시절이었지만 국수의 자리까지 올랐을 뿐만 아니라 공직생활도 충실하게 수행한 공로를 크게 인정받아 당상관, 통정대부의 자리에까지 올랐으나, 일제의 침략으로 나라가 망해가는 것을 보면서 통한의 심정으로 사표를 내던지고 귀향 후 방랑생활로 소일을 하게 된 것으로 사료된다.

29) 經擲公錢: 大韓每日申報, 7月 16日字 2面, 1907.

30) 國債報償義務金 集送人及額數: 皇城新聞 4月 18日字 3面, 1907.

31) 白南奎 외 加資: 승정원일기 3206책(달초본 141책) 고종 44년, 3월 7일(음력, 양력 4월 19일), 1907.

6. 군수직 퇴임 후의 방랑생활

1907년 6월에 진위군수직을 사임한 후에 담뱃대 하나만을 들고 귀향했다는 이야기를 어려서 어머니로부터 여러 차례 들었던 것을 생각하면 가족들을 돌보기 위한 경제적인 도움은 거의 주지 못하고 바둑을 즐기면서 청빈한 공직생활을 했던 것 같다.

권경언 선생의 『한국바둑 인물사』를 보면 고(故) 배상연 3단으로부터 전해 들었던 백남규 국수의 이야기로 “노년에는 집안 형편이 어려워져서 서울(京城) 다방골 조동휘(趙東輝) 판서(判書)댁의 사랑방과 원서동 이지용(李祉鎔) 대감댁 사랑방에서 주로 손님을 맞았는데 나도 그때 여러 판을 배웠다. 바둑광인 조(趙)대감은 국수들을 잘 접대해 주었으며 국수들의 대국을 구경하기를 좋아했다”고 하며, “그 시절 백국수는 명사들의 화제의 주인공이 되어있어서 기객(棋客)이 인력거를 잡아타고 백남규 국수 계신 곳으로 안내하라 하면 인력거꾼이 알아서 안내했다”고 한다.” 또한 백남규 국수는 당대 무적의 바둑실력을 가지고 있었기 때문에 가는 곳마다 유지들이 반기어 융숭한 대접을 하여 풍요한 생활을 했다”고도 기술하고 있다. 그러나 노년에 남의 집을 전전하면서 방랑생활을 하기란 결코 안일하고 마음 편한 일이 아니었을 것이다. 아마도 나라 잃은 원한과 시름을 달래면서 여러 사람과 바둑으로 소일을 하면서 떠돌아다녔던 것이 아니었던가 생각된다.

군수직을 사임한 지 11년이 지난 1918년에 일본의 사이토 겐토쿠(齋藤賢德) 4단이 서울에 왔을 때 전국 바둑대회가 개최되었다. 1918년 6월 11일자 매일신보에는 “성황(盛況)의 위기대회(圍碁大會)”라는 제목 옆에 작은 제목을 “근 백명의 귀객이 모혀, 백남규씨도 출석 응전”으로 달고 일본의 사이토 겐토쿠 4단이 출석하였다고 되어있다.³²⁾ 이때 백남규 국수는 진위군수직을 사임한 지 십여년이 지나 서울에서 방랑생활을 하던 69세의 노인으로서 기력과 체력이 쇠퇴해가는 노인이었으니 사이토 4단과의 대국에서는 크게 패할 것이 예상되었을 것이

32) 盛況의 圍碁大會: 大韓每日申報, 6月 11日字 3面, 1918.

다. 이때의 대국 내용은 백남규 국수의 유일한 기보(棋譜)로 남아있다고 한다.

기력이 왕성했던 전성기의 기보가 아니고 노년에 남긴 것이라 아쉽기는 하지만 국내에서 발견한 최고(最古)의 기보라고 하니 매우 귀중한 자료라 할 수 있다. 이 기보는 1918년 6월 22일부터 7월 3일까지 매일신보에 연재된 백남규국수와 일본의 사이토 4단이 두 점으로 6월 9일에 대국한 기보로 알려져 있다. 기보는 209수까지만 적혀있고 나머지 끝내기가 생략된 채, “백(白)14호(戶)승(勝)”이라는 결과만 나와 있다.³³⁾ 권경언 선생은 사이토 4단이 어떠한 기사(棋士)인지 알 길이 없다고 하였다. 당시 일본 저명기사 명단을 찾아봐도 찾을 수가 없었고 한국을 자주 왕래하는 일본기원 사람에게 사이토씨에 대하여 알아봐달라고 부탁하였으나 알 수가 없다는 회답이 왔다고 하였다. 최근에 필자가 인터넷에서 찾아낸 바둑에 관한 일본 리쓰메이칸대학(立命館大學) 가(夏)교수의 연구논문에서 “사이토(齋藤賢德) 4단 1926년 6월 29일 뇌일혈(腦溢血)로 모리오카(盛岡)에서 사거(死去). 향년 65세”라는 짧은 기록을 볼 수가 있었다.³⁴⁾ 결국 사이토 겐토쿠씨는 1910년대의 일본 프로기사 4단의 실력자이었다는 사실을 확인하였지만, 일본의 바둑계에서 크게 활약한 저명한 인사는 아니었던 것 같다.

백남규 국수가 언제 바둑계에서 은퇴하여 방랑생활을 끝내고 귀향했는지는 알 수가 없다. 방랑생활도 유지하기가 어렵게 될 정도로 총기와 체력이 저하되면서 방랑생활을 끝내고 귀향하여 가족들의 보살핌을 받아가면서 말년을 보냈으리라 추측해 본다.

맺는 글

나의 당숙 백남규 국수는 조선조말(朝鮮朝末)인 헌종(憲宗) 16년(1849년)에 태어나서 일찌기 벼슬길에 올라 현감(縣監, 군수)을 지냈으며, 바둑으로 국수의

33) 權慶彦: 東岡漫筆, 白南圭國手이야기, pp.62~66, 月刊바둑 10월호, 1987.

34) 夏剛·夏冰: 碁源-天授の盤上遊技·人智競技(1), p.25. 立命館國際研究 31—3 p.435, Feb., 2019.

자리에 올라, 수십 년 동안 국내 제일인자로 군림했다. 조선의정부(朝鮮議政府) 주사(主事) 시절에는 호머 헐버트 선교사가 한글로 쓴 우리나라 최초의 세계지리 교과서를 한문으로 번역해서 한문본 『사민필지(士民必知)』를 저술하여 학부에서 교과서로 사용하였다. 바둑의 국수 자리에 오르고 있을 무렵인 1898년에 일본에서 건너온 젊은 프로기사 가리가네 준이치의 도전으로 최초의 한일대국을 한 기록을 남겼다.

일제 강점기인 1918년에 서울에서 개최한 조선의 바둑대회에서 일본의 사이트 4단과 대국한 기보는 국내에서 발견한 기보로는 가장 오래된 최고(最古)의 기보이고 백남규 국수가 남긴 유일한 기보로 기록되어있다. 국록을 주면서 직업적인 프로기사를 양성하던 일본의 젊은 기사들에게 한국의 국수가 패배하였으나 한일 양국 간의 실력 차이를 알게 되었다. 이것이 역사적인 기록으로 남아서 바둑의 실력 향상을 위한 제도적인 개혁과 인재 양성의 필요성을 느끼게 한 계기가 되었을 것이다. 다행히 늦게나마 어린 인재들을 일본에 파견하여 철저한 교육을 시키는 등 현대바둑의 실력 향상에 힘을 쓴 결과로 이제는 세계 최상위권의 바둑 강국이 되었다.

백남규 국수는 중추원주사(中樞院主事) 시절에 대한예전(大韓禮典)의 편집에도 참여하였고, 고종임금에게 조상을 추가로 높이는 의식과 신하에게 작위를 반포할 것에 대해 상소문을 올렸다. 진위군수 시절에는 한남흥학회(漢南興學會)를 조직하여 공립소학교의 개축비 지원 등, 지방에서의 교육활동에 힘을 썼다.

나라가 망국의 길을 걷게 되자 사표를 냈으나 군민들이 사임을 만류해달라는 진정서를 상부에 제출하여 사표수리를 유보(留保)시키는 등 군민의 신뢰와 사랑을 받았다. 또한 사임하기 전에 재직 중의 공로에 따라 당상관인 정삼품(正三品), 통정대부(通政大夫)에 까지 올랐으나 나라의 외교권이 박탈되고 일본의 침략이 노골화되자 군수직을 사임하고 바둑으로 망국의 한을 달래면서 방랑생활을 했다는 사실 등 그의 발자취를 챙겨보면서 기록으로 남기고자 이 글을 쓰게 되었다.

백남규 국수가 세상을 떠난 지도 90여 년의 세월이 흘렀기에 필자 개인의 힘으로 기록을 찾아서 정리하기까지에는 많은 노력과 시간이 걸렸음에도 부족한

점이 많았던 것으로 생각된다. 그러나 그동안에 알려지지 않았던 사실이나 잘못 알려진 사실 등은 필자의 노력으로 어느 정도 해소되었을 것으로 자위한다.

끝으로 백남규 국수의 마지막 관직인 진위 군수 시절인 100여 년 전의 발자취와 그 당시의 귀중한 자료를 제공해주신 평택의 향토사학자 장연환 선생에게 깊은 감사를 드린다. 아울러 한자 신문의 해독에 도움을 주신 새전복신문 논설고문 임용진(林容進) 선생님께 감사를 드린다.

- 나의 마지막 소망 -

2029년은 백남규(白南奎) 국수 탄생 180주년, 서거(逝去) 100주년이 되는 해이다. 바둑계를 비롯하여 근대교육사 분야에서도 학술대회, 기념바둑대회 등 기념행사를 개최하여 그가 남긴 업적을 기려주기 소망하면서 이 글을 맺는다.

남치형의 『바둑의 사회와 문화』를 읽고

이 창 봉
가톨릭대학교 영어영문학부 교수

남치형의 <바둑의 사회와 문화>는 사회학적 시각에서 한국 사회에서 일어나고 있는 바둑 관련 광범위한 사회와 문화 현상을 설명하고 분석한 융합 학문으로서의 바둑학 분야의 학술 서적이다. 그러므로 이 책의 서평을 쓸 수 있는 최적 임자는 바둑학을 전공하고 연구한 학자라고 할 수 있을 것이다. 필자는 바둑학자가 아니라 언어학자다. 바둑 관련 측면에서는 그저 아마추어로서 바둑을 오래 두고 사랑해 온 팬일 뿐이다. 이 서평은 바둑 팬의 한 사람으로서의 시각과 언어학자로서의 학자적 시각에서의 분석이 결합된 성격을 담고 있다.

어느 학자가 “학문이란 우리 주변에 무의식적으로 일어나고 있는 일을 의식적으로 설명하는 노력(Science is a conscious effort of explaining something that is happening unconsciously around us)”이라고 말한 바 있다. 이 인용구를 염두에 두고 이 책의 중심 내용을 곰곰이 살펴보면 이 책의 학문적 성격을 절감하게 된다.

바둑이란 무엇인가? 이 질문을 접하면 우리는 흔히 두 사람이 반상 위에서 흑과 백의 돌을 번갈아 놓으며 두는 한판의 바둑을 떠오르게 된다. 그러나 남치형 교수 같은 바둑학 학자는 이 책을 통해서 우리가 한판의 바둑으로만 인식하는 바둑을 그 바둑을 두는 사람들과 그 사회와 문화까지 훨씬 더 넓고 깊게 들여다보고 그것을 분석하고 설명하는 의식적인 노력을 기울이고 있다.

우리와 달리 저자는 어떻게 그렇게 할 수 있을까? 무엇보다도 바둑 관련 지식과 정보가 훨씬 풍부하고 그것을 바탕으로 바둑의 외연을 확장해서 깊이 분석할 수 있는 상상력과 통찰력이 남다르기 때문일 것이다.

이 책은 총 12장으로 구성되어 있다.

1장 ‘바둑 사회학’에서 저자는 이 책을 서술하는 시각과 분석틀을 명확히 설명하고 있다.

“우리는 상상력 없이 바둑을 잘 둘 수 있을까? 바둑판 위의 현 상태를 제대로 인식하고 어디에 어떻게 수를 더하면 원하는 결과를 낼 수 있는지는 주로 형세 판단과 수읽기를 통해 이루어지는데 이 과정은 사회학적 상상력이 작동하는 방식과 다른가? (중략) 형세를 판단하고 올바른 수를 선택함에 있어서는 단지 집을 세고 계산하고 수를 읽는 능력만으로 충분하지 않다. 어느 부분이 어떤 형태로 집이 될 것인지, 상대는 어떤 방식으로 자신의 집을 키우려고 할지, 그에 대해 나는 어떤 대응을 할지 등을 선택함에 있어서는 무엇보다도 나의 그런 판단을 뒷받침해 줄 근거가 필요하다. 그리고 그 판단 기준은 최소한 나에게서는 명약관화해야 한다. 사회학적 질문과 해결방안의 모색에 있어서도 마찬가지이다”(29쪽).

저자의 관찰은 바로 우리가 흔히 한판의 바둑을 둘 때 수많은 변화와 변수를 접하며 끝없이 상상력의 나래를 펼치며 매 순간 최선의 수를 둔다는 의식적인 설명을 제공하고 있다. 흥미로운 것은 한판의 바둑을 둘 때의 상상력이 바둑 사회를 이해하고 분석하는 사회학적 상상력과 일맥상통한다는 점이다. 저자는 ‘바둑 사회’로 불리고 ‘바둑 문화’를 공유하는 사회의 광범위한 현상을 사회학적 상상력을 동원하여 깊이 들여다보고 흥미로운 분석과 해석을 제공하고 있다.

2장의 주제는 ‘스포츠 사회학’이다. 이곳에서 저자는 바둑을 스포츠로 볼 수

있는지 정체성 관련 논쟁을 선행 연구를 소개하고 비판하면서 흥미롭게 전개하고 있다. 필자에게는 논쟁의 흐름과 내용을 검토하고 비판하는 것도 흥미로웠지만 이 논쟁의 배경에 바둑계의 성장을 도모하기 위한 스포츠화 움직임이 깔려 있었고 결국 대한바둑협회가 대한체육회의 정가맹 단체가 되었고 아시안 게임에서 발군의 성적을 거두고 전국체전의 정식 종목이 되는 바둑의 획기적인 외연 확대 계기가 되었다는 사실을 알게 된 것이 큰 발견이었다. 또한 이 논쟁이 ‘바둑이 스포츠인가?’라는 원래 물음에 머물지 않고 ‘스포츠란 무엇인가?’를 묻게 함으로써 스포츠학 특히 스포츠 사회학의 학문적 발전에 크게 기여했다는 사실도 매우 신선한 깨우침이었다. 이곳의 논의를 통해 바둑 현상이 얼마나 다양한 분야의 학문적 물음을 활성화시킬 수 있고 비판적 비교와 융합적 사고의 기회를 제공해서 학제 간 연구를 활성화시킬 수 있는지 그 무한 잠재력을 절실히 깨달을 수 있었다. 이 부분을 읽으면서 특히 필자의 전공 분야인 언어학 분야 등 인문학 분야와의 통섭과 융합의 길이 널리 열려 있음을 감지할 수 있었다.

제3장 ‘바둑과 근대화’에서 저자는 한국 바둑 현대사를 ‘근대화’의 정의를 시작으로 역사학적 시각에서 통찰력 있게 서술하고 있다. 한국 바둑이 일본 바둑계를 모범으로 삼아서 모방으로 출발하여 발전을 도모하였고 마치 한국의 고도 경제 성장 모델처럼 압축적 근대화를 이룩했다는 것을 알게 되었다. 이곳에서의 저자의 서술 방식은 독특하면서도 효과적이었다. 바둑 관련 서술에 앞서서 근대화 관련 기본적인 역사학적 배경을 충분히 해설한 후 그 맥락을 이어서 바둑 관련 역사를 설명하고 분석하는 방식으로 친근하게 서술한 것이 인상적이었다. 그렇기에 이해도 깊어지고 바둑을 한국 역사 특히 경제 성장 역사와 연결해서 이해하게 되어서 더욱 흥미로웠다. 특히 단기간의 고도 경제 성장 뒤에는 늘 문제와 희생이 따르듯이 바둑계도 압축적 근대화와 고속 성장으로 한국 바둑 고유의 문제들을 (예를 들면 프로 기사들의 양극화와 불평등 심화 등) 직면하게 되었는데 지적이 설득력 있게 다가왔다. 이 부분을 읽으면서 필자는 언어문화학자로서 한국 문화의 줄기인 소위 ‘빨리빨리 문화’와의 관련성이 떠올랐다. 바둑계에서도 한국 특유의 빨리빨리 문화의 영향으로 최단 시일 내에 일본을 이기고 중국

과 대적하기 위해서 일단 이기고 보자는 임기응변식 ‘빨리빨리 성장’을 이루었다는 사실이 한국인의 빨리빨리 문화적 정체성이 얼마나 강한지를 확인시켜 주었다. 한편으로는 빨리빨리 문화의 단점이 필연적으로 그 빠른 성장 속도의 이면에 허점과 결점을 내포하기 마련인데 같은 현상이 바둑계에서도 일어났음을 확인하게 된 것이 흥미로웠다. 동시에 일본이 한국과 달리 빨리빨리 문화가 아니라 전통을 고수하는 태도로 일본 바둑 고유의 전통과 정체성을 지켜 온 것이 장점이기도 하지만 그것이 결정적 결점으로 작용해서 한국 바둑에 뒤지게 된 것이 최근 경제적으로도 두 나라 사이에 역전이 일어나고 있는 것과도 맞물려 있다는 생각이 들었다. 이 사실을 접하고 한판의 바둑이 인생의 축소판이듯 한 국가의 바둑 역사가 그 나라의 역사의 축소판일 수 있다는 생각에 잠시 잠기게 되었다.

이 예측은 그대로 다음 장에서 확인된다. 제4장 ‘바둑과 국가’에서 저자는 민족주의와 결합한 한중일의 바둑 전통과 역사를 고찰하면서 필자가 언급한 민족주의와 결합한 한국 특유의 빨리빨리 문화 속 한국 바둑의 초고속 성장의 이면을 비판적으로 조명하고 있다. 저자는 일본을 꺾은 이후에 한국 바둑계는 모방을 뛰어넘는 새로운 방향을 개척하고 있는지 의문을 던지면서 이제는 중국을 모방하는 길을 또 가려고 하는 것은 아닌지 우려하고 있다. 저자는 성숙한 관찰과 예지로 이제는 우리가 한국 특유의 바둑 정체성과 경쟁력을 기르면서도 바둑세계화의 리더로 우뚝 서기 위해 노력해야 할 때라고 설득력 있게 주장하고 있다.

“사실 바둑을 경쟁으로 보지 않고 인류가 공유해야 할 문화적 가치로 본다면 한국과 일본, 중국은 국가라는 범주가 아니라 서로 협력해야 할 주체들로 스스로를 인식할 수 있다. 일본에 대해 우리가 가졌던 태도를 그대로 중국에 적용하여 국제대회에서의 승리만을 중시한다면 모두가 고루한 전통과 도구적 합리성과 효율성의 굴레에서 벗어날 수 없다. 식민 지배에서 벗어나 해방이 되어 70여년이 흐른 뒤에도 상황에 대한 인식의 틀을 바꾸지 않고 고수하는 것은 우리 스스로에게 가장 큰 손해다. 한국 바둑, 일본 바둑, 중국 바둑이 아닌 그저 하나의

바둑문화로서 모두의 공유물로 바둑이 인식될 때 무엇이 바둑 문화가 지향해야 하는 바인가가 분명히 드러날 것이다”(81쪽).

제5장 ‘바둑의 제도화’ 편은 필자에게는 다소 건조한 학습 거리로 느껴졌다. 그러나 후반부에 이르러 한국 바둑계의 구조적 문제점을 이해하는 신선한 시각을 접할 수 있었다. 저자는 이곳에서 바둑의 규칙 관련 역사를 시작으로 국제 바둑 용어 정착 역사를 스케치한 후 주로 한국 바둑 단체의 역사를 중점적으로 다루었다. 바둑의 제도권 역사와 더불어 그 제도권 내 단체들 간의 정치적 헤게모니 역사를 다룬 부분이었다. 사실 이 부분은 바둑 제도권 내에 있는 바둑계 인사들에게는 매우 중요한 문제이지만 바둑 팬이자 학자인 필자에게는 이 책의 전체 내용들 중 가장 흥미를 덜 느낀 부분이었다. 특히 이 부분에서 저자는 선행 연구를 그대로 전문을 소개함으로써 독자들에게 내용 파악을 맡기는 방식으로 글을 전개하였는데 저자의 논문을 인용한 부분이 여러 번 중첩되어 다소 지루한 감이 들었다. 직접 인용을 최소화하면서 저자 자신의 독창적인 내용으로 글을 매끄럽게 전개하는 것이 훨씬 좋았겠다는 생각이 들었다. 그럼에도 불구하고 한국기원과 대한바둑협회가 공존하면서 프로와 아마의 구분이 벌어지고 단종 발급의 주체 싸움과 누가 한국을 대표하는 기관인지 등의 문제가 불거지면서 긴밀한 협력이 이루어지지 않고 실기하여 통합에 이르지 못하고 바둑 인구 저변을 확대하고 바둑계의 성장 잠재력을 확대하지 못한 것을 알게 된 것은 필자에게는 매우 중요한 깨우침이었다. 이와 관련 저자가 일찍이 2008년에 벌써 이것을 간파하고 통합의 길을 가야 한다고 충언한 것이 인상적이었다.

“남지형(2008)은 한국기원과 대한바둑협회가 각각의 정관에서 밝히고 있는 목적과 업무가 잘 구별되지 않으며 운영방식 역시 완전히 분리되어 있지 않다는 점을 지적한다. 그리고 결론에서 국제적인 변화상을 잘 인식하고 그에 맞춰 국내 시스템을 정비하는 구체적 방안에서 가장 시급한 일로 두 단체의 통합을 제시하고 있다”(117쪽).

제6장 ‘바둑의 전문직성’에서 저자는 역시 바둑 얘기를 본격적으로 하기 전에 아마추어와 프로의 차이 관련 역사적 배경을 자세히 소개하고 논의하는 것으로 출발하고 있다. 이곳 논의에서 산업혁명 이후 19세기 말부터 대중들의 사회 경제적 지위가 상승하여 여가 활동이 증가하기 전에는 아마추어리즘이 돈을 밝히지 않는 ‘진정한 스포츠맨’ 정신과 연결된 좋은 의미였으나 이후 산업화와 상업화가 급속히 이루어지면서 프로스포츠가 등장하게 되자 순수한 아마추어리즘은 현실에서는 더 이상 존재하지 않고 ‘아마추어 같다’는 일상 표현이 ‘미숙함과 실력 부족’이라는 부정적인 뜻을 갖게 되었다는 사실을 매우 흥미롭게 접했다. 언어학자로서 같은 용어인 ‘아마추어’를 일상에서 은유 확대하여 쓸 때 시대 변화에 따라 그 가치 판단적 의미가 변함을 확인하고 다시 한번 언어는 사회와 문화의 거울임을 확인할 수 있었다. 이어진 ‘프로페셔널리즘’ 논의에서 저자는 ‘전문직 프로젝트’라는 개념을 소개하면서 프로페셔널리즘을 “전문 직업의식”이 아니라 “주로 희소성을 통해서 지키면서 기득권을 가진 사람들이 진입장벽을 높이고 신입의 수를 제한하고 자신들만 알아듣는 은어를 개발하고 자신들의 직업 행위에 대한 규제는 스스로 하며, 금전적 보상의 수준을 담합하거나 저렴하게 노동을 제공하는 사람을 배제하는 등의 방식을 통해 자신들의 지위와 권력과 이익을 유지한다”고 지적하였다. 이 부분을 읽으면서 한국 사회가 엘리트 카르텔이 지배하는 사회이고 대표적인 집단으로 최근 한국 정치 분야에서 정치 검찰을 중심으로 한 사법부 카르텔 세력들이 배타적 ‘전문직 프로젝트’를 수행하고 자신들만의 기득권을 성처럼 공고하게 쌓아왔다는 것을 떠올리게 되었다. 사실 검찰과 법조계뿐만 아니라 정도의 차이가 있지만 의사와 교수 등 기득권층들은 자신들이 누리는 구조 속에서 평가받지 않고 내적 혁신 없이 기득권을 유지하거나 심지어 확대하는 성을 구축하고 그곳에 안주하는 유혹에서 자유로울 수 없다는 점에서 이곳에서의 논의는 필자와 같은 전문 학자이자 교수에게도 그 성찰적 의미가 크게 다가왔다.

이렇게 전문직 관련 사회적 구조를 비판적 시각에서 조명한 후 책의 주제인 바둑 프로 기사 관련 논의를 읽게 되자 훨씬 이해가 깊어지고 공감도 커지고 흥

미도 배가되었다. 저자는 한국 바둑의 경우 일본의 전통을 그대로 받아들여서 프로 제도가 생긴 관계로 바둑을 전문으로 두는 프로 기사에 대한 경외감과 존중이 자연스럽게 시작되었고 프로 기전의 활성화로 크게 발전하면서 프로 기사의 사회적 지위와 권력이 커지게 되었다고 지적하고 있다. 그러다가 급속한 환경 변화로 프로 기사들 간 부익부 빈익빈이 심화되고 한국기원과의 불평등한 계약 조건이 더욱 불리하게 작용하게 되는 환경 속에서 최근에는 아마와 프로간 구분이 모호해지고 다양한 바둑 관련 사업들이 등장하면서 바둑 프로 기사들은 ‘전문직 프로젝트’로 자신들의 전문직 기득권의 성을 더 크고 높게 쌓기는커녕 기존의 작은 성도 지키지 못하는 상황으로 전락하고 있음을 지적하고 있다. 저자는 이렇게 된 데에는 내외부의 복합적 요인이 작용하고 있지만 “프로 기사 집단은 자체 충족적이기 때문에 내부의 역량을 강화하는 교육 역시 거의 이루어지지 않았다”는 내부 혁신 비판을 강조하고 있다. 이 비판은 사실 사회 다른 전문가 영역 특히 필자가 소속한 대학 교수 집단에도 경종을 울린다. 흔히 대학의 위기를 말하는데 그 위기 속에서 교수들이 얼마나 내부 혁신 노력을 하는지를 반성할 필요가 있다는 뼈아픈 지적을 떠올리게 되기 때문이다. 저자가 결론 부분에 쓴 경종의 문구가 큰 울림을 준다.

“이와 같은 변화가 계속된다면 프로의 지위가 과거보다 약화되는 것은 물론이고 지금과 같은 종신제 프로는 결국 사라지게 될 가능성이 높다. 실력이 뛰어나서 돈을 받고 바둑을 두는 사람·이어야 가능한 프로 제도가 프로보다 실력이 뛰어난 아마추어 선수, 그리고 역설적이지만 프로보다 돈을 더 잘 버는 아마추어 선수가 나타남으로써 프로의 존재의의가 점점 더 흐릿해 질 것이기 때문이다”(180쪽).

제7장 ‘미디어와 스포츠’에서 저자는 ‘하는 스포츠’에서 ‘보는 스포츠’로의 전환 과정을 역사적으로 살펴본 후 ‘보는 스포츠’의 발달이 미디어의 발전과 얼마나 긴밀하게 연결되어 이루어졌는지 역사적 논의를 먼저 전개한다. 이 부분에서 가장 흥미로운 것은 미디어의 발전과 함께 ‘보는 스포츠’를 즐기는 방식에 스토

리텔링 내용과 방식이 결정적으로 영향을 끼쳤다는 관찰이다. 예를 들어서 바둑의 경우 한국 바둑의 초기 역사에서는 텔레비전 매체가 어느 정도 발달한 시기임에도 다른 스포츠와는 달리 관중의 환호 등 효과음의 ‘효과’가 없기에 마치 연재 소설식 스토리텔링 방식의 기보의 내용과 해설이 신문과 잘 어울렸었다는 점을 먼저 지적한다. 저자는 바둑이 장고를 허용하는 것이 텔레비전을 통한 바둑 중계가 활성화되지 못한 결정적인 요인 중의 하나였으며 바둑도 텔레비전의 특성에 맞추어 속기 대국을 활성화하기도 했지만 결국 ‘보는 스포츠’로서의 바둑에 혁명을 가져온 것은 인터넷과 유튜브의 발달이라고 지적하고 있다. 텔레비전과는 달리 중계와 해설은 물론 실시간으로 바둑 팬들이 채팅 창을 통해 상호 소통하고 대국 감상을 하는 시대가 되었다. 여기서 떠오른 생각이 바둑의 최대 매력 중 하나가 지난 수를 분석하고 앞으로의 수도 예측하는 등 경기 자체를 실시간 분석하고 경기 분석과 의견을 주고받을 수 있다는 점인데 현재의 텔레비전 중계 방식이 여전히 극히 보수적이라는 생각이다. 해설자가 반상에서 참고도를 제시하면서 일방적으로 해설하지 않고 실시간 채팅 창을 이용해서 팬들에게 다음 수를 어느 곳에 둘지 묻고 대답하고 AI 예측 수와 비교하는 등의 장면을 도입하는 등 다양한 실험과 혁신적 중계 변화를 시도하면 어떨까 생각해 보았다.

제8장 ‘바둑과 여가’에서도 저자는 역시 역사적 고찰을 앞세우고 여가 선용으로 바둑의 매력이 어디서 오는지를 분석하고 있다. 역사적 고찰 부분에서 저자가 “이제는 과거의 신분 귀족이 영위했던 여가로만 가득 찬 삶을 보통 사람들도 은퇴 이후에 살아야 하는 시대가 되었다”는 구절이 가장 눈에 띈다. 그런 시간을 이제 ‘인정받는 여가 활동’이 아니라 “각자가 자신에게 주어질 장기간 지속되는 비생산적인 시간을 보람 있게 보내는 방법을 강구하는” 식으로 여가 활동을 찾아야 한다고 강조하고 있다. 저자는 바둑의 매력은 한마디로 ‘몰입하여 시간가는 줄 모르는 무아지경의 상태’를 경험하는 것이라고 주장하며 이런 경험은 “사랑에 빠졌을 때와 비슷한 기분을 느끼게 해주고 그런 감정을 느끼면 행복해지기 마련이다”라고 지적하고 있다. 이 부분의 지적에 깊게 공감하며 바둑을 비롯한 여가 활동을 즐기는 마음의 저변에 승부를 초월해서 그 활동 자체를 사랑

하는 순수한 낭만성이 있어야 함을 깨닫게 되었다.

제9장 ‘바둑 교육’에서 저자는 교육을 가르치고 기르는 것이라고 정의한 후 다음과 같이 성찰하고 있다.

“선생의 역할은 무엇이며 학생들은 어떤 기대를 가져야 하는가? 교육은 사람의 인생을 건드리는 일이라는 말이 있다. 학교와 선생은 결국 학생들이 어떤 인생을 살고 싶은지를 결정할 수 있도록 그리고 그런 인생을 살기 위해 어떤 공부를 어떻게 하면 좋을지를 배우도록 해야 하는 것이 아닐까?”(225쪽).

이어서 바둑 교육 관련 저자는 “과학교육이나 역사교육, 문학교육 등이 그 구체적인 지식을 암기하는 것에서 벗어나 과학적 사고훈련, 역사와 문학을 통한 인간성에 대한 이해력을 기르는 훈련으로 변해야 한다면 같은 이유로 구체적인 바둑 기술을 암기하고 숙달하는 것은 오직 바둑을 잘 두는 것만을 목표로 하는 소수에게만 필요한 훈련일 것이다. (중략) 바둑에서도 수읽기의 깊이와 폭이 넓어질수록 바둑을 통해 얻을 수 있는 무엇인가가 커질 것이다. 어려운 문제를 푸는 즐거움은 문제가 어려워질수록 즐거움이 커지는 것과 같은 이치이다”라고 바둑을 통한 교육관을 피력하고 있다. 교육자로서 이 지적에 크게 공감하며 이곳에서 필자가 가장 크게 주목하는 표현이 ‘즐거움’이다. 교육자는 학생이 진정으로 자기에게 의미 깊은 뭔가를 배우고 그것을 즐거움과 재미를 느끼며 배울 수 있도록 이끄는 사람이다. 학생이 즐거움 속에서 배우면 공부를 하지 말라고 해도 열심히 할 것이다. 바둑은 재미있는 두뇌 스포츠다. 바둑을 배우려는 학생들이 재미를 느끼며 바둑 실력을 늘리면서도 사고력도 향상시키고 결국 인격도 도야할 수 있는 수준으로 교육하려면 어떻게 해야 할까? 이런 고민과 성찰은 바둑은 물론 거의 모든 분야의 교육자들의 과제라고 할 수 있을 것이다.

제10장 ‘남성과 여성’ 주제 관련 “한국기원의 경우 40명의 이사회 멤버 중 2020년 8월까지 여성 이사는 단 1명이다”라는 이 한 문장이 많은 것을 말해 준

다(248쪽). 저자는 스포츠 전반에서 남성에 비해 여성이 주변화되어 온 데에는 미디어의 여성성 이미지 왜곡 피해가 크다는 점을 먼저 지적한다. 저자는 이어서 여성이 왜 바둑을 덜 두는 상황이 되었는지를 분석하고 있다. 저자는 바둑 사회와 문화에 만연해 있던 성차별적 요인들이 이 편파적 상황을 만든 주역이라고 분석하고 있으며 하나하나 차별적인 조건과 환경을 개선해 나가는 노력이 중요하다고 주장한다. 이어서 저자는 한국 바둑 역사에서 여성의 참여와 역할이 성장해 온 역사를 잘 정리해서 보여주고 있다. 최근에는 프로 기전과 각종 바둑 대회에서는 물론 바둑 교육 등 많은 분야에서 여성 프로 기사들의 활약이 괄목할만하다. 바둑이 요구하는 다양한 정신적 능력 중 특히 섬세함의 측면에서 보면 여성이 남성보다 강점이 있고 바둑을 두는 기풍과 스타일에 있어서도 여성 바둑이 남성 바둑보다 재미와 묘미가 있는 측면이 더 많다고 생각한다. 관건은 저자가 이 책에서 지적하고 있듯이 바둑 사회 환경 특히 미디어에서 그런 여성의 강점을 그대로 드러내고 발휘될 수 있도록 중계하고 보도하는 일일 것이다. 남녀의 언어 차이에 관심이 깊은 필자에게는 이 주제가 앞으로 매우 흥미로운 연구 주제가 될 것 같다.

제11장 ‘바둑 문화’에서 저자는 바둑 문화를 “우리가 바둑에 대해 인지하는 방식, 소통하는 방식, 즐기는 방식, 소비하는 방식을 규정하는 틀”이라고 정의하고 있다. 저자는 한국 바둑의 발전을 위해서는 교육이나 스포츠나 문화예술 등 장기적인 안목과 계획이 필요한 부분에서는 정권에 관계없이 일관된 정책을 펴는 것이 중요함을 강조하고 있다. 또한 일본과 중국과의 경쟁 구도 속에서 그들을 경쟁자로만 생각하지 않고 시야를 넓혀서 전 세계적으로 바둑 보급 시장의 확대를 함께 추진할 수 있는 파트너로 보는 것도 중요하다고 주장하고 있다. 이번 방향의 자세와 노력의 바탕에는 한국 바둑 특유의 정체성과 경쟁력을 지키면서 바둑의 글로벌화를 주도하면서도 두 국가와 함께 슬기롭게 협력할 수 있는 지혜가 필요하다. 이 지혜의 뿌리가 바로 세계 유일의 바둑 학과인 명지대 바둑학과라고 할 수 있다. 명지대 바둑학과는 바둑 사회와 문화를 이론적으로나 실재적으로 발전시키는 한국 바둑 인프라의 기반으로 한국 중심의 바둑 글로벌화

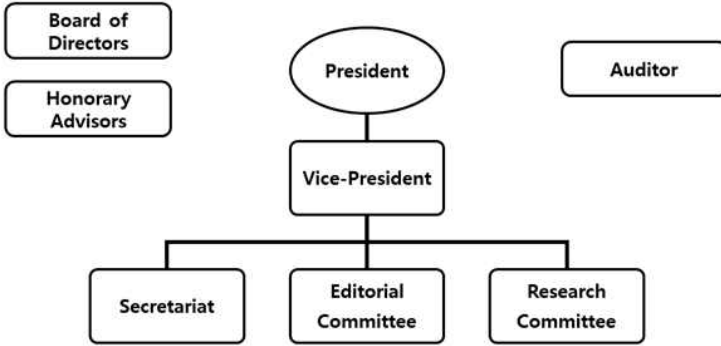
를 이끄는 중심축 역할을 해 오고 있다. 이 숭고한 역할과 공헌에도 불구하고 대학 경영진의 근시안적인 안목의 폐해로 최근 명지대 바둑학과와 폐과 움직임이 있는 것은 너무도 개탄스러운 일이다. 이것은 국가적으로도 매우 어리석은 결정이다. 한국 바둑은 K-culture의 글로벌 전파력과 영향력 속에서 세계 바둑계를 이끌어나가면서 인류의 영향력 확대에 중요한 기여를 할 수 있는 무한 잠재력을 갖고 있다. 그 잠재적 성장의 뿌리가 튼튼히 내려져 있는데 어떻게 그것을 하루아침에 뽑아버릴 생각을 하는지 도저히 이해 불가하다.

제12장 ‘최근의 이슈들’에서 저자는 현재 한국 바둑이 직면하고 있는 여러 중요한 문제를 진단하고 해결 방향을 논의하는 것으로 책을 마무리하고 있다. 바둑진흥법과 기보의 지적 재산권 문제 같은 제도의 문제를 논의하고 한국 바둑 사회의 핵심 문제인 기사간 양극화에 따른 불평등 문제를 심층 분석하고 논의하고 있다. 저자는 “바둑계를 구성하는 수많은 부분에 고루 돌아야 할 지원금이 특정 집단이나 특정 개인들에게만 쏠린다면 전체 바둑계는 건강성을 잃고 결국 붕괴되고 말 것이다. 많은 비민주적 독재국가들이 풍부한 천연자원에도 불구하고 부의 분배에 실패함으로써 수많은 난민을 만들어 낸 것처럼 바둑계 역시 전체를 위한 장기적 계획 없이 현재의 기득권층에게만 부가 집중된다면 바둑계를 떠나는 수많은 사람들을 보게 될 수 있는 것이다”라고 지적하고 있다(298쪽). 이어서 고령화 문제도 논의하면서 사회가 급격히 변할수록 지속가능성을 염두에 두고 바둑 생태계를 장기적인 안목에서 건강하게 변화시킬 수 있는 노력을 기울이는 것이 중요하다고 역설하고 있다. 이 부분을 읽어 내려가면서 다시 한번 ‘바둑은 인생의 축소판’이라는 생각이 ‘바둑은 사회의 축소판’이라는 생각으로 확대되었다. 바둑을 통해서 우리가 인생의 교훈을 얻듯이 바둑계가 직면한 문제점을 해결해 나가고 극복해 나가는 데에서 얻는 지혜가 우리 사회 전체를 긍정적인 방향으로 변화시키는 데에도 소중한 교훈을 줄 수 있음을 느끼게 된다.

이 서평을 마무리하면서 이 책의 최대 장점으로 꼽고 싶은 것이 내용의 광범위성과 종합성이다. 목차의 주제가 증명하듯이 바둑을 둘러싼 거의 모든 현상

즉 바둑 규칙과 제도는 물론 한국 바둑의 역사와 현재를 역사학과 사회학적 시각에서 분석한 다양하고 광범위한 주제를 망라하고 있고 바둑의 문화 현상과 바둑 교육 등의 주제도 다루고 있다. 이 모든 주제에 대해 역사학과 사회학적 상상력을 동원하여 통찰력 있는 분석과 논의를 제공하고 있기에 읽는 내내 흥미진진하다. 또한 바둑 관련 논의를 통해 인간 본성과 같은 인문학적 주제는 물론 우리 한국 사회의 문제를 성찰하게 되는 사회과학적 통찰력도 얻게 된다. 저자는 결코 현학적이지 않은 겸손하고 읽기 쉬운 용어와 문체로 세심하고 친절한 스타일로 글을 썼기에 이 책은 넓은 층의 독자들이 읽을 수 있는 가독성도 뛰어나다. 이 책은 바둑학 분야의 학자들과 연구자들에게는 유용한 연구 자료로서 학문적 가치가 있을 뿐만 아니라 일반 바둑 팬들에게는 바둑을 반상 위 한편의 바둑이라는 현상을 넘어서 우리의 삶 속에서 즉 우리가 사는 한국 사회와 한국 문화 속에서 매우 광범위한 시각에서 이해할 수 있는 소중한 교양서의 역할과 가치도 뛰어나다.

조직도, 임원소개



International Society of Go Studies Executive (2023- 2025)

Executive Officers

President: Prof. Nam Chihyung (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)

Vice-Presidents

Prof. Sun Yuan 3p (China, Shanghai International Studies University)

Ohashi Hirofumi 7p (Japan, Tokyo Institute of Technology)

Auditor: Dr. Kang Nayeon (Korea, Korea Baduk Association)

Secretary General: Kim Chaelim (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)

Secretary: Kim Donghan (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)

Honorary Advisors

- Prof. Lim Seongbin (Korea, Myongji University, Dept. of Traffic Engineering)
Prof. Park Wooseok (Korea, KAIST, Dept. of Philosophy)
Mr. Park Jungchae (Korea, former President of IGF)
Prof. Thomas Hsiang (USA, Univ. of Rochester, IGF Vice-President, IMSA
General Secretary)
Mr. Tanioka Ichirō (Japan, President of Osaka University of Commerce)
Mr. Kosak Chairasmisak (Thailand, Founder of Go Society of Thailand)
Prof. Jeong Soohyeon 9p (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)
Dr. Kim Dalsoo (Korea, Asian Go Federation)

Board of Directors

- Prof. He Yunbo (China, Nanjing University of Technology)
Prof. Xu Ying 5p (China, Shenzhen University)
Mr. Chang Jaehyuk (Korea, President of Korea Para Sailing Federation)
Dr. Park Yongnam (Korea, Director of Nur Hospital)
Prof. Kim Jinhwan (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)
Prof. Daniela Trinks (Korea, Myongji University, Dept. of Go Studies)
Prof. Sun Dechang (China, Shanghai Jianqiao University, Go Department)
Dr. Chang Chao feng (Chinese Taipei, Chairman of Taiwan Weichi
Education & Development Association)
Prof. Li Zhe 6p (China, Wuhan University)

Research Directors

- Dr. Bae Incheol (Korea, Fiscal Reform Institute)
Prof. Kim Jaeup (Korea, UNIST, Dept. of Physics)
Prof. You Xiaochuan (China, Beijing University)
Prof. Damir Medak (Croatia, University of Zagreb, Faculty of Geodesy)
Prof. Thomas Wolf (Canada, Brock University, Dept. of Mathematics)
Prof. Wu Yicheng (Chinese Taipei, National Chiao-Tung University, Dept.
of Computer Science)
Prof. Kim Junghoon (Korea, KAIST, Dept. of Psychology)
Prof. Lee Changbong (Korea, Catholic University, Dept. of English)
Prof. Park Yeong Yong (Korea, Mokpo University, Dept. of Mathematics)
Dr. Silvia Lozeva (Australia, Institute 361)

논문투고 규정 및 작성요령

1. 논문투고자는 본 학회의 회원에 한한다. 단, 비회원은 공동연구자로 참여할 수 있다.
2. 논문은 본 논문지에 투고하기 전에 공개 출판물에 발표되지 않는다.
3. 투고 규정에 위배되는 원고는 접수하지 않는다.
4. 논문은 연중 수시로 접수하되, 학회지 발행 예정일 2개월 전에 해당호에 게재할 논문을 마감한다.
5. 논문의 심사는 전문가 심사과정(peer review processor)에 따라 진행하며, 본 학회의 심사규정에 따른다.
6. 논문의 채택여부는 본 학회지 편집위원회의 결정에 따르며, 논문의 부분적 수정을 요구할 수 있다.
7. 논문투고자는 1부를 작성, 투고신청서와 함께 사무국장의 공식 이메일로 제출한다.
8. 논문 첫 쪽에 제목, 성명, 소속기관 (모두 영문 포함), 연구분야, e-mail 등을 기입한다.
9. 논문은 영문초록(주제어 포함), 본문, 참고문헌의 순으로 한다.
10. 논문의 영문초록은 500단어 이내로 한다.
11. 논문은 [별첨1] 국제바둑학회지 투고논문 편집지침에 맞추어 제출한다.
12. 논문은 [별첨1] 을 기준으로 A4 20장 내외로 한다.

[별첨1] 국제바둑학회지 투고논문 편집지침

1. 한국어 논문은 한글과컴퓨터사의 한글로 작성하는 것을 원칙으로 한다.
2. 형식 지침
제출하는 논문의 형식은 아래와 같은 형식을 권고한다.
 - 제목은 한글 함초롱바탕 18, 굵은체, 그 다음 줄에 영문 제목은 Times New Roman 18, 굵은체, 중간 정렬로 한다.
 - 저자 이름은 한글 함초롱바탕 12, 그 다음 줄에 영문 이름은 Times New Roman 12, 우측 정렬로 한다.

● 저자 소속은 한글 함초롱바탕 12, 그 다음 줄에 영문 소속은 Times New Roman 12, 우측 정렬로 한다.

3. 논문의 저자가 2인 이상인 경우, 논문 작성에 대한 참여 정도에 따라 책임저자(제1저자), 공동저자(제2저자) 등으로 공동 저자의 순위를 정하고 참여 정도가 동등한 경우 공동저자라고 밝히고 저자들을 ‘가나다’ 또는 ‘ABC’ 순으로 기재한다. 영문인 경우 책임(1st author), 공동(Co-author, 2nd author, 3rd author...) 등으로 명기한다. 모든 논문은 교신 저자(Corresponding author) 표기를 해야 하며, 단독 저자 논문의 경우 단독 저자를 교신 저자로 표기하는 것을 원칙으로 한다.
4. 한글의 경우 본문은 함초롱바탕, 글자크기 10, 장평 100, 자간 0%로 한다.
5. 원고 중 장에 해당되는 번호는 로마자(I, II ...)로, 절에 해당되는 번호는 아라비아자(1, 2, 3,...)로 표시한다.
6. 그림과 표의 제목은 아래에 써넣고, 본문에서 그림과 표에 대한 언급은 괄호를 사용하지 않고 언급한다.
7. 참고문헌에서 문헌 나열은 한글을 먼저 ‘가나다’ 순으로 나열하고 그 다음에 외국어 문헌을 언어별로 분리하여 알파벳순으로 나열한다.

[별첨2] 연구윤리약약서

1. 저자(들)는 본 논문이 창의적인 것이며, 위조, 변조, 표절, 부당한 저자 표시, 중복 게재 등의 연구부정행위를 하지 않았음을 확인합니다.
2. 저자(들)는 본 논문에 실제적이고 지적인 공헌을 하였으며 논문의 내용에 대하여 책임을 함께 합니다.
3. 본 논문은 과거에 출판된 적이 없으며, 현재 다른 학술지에 게재를 목적으로 제출되었거나 제출할 계획이 없습니다.

Regulations for Submission

Journal of Go Studies

1. All submissions to the *Journal of Go Studies* should be limited to members of the International Society of Go Studies; Non-members are allowed to participate as joint authors.
2. Authors must not submit their manuscripts that have already been published in a domestic/foreign journal without disclosing the fact. Also, the same manuscript shall not be submitted to more than one journal at the same time.
3. The manuscripts that violate the submission rules will not be accepted.
4. Author(s) may submit manuscripts at any time of the year. However, the manuscripts to be published in the upcoming volume should be submitted no later than two months before the due date of publication.
5. The manuscript shall be reviewed according to the peer review process and the regulations of this society.
6. Whether or not to accept a manuscript is subject to the decision of the editorial committee of the journal, and partial revisions of the manuscript may be requested.
7. Author(s) shall submit the manuscripts together with the submission application form via the official e-mail of the Secretary General.
8. All author(s) should also include the title, the author's name, and the details of their affiliation, and e-mail address on the first page of the manuscript.
9. The manuscripts should be written in the following order: abstract, keywords, body text, and references.
10. The abstract should be approximately 500 words.
11. Author(s) should conform to the guidelines in appendixes 1 and 2 in submitting manuscripts.
12. The length of the manuscript should not exceed A4 20 pages.

Appendix 1. General Guideline

1. File Format

In principle, the manuscript shall be written in MS Word (.doc or .docx).

2. Specifications for Manuscripts

All manuscripts should be formatted for publication according to the style notes below;

- The title of the article: Times New Roman 18 bold, not indented, centered
- Author's name: Times New Roman 14, line space above
- Author's workplace or affiliation, nation: Times New Roman 12, italicized

3. Authors' Names & Corresponding Author

If there are more than one author, their names should be listed sequentially, beginning with the author who has made the greatest contribution to the article followed by the other writers in descending order, the Primary author (1st author), Co-author, 2nd author, 3rd author, etc. If equal contributions to the article were made, names of co-authors should be provided in alphabetical order. Every article should have a corresponding author. Therefore, in the case of a single author article, he/she should be designated as the corresponding author.

4. Body of the Article

In the case of English manuscripts, the font shall be Times New Roman, font size 11, 100% character spacing, and single line spacing.

5. Headings

The level 1 headings shall use Roman numerals (I, II···), while other heading levels shall use Arabic numerals (1, 2, 3···).

6. Figures and Tables

The title of the figures and tables should be placed below, and the in-text references mentioned without using parentheses.

7. In the reference list, the references should be sorted in the languages as following order; English and then the others in the alphabetical order.

Appendix 2. Research Ethics Guideline

1. The author(s) confirm that this manuscript is original and did not commit research misconduct such as forgery, falsification, plagiarism, unfair indication of authorship, or duplicate publication.
2. The author(s) have made practical and intellectual contributions to this paper and share responsibility for the contents of the paper.
3. The author(s) have never published the manuscript or translations of it in the past, they have not submitted it, and have no plans to submitted it for publication in other academic journals.

국제바둑학회(International Society of Go Studies)

주소: 경기도 용인시 처인구 명지로 116 창조예술관 바둑학과

전화번호: 031-330-6255

이메일: badukstudies@gmail.com

회원이 되시면 연 2회 논문집을 받아보실 수 있고, 국제학술대회에도 참여하실 수 있습니다.

- 일반회원: 연5만원

- 평생회원: 50만원

문의: 김채림 사무국장 badukstudies@gmail.com

후원 및 회비납부 계좌: 하나은행 392-910248-65107 예금주) 김채림