



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

박사학위 논문

한국 바둑규칙의 문제점 분석 연구

명지대학교 대학원

바둑학과

김 달 수

지도교수 정 수 현

2014년 2월

한국 바둑규칙의 문제점 분석 연구

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함.

2013년 11월

명지대학교 대학원

바둑학과

김 달 수

한국 바둑규칙의 문제점 분석 연구

명지대학교 대학원

바둑학과

김 달 수

상기자의 바둑학박사 학위논문을 인준함.

심사위원장 김진환 (인)

심사위원 김정명 (인)

심사위원 정수현 (인)

심사위원 박우석 (인)

심사위원 이병두 (인)

2013년 12월

목 차

표목차	i
그림목차	ii
국문초록	v
I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구 문제	2
3. 연구 방법	3
4. 용어의 정의	5
II. 바둑규칙의 역사	7
1. 돈황기경 이전의 바둑문헌	7
2. 돈황기경	10
3. 중세의 바둑규칙	14
4. 근세의 바둑규칙	21
5. 근대의 바둑규칙	25
6. 현대의 바둑규칙	27
7. 소결론	30
III. 바둑규칙과 관련된 문제 사례 분석	32
1. 바둑규칙의 문제 사례	32
2. 바둑규칙의 위반 사례	33
3. 바둑규칙의 허점 사례	41
4. 반외 규정과 관련된 사례	52
5. 규칙의 상이점으로 인한 사례	55

6. 예법 저촉에 관한 사례	57
7. 소결론	59

IV. 바둑규칙의 정의와 표현 62

1. 바둑규칙에서 정의의 문제	62
2. 바둑의 정의	64
3. 바둑의 도구	67
4. 대국	68
5. 착수	70
6. 집과 공배	71
7. 중국	75
8. 소결론	76

V. 귀곡사 규정의 문제점과 대안 78

1. 귀곡사의 개념	78
2. 귀곡사에 관한 규정	81
3. 귀곡사 규정의 논리	83
4. 귀곡사 규정의 문제점	86
5. 귀곡사 문제의 대안	91
6. 소결론	96

VI. 동형반복의 처리 98

1. 동형반복의 개념과 특성	98
2. 동형반복에 관한 규정	101
3. 동형반복의 문제점	107
4. 동형반복 문제의 대안	110
5. 대안 적용 시의 변화	120
6. 소결론	122

VII. 중국의 처리	123
1. 중국의 개념과 정의	123
2. 중국의 처리에 관한 규정	128
3. 중국 규정의 문제점	131
4. 중국처리 문제의 대안	138
5. 소결론	142
VIII. 논의	144
1. 바둑규칙의 역사	144
2. 바둑규칙과 관련된 문제 사례 분석	146
3. 바둑규칙의 정의와 표현	149
4. 귀곡사 규정의 문제점과 대안	150
5. 동형반복의 처리	151
6. 중국의 처리	152
IX. 결론 및 제언	154
1. 결론	154
2. 연구의 한계점 및 제언	157
참고문헌	160
Abstract	166

표 목 차

표 1. 바둑규칙 문제 사례 분류	33
표 2. 재대국 규정 변경	49
표 3. 기타 3패 등으로 인한 무승부 사례	49
표 4. 장생으로 인한 무승부 사례	51
표 5. 바둑규칙과 관련된 사례 유형	60
표 6. 바둑규칙의 정의에 관한 내용	63
표 7. 바둑의 도구에 관한 규정	68
표 8. 집에 관한 정의	71
표 9. 한국바둑규칙의 동형반복에 관한 규정	102
표 10. 동형반복 규정에 관한 변천	104
표 11. 한국바둑규칙의 종국에 관한 규정	128

그 립 목 차

그림 1. 원시기법에 의한 계가 1	9
그림 2. 원시기법에 의한 계가 2	13
그림 3. 망우청락집의 난가도	15
그림 4. 망우청락집의 금화완도	16
그림 5. 일본 최초의 바둑규칙 판정	17
그림 6. 현현기경의 맞바둑 실전 예	18
그림 7. 현현기경의 3점 접바둑 예	19
그림 8. 한국 최초로 추정되는 기보	23
그림 9. 환기두 적용 예 1	24
그림 10. 환기두 적용 예 2	24
그림 11. 연속 착점 사례	34
그림 12. 착점 이동 사례 1	35
그림 13. 착점 이동 사례 2	36
그림 14. 따낼 수 없는 돌을 들어낸 사례	40
그림 15. 따냄으로 인한 실격패 사례	41
그림 16. 교대착수로 인한 사례	42
그림 17. 착수권 포기 사례	43
그림 18. 패의 가일수 문제 사례	46
그림 19. 3패로 인한 문제 사례	47
그림 20. 4패로 인한 무승부 사례	48
그림 21. 장생으로 인한 무승부 사례	50
그림 22. 공배 메우다가 수가 난 사례	51
그림 23. 중국식 규칙과의 차이점 사례	55
그림 24. 영토로서의 집(좌상), 눈으로서의 집(우변), 궁도로서의 집(하변)	72
그림 25. 영토로서의 집의 문제 예	73
그림 26. 밖에서의 집의 정의	74

그림 27. 변과 귀의 곡사궁 형태	79
그림 28. 귀곡사	79
그림 29. 변의 곡사궁과 귀의 곡사궁	80
그림 30. 1992년 바둑규칙 제3조 사활, 1) 귀곡사, 참고도 규정	82
그림 31. 귀곡사와 팻감	87
그림 32. 들어내지 않고 3집	90
그림 33. 귀곡사의 처리 1	92
그림 34. 귀곡사의 처리 2	92
그림 35. 귀곡사의 처리 3	92
그림 36. 오궁도화	93
그림 37. 오궁도화의 처리 1	93
그림 38. 오궁도화의 처리 2	94
그림 39. 박이 있는 귀곡사의 예	95
그림 40. 양패가 있는 귀곡사의 예	96
그림 41. 장생과 순환패	99
그림 42. 동형반복의 유형	109
그림 43. 실전례에서 동형반복 금지 적용	111
그림 44. 장생으로 인한 동형반복 처리 예	112
그림 45. 장생 2차 주기의 진행도	113
그림 46. 3패로 인한 동형반복 처리 예	113
그림 47. 3패 동형반복 주기에 의한 금지	114
그림 48. 자살수의 동형반복 주기	115
그림 49. 단패의 동형반복주기	115
그림 50. 분리된 양패의 동형반복 주기	116
그림 51. 연결된 양패의 동형반복 주기	116
그림 52. 3패의 3가지 유형	117
그림 53. 2개의 양패	117
그림 54. 4패	117
그림 55. 장생의 동형반복 주기	118

그림 56. 순환패의 동형반복 주기	118
그림 57. 특별한 순환패의 동형반복 주기	119
그림 58. 동형반복 금지로 인한 장생의 처리 변화	121
그림 59. 자살수를 채택할 경우	121
그림 60. 일본위기규약의 중국 과정	126
그림 61. 둘 곳이 있지만 착수포기가 필요한 상황	131
그림 62. 둘 곳이 있는 상황의 착수포기 사례	132
그림 63. 둘 곳이 있는 상황의 착수포기 진행도	132
그림 64. 종국 후 사활문제 처리	134
그림 65. 들어내지 않고 3집 모양	135
그림 66. 흑이 손을 댈 경우의 결과	135
그림 67. 백이 손을 댈 경우의 결과	136
그림 68. 귀각에 두어 반패 버티기	136
그림 69. 따내지 않고 끝난 사활 예	137
그림 70. 종국 선언 후의 사활 관련 모양	138
그림 71. 이의 제기를 할 경우	139
그림 72. 교대착수에 의한 해결도	140
그림 73. 귀곡사의 처리	140
그림 74. 교대착수에 의한 귀곡사의 해결	140
그림 75. 백이 이의를 제기할 경우의 진행	141
그림 76. 흑이 이의를 제기할 경우의 진행	142

한국 바둑규칙의 문제점 분석 연구

김 달 수

명지대학교 대학원 바둑학과

지도교수 정 수 현

스포츠나 게임에서 경기방법과 준수사항 등을 규정한 ‘규칙’은 경기의 성격과 내용에 영향을 미치는 중요한 요소이다. 바둑의 세계화에 따라 국제적인 통합규칙의 필요성이 제기되면서 바둑규칙에 관한 논의가 이루어지고 있으나, 바둑규칙에 관한 체계적인 연구는 많지 않은 실정이다. 전통적으로 순장바둑이라는 독특한 규칙을 사용해 오다가 1937년에 이 규칙을 폐지하고 일본식 바둑을 받아들인 한국은 ‘영토룰’에 따른 여러 가지 문제점을 내포하고 있다.

이 연구는 한국 바둑규칙이 안고 있는 문제점을 알아보고 대안을 제시하려는 데 목적을 두고, 바둑규칙과 관련된 몇 가지 중요한 문제들을 분석해 보았다. 먼저 바둑규칙의 역사를 정리하고, 바둑규칙과 관련된 문제 사례를 수집하여 분석하였으며, 바둑규칙에 사용된 용어의 정의와 표현 문제를 살펴보았다. 이와 함께 한국 바둑규칙이 내재적으로 안고 있는 귀곡사, 동형반복, 중국의 처리에 관한 규정을 검토하고 적절한 문제해결책을 모색해 보았다.

이 연구를 위하여 바둑규칙과 관련된 다양한 문헌을 참고하였고, 바둑규칙 개정 등과 관련된 전문가 5인을 면담하였다. 그리고 1992년에 공표된 한국 바둑규칙과 그 후 수차례에 걸쳐 개정된 수정 바둑규칙을 분석해 보았다.

이 연구를 통하여 밝혀진 결과는 다음과 같다.

첫째, 바둑규칙의 역사에서는 현대 바둑규칙의 양대 축인 영토룰(Territory rule)과 지분(持分)룰(Area rule)이 분화되어 나오는 과정을 추적해 보았는데, 원나라 말까지 영토룰이 사용되다가 명대에 와서 지분룰로 바뀐 것으로 보인다. 현대에 와서 일본규칙을 받아들인 한국의 바둑규칙은 영토룰이 안고 있는 본원적 문제를 안고 있고, 이것

을 수정하려는 동기에 의해 수차례 개정을 해 오며, 일본규칙과는 다른 요소를 띠게 되었다.

둘째, 바둑규칙과 관련된 문제 사례 분석에서는 현재까지 발생된 문제의 분석을 통하여 문제를 규칙위반 사례, 규칙의 허점 사례, 반외 규정과 관련된 사례, 규칙의 상이점 및 예법과 관련된 사례로 나눌 수 있었다. 이러한 사례에서 나타나는 문제점들은 대부분 해결 가능한 것들이나, 규칙의 허점으로 인한 문제점은 쉽사리 해결되기 어려운 성격의 것으로서, 많은 연구를 통한 보완이 필요한 것으로 판단된다.

셋째, 바둑규칙에서는 용어를 ‘정의’하는 내용이 많은 비중을 차지하고 있는데, 일반적인 스포츠경기 용어 대신 바둑 분야의 특수한 용어를 사용하는 관행 때문으로 보인다. 바둑규칙에 사용된 용어와 표현의 상당수가 엄밀한 의미에서 적절치 않은 것으로 분석되었다.

넷째, 바둑규칙의 많은 논쟁의 대상이 되고 있는 귀곡사 규정의 문제에서는 패후마, 권리, 부분처리로 이어지는 해결책의 미흡함을 지적하고, 소수자의 권리를 보호해야 한다는 관점에서 중국 단계를 설정하고 교대착수를 의무화함으로써 특별한 문제없이 해결하는 방안을 제안하였다.

다섯째, 바둑에서 동형반복은 경기를 무효화하는 중대한 장애요인이라는 점에서, 승패를 가릴 수 있도록 동형반복이 금지되어야 함을 주장하였다. 이에 대한 해결책으로 동형반복의 주기를 제시함으로써 동형반복 해결이 어려운 점이 아니라는 것을 현행 규칙의 사례를 대입하여 설명하였다.

여섯째, 중국의 처리에 있어 중국 시점의 정의나 처리 내용이 의외로 쉽지 않다는 점을 발견하고, 중국의 처리에서 사활문제를 부분으로 끊어서 해결하는 방법의 문제점을 지적하였다. 중국의 미흡한 규정이 착수, 사활 등 다른 규정과 충돌하는 현상을 빚어내고 있는 것으로 분석되었다. 이러한 문제를 풀기 위해서 중국단계 설정의 필요성을 주장하였으며, 중국 단계에서 교대착수 의무화로 기존의 문제들이 해결될 수 있음

을 논증하였다.

이러한 연구결과는 전반적으로 현행 바둑규칙에 대한 체계적인 접근과 심도 있는 연구의 필요성을 시사해 준다. 영토룰에 기반을 둔 한국 바둑규칙의 문제점을 적당히 처리하려는 미봉책에서 벗어나 격식 있고 권위 있는 바둑규칙으로 자리 잡을 수 있도록 향후 다양한 연구가 이루어지기를 기대한다.

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

스포츠나 게임에서 경기방법과 규칙 등을 규정한 ‘규칙’은 경기의 성격과 내용 등에 영향을 미치는 중요한 요소이다. 경기 규칙을 어떻게 설정하느냐에 따라 그 경기의 흥행까지도 좌우하게 된다. 예컨대, 태권도의 경우 경기방식이 다소 느슨해 올림픽 종목에서 퇴출될 수도 있다는 지적이 제기되어 공격성을 강화한 규칙으로 수정하였다(중부일보, 2002).

바둑은 심판이 없어도 되는 경기로 알려져 있지만, 경기 규칙에 관한 문제가 종종 발생하고 있다. 16세기경에 일본에서 한 집밖에 없으나 양쪽에 패 모양을 가진 돌의 사활의 처리에 관한 문제가 제기되었고(田村龍騎兵, 1994), 현대에 와서는 중국 장면에서 패를 따내는 문제를 놓고 설왕설래한 적이 있다(吳淸源, 1983). 한국에서는 바둑팬들이 대국 중에 ‘귀곡사’ 규정을 놓고 분쟁을 벌이다가 한국기원에 전화를 하는 일이 자주 있었다. 바둑의 세계화에 따라 국제적인 통합규칙의 필요성이 제기되고 있으나, 일본 규칙과 중국 규칙의 차이로 인한 문제점을 해결하지 못하고 있다. 이외에도 대국 중 이동한 돌의 처리, 팻감을 따내지 않고 패를 따낸 경우(정수현, 1994), 따내어서는 안 되는 돌을 따낸 경우, 규칙을 위반했으나 경기가 종료되어 버린 경우 등에 관한 다양한 문제가 일어나고 있다.

역사적으로 한국은 순장바둑이라는 독특한 규칙을 사용해 오다가 1937년에 이 규칙을 폐지하고 일본식 바둑을 채택하였다(권경언, 1995). 이후 1949년 제정된 일본위기 규약을 한국의 표준 바둑규칙으로 받아들여¹⁾ 1992년 한국 자체의 바둑규칙을 제정할 때까지 사용하였다. 그러다가 1989년에 일본에서 개정 규칙을 발표하자 독자적인 바둑 규칙의 제정에 착수하였다. 이후 ‘권리’라는 개념과 ‘실전해결’이라는 원칙이 모순된다는 지적에 따라 수차례 손질을 하였고, 지금은 일본식 규칙과 유사하지만 독자적인 요

1) 바둑기관에 규칙이 존재하는지도 불투명한 상태로 흘러왔는데, 프로기사 C씨의 증언에 의하면 한국기원에는 타이핑을 하여 복사를 한 바둑규약이 존재하고 있었다고 한다.

소를 가진 한국 바둑규칙을 보유하게 되었다.

그러나 이 규칙은 여전히 많은 문제점을 내포하고 있어 보완이 필요한 것으로 인식되고 있다. 강병원(2000)은 바둑 강국인 한국의 의사를 통합 바둑규칙에 반영하기 위해서는 우리 바둑규칙의 보완이 시급하다고 주장한다. 한 예로, 동형반복²⁾의 규정은 서로 모순되는 규정을 포함하고 있다. 패는 한 점씩 따내기를 되풀이하지 않도록 팻감으로 다른 곳에 두고 나서 패를 따낼 수 있도록 하는 동형반복 금지 규정을 쓰고 있는 반면, 3패와 장생 등 다른 유형의 동형반복은 허용하고 있다. 동형반복이 발생하면 바둑은 무한반복으로 인해 종국을 할 수가 없고, 이로 인해 승부를 가릴 수가 없게 된다. 규칙에 의해 기예를 겨루는 스포츠경기에서 승부를 가리지 못하도록 규정한다는 것은 중대한 문제가 아닐 수 없다.

이외에도 한국 바둑규칙에는 귀곡사, 삶과 죽음의 규정, 중국의 처리 등에서 적지 않은 문제점을 내포하고 있다. 이러한 문제점 때문에 2000년대에 와서 몇 차례 개정을 하였고, 대외에 공표하지 않는 규칙도 있는 상태이다.

이 연구는 현행 한국바둑규칙이 가지고 있는 이와 같은 문제점을 총체적으로 분석하고 대안을 제시함으로써 한국바둑규칙이 비논리적이라는 비판을 해소하고, 향후 세계화를 위한 바둑규칙의 통합에 대비하여 합리적인 대안을 제시하려는 데 목적이 있다. 이러한 연구의 목적을 달성하기 위하여 바둑규칙의 역사를 개관하고 규칙과 관련된 문헌을 조사하고, 바둑규칙의 위반으로 인한 문제와 해프닝의 사례를 조사하였으며, 현행 바둑규칙의 조항 검토 및 전문가 상담을 통하여 문제점을 분석하였다. 이 분석을 토대로 문제점을 해결하는 방안을 탐구해 보았다.

이 연구의 결과는 한국의 바둑규칙을 개선하는 데 도움을 주고, 국제적인 바둑규칙으로서의 체계를 갖추는 데 일조를 할 것으로 판단된다. 또한 바둑규칙에 관한 관심과 연구를 촉진시킴으로써 스포츠바둑 시대에서 바둑규칙의 이론화와 바둑경기의 선진화에 기여할 것으로 기대한다.

2. 연구문제

이 연구는 현행 한국바둑규칙이 가진 문제점을 분석하고, 효과적인 대안을 도출하

2) 동형반복의 형태는 패, 3패, 4패 이상, 장생, 기타 패와 장생의 혼합형 등이 있다.

려는 데 목적을 두고 구체적으로 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 바둑규칙은 역사적으로 어떤 과정을 거쳐 발전해 왔는가?

둘째, 바둑규칙과 관련하여 발생한 문제들은 어떤 특징을 갖고 있는가?

셋째, 한국 바둑규칙에 사용된 용어의 정의와 표현은 적절한가?

넷째, 한국 바둑규칙의 취약점인 ‘귀곡사’의 문제점과 대안은 무엇인가?

다섯째, 바둑규칙에서 동형반복으로 인한 무승부 문제를 어떻게 해결할 것인가?

여섯째, 중국의 처리에서 나타나는 문제들을 어떻게 해결할 것인가?

첫 번째 연구문제는 고대로부터 바둑의 규칙이 어떤 과정을 거쳐 오늘날의 형태로 발전하게 되었는가를 추적해 보려는 것이다.

두 번째 연구문제는 바둑경기에서 규칙과 관련하여 일어난 문제들을 분석하여 바둑규칙에 관련된 문제점들을 정리해 보려는 것이다.

세 번째 연구문제는 바둑규칙에서 용어를 적절하게 정의하는 것이 규칙의 미묘한 문제점을 줄일 수 있다는 시각에서 현행 바둑규칙에 사용된 용어와 표현이 적절한가를 살펴보려는 것이다.

네 번째 연구문제는 한국과 일본 바둑규칙의 아킬레스건으로 불리는 ‘귀곡사’의 규정이 갖는 이론적 문제점을 분석해 보고, 해결방안을 탐색해 보려는 것이다.

다섯 번째 연구문제는 바둑경기에서 무승부, 즉 판빅을 발생시키는 ‘동형반복’ 문제를 고찰해 보고, 이 문제를 극복할 방안을 탐구해 보려는 것이다. 장생, 3패, 순환패 등 실전대국에서의 빈도는 낮지만 승부를 낼 수 없는 무승부로 연결되는 문제점을 해결해 보려고 한다.

여섯 번째 연구문제는 착수가 종료되어 승부확인 절차로 들어가기 전 가일수 문제 등 분쟁의 소지를 담고 있는 중국의 처리의 문제점과 해결방안을 모색해 보려는 것이다. 이 문제는 ‘착수(着手)’의 규정과 관련되어 있으므로 여기서는 착수의 본질에 관한 고찰을 할 것이다.

3. 연구방법

이 연구에서는 현행 바둑규칙, 특히 한국의 바둑규칙이 안고 있는 문제점을 분석하고 대안을 탐색하기 위하여 다음과 같은 연구방법을 사용하였다.

1) 문헌연구

바둑규칙의 문제점과 분쟁 사례를 알아보기 위하여 바둑규칙과 관련된 문헌을 수집하여 분석하였다. 바둑기술서와 역사서적, 에세이집 등에 나오는 바둑규칙 관련 내용을 수집하고, 바둑규칙이 수록된 문헌을 분석하였다.

이 연구를 위하여 1차로 바둑규칙과 관련된 문헌을 조사하였다. <돈황기경>, <망우청락집>, <현현기경>과 같은 중국의 고대 바둑문헌에서 바둑규칙에 관한 내용을 뽑아냈고, 월간 <바둑>지를 조사하여 바둑규칙과 관련된 문제 사례들을 수집하였다. 또한 바둑규칙에 관한 학술적 연구 자료를 검토해 보았다.

여기서 연구된 자료를 토대로 2차 문헌연구에서는 바둑규칙을 기술한 수종의 문헌을 분석하였다. 한국의 바둑규칙에 관한 자료로는 1992년판, 2004년판, 2009년판, 2010년판을 위주로 하고, 2011년의 스포츠토토용 바둑규칙 등을 보조적으로 사용하였다. 이와 함께 일본과 중국의 바둑규칙 및 응창기 규칙 자료도 참고하였다.

2) 전문가 상담

문헌연구를 해 본 결과 초기의 한국바둑규칙에 관한 자료가 제대로 보존되어 있지 않음을 발견하였고, 수차례 바둑규칙을 개정하게 된 배경 등을 기록한 자료가 거의 없었다. 이런 점을 보완하기 위하여 바둑규칙에 관한 진술을 했거나, 규칙에 관한 위원회 등에서 활동했던 전문가들을 찾아 증언을 듣는 방법을 택하였다.

이 연구를 위하여 상담한 전문가는 프로기사 3명, 바둑기관 관계자 2명이다. 상담에 참여한 프로기사는 익명으로 하여 C, J, K로 표시한다. 이들은 바둑규칙과 관련한 회의에 참여하였거나, 바둑규칙의 사례 등에 관한 풍부한 경험을 가진 인물들이다. 바둑관계자 2명은 바둑기관에 소속되어 있는 S씨와 K로 바둑규칙에 관한 업무에 관련이 있는 사람들이다.

4. 용어의 정의

이 연구에는 바둑규칙과 관련된 많은 용어들이 사용되었다. 그 중에서 주요한 용어를 정의해 본다.

1) 바둑 규칙(規則)

바둑경기에서 경기자들이 지키기로 작성한 법칙. 또는 제정된 질서를 말한다. 룰(rule)은 놀이나 운동 경기 따위에서 지키기로 정한 질서나 법칙을 말하는 것으로, 한국어의 ‘규칙’에 해당한다. FIFA에서는 ‘rule’ 대신 ‘law’를 사용한다.

규칙과 유사한 용어로 규정, 규약이란 말이 사용되고 있다. 규정(規定)은 규칙으로 정함, 또는 그 정하여 놓은 것을 말한다. 같은 발음이지만 한자가 다른 ‘규정(規程)’은 조목별로 정하여 놓은 표준을 지칭한다. 규약(規約)은 상호 간에 약속한 내용을 기록한 문서. 어떤 집단이나 단체에는 공통의 약속에 의해 그 조직이 유지되고, 관리되며 그것에 의해 제약을 받는데, 여기서 말하는 공통의 약속이 규약에 해당한다.

2) 원시기법(Stone Counting)

고대에 사용된 바둑경기방식으로 반상에 남아있는 흑과 백의 바둑돌 수를 비교하여 승부를 가리는 방식의 규칙을 말한다.

3) 영토룰(Territory Rule)

바둑경기에서 같은 편 바둑들로 에워싼 안쪽의 영토 획득을 목표로 하는 규칙을 말한다. 한국과 일본에서 이 규칙을 채택하고 있는데, 영토를 한국에서는 ‘집’이라고 부른다. 일본에서는 ‘지(地)’로 부르고, 개별적인 지는 ‘목(目)’라고 부른다.

4) 지분(持分)룰(Area Rule)

중국에서 채택하고 있는 바둑경기방식으로 바둑돌을 중심으로 하여 흑과 백 각자가 반상에 존재하는 돌과 확보한 공간을 합하여 서로의 지분(持分)으로 승부를 가리는 방식의 규칙을 가리킨다.

5) 전만법(填滿法)

응창기 규칙에서 채택하고 있는 경기방식으로 흑과 백이 반상에 잔부 돌을 메워 반상에 돌이 많은 측이 이기는 방식의 규칙을 가리킨다.

II. 바둑규칙의 역사

바둑규칙에 관한 논의를 하려면 바둑규칙이 어떻게 흘러왔는지를 알아야 한다. 바둑경기가 시작된 초기에도 바둑규칙이 있었을 것이고, 상당히 긴 세월이 흐르는 동안 이러한 규칙에 변화가 있었을 것이다. 이 연구에서는 이러한 바둑규칙의 역사적 흐름을 정리해 보는 것을 하나의 연구주제로 삼아 고대로부터 현대에 이르는 바둑규칙의 역사를 개관해 보기로 한다.

이 장은 본격적인 바둑규칙의 역사 연구가 아니고, 현대에 와서 문제를 야기하고 있는 바둑규칙의 근원과 변화를 개략적으로 알아보는 데 목적이 있다. 따라서 바둑규칙 역사의 전체적인 흐름을 파악하는 데 초점을 두기로 한다. 이렇게 피상적인 흐름만을 파악할 수밖에 없는 이유는 자료의 존재와도 관련이 있다. 바둑의 역사는 2천 년 전 이상으로 거슬러 올라갈 만큼 오래 되었으나, 현대 이전의 자료에서 바둑규칙에 관한 내용을 찾아보기는 사실상 쉽지 않다. 바둑이 만들어진 초기부터 놀이나 게임의 형식으로 출발하였다면 경기의 규칙이 있었을 것이나, 바둑 규칙의 초기 역사에 대해서는 별로 알려진 바가 없기 때문이다. 그런 점에서 이 장에서는 과거의 문헌자료에 담긴 바둑규칙과 관련된 내용을 찾아 고대에서 현대에 이르기까지의 바둑 규칙의 역사를 개관해 보기로 한다.

1. 둔황기경 이전의 바둑문헌

고대의 문헌 중에는 바둑에 관한 내용을 담고 있는 것들이 꽤 많이 있다. 그러나 바둑규칙에 관한 내용을 담고 있는 문헌은 극히 드물다. 부분적으로나마 고대의 바둑규칙을 단면을 엿볼 수 있는 것은 북주(北周)시대(AD557-581)의 <둔황기경(敦煌碁經)>이 최초라고 할 수 있다.

<둔황기경> 이전의 문헌에서도 바둑에 관해 언급한 곳이 적지 않다. 예를 들면 <좌전>이나 <맹자> 등에 바둑을 언급한 글이 나온다³⁾. 이러한 문헌에서는 바둑의 기술을 언급한 것이 아니라 다른 분야를 비유하기 위한 것이어서 바둑규칙에 관한 내용

3) 弈者舉棋不定不勝其耦，今夫奕之爲數小數也不專心致志則不得也

은 찾아보기 어렵다. 예컨대, 양웅(揚雄; BC53년-AD18년)의 <법언(法言)>에는 이렇게 기술되어 있다.

바둑이나 검술이나 곡예(曲藝)나 마술 따위도 숙련도에 따라 행해진다는 점에서 본다면 역시 모두 자연스럽게 행하여진다고 말할 수 있을 것이다. (圍碁擊劍反目眩形亦皆自然也)

이 내용은 바둑을 잘 두려면 숙련이 필요하다는 것을 설명하고 있으나, 규칙에 관한 언급은 전혀 없다. 바둑규칙에 관해 다룬 것이 아니라 기예(技藝)의 공통적인 특성을 다루는 문장이니 규칙을 포함시키기는 어려웠을 것이다.

그러나 이와 비슷한 시기에 나온 것으로 추정되는 환담(桓譚; BC 24-AD 56)의 <신론(新論)>에서는 바둑에 관해 상당히 전문적인 내용을 기술하고 있다.

세상에 바둑이라는 놀이가 있는데, 흑자는 병법의 종류라고 한다. 고수(高手)는 바둑돌을 넓게 둘러싸고 공격하여 땅을 많이 차지해 이긴다. 중수(中手)는 끊으려고만 하고 눈앞의 이익만을 다투며, 지나치게 땅만으로 승부를 결정하려고 한다. 하수(下手)는 귀나 변만 지키려고 하므로 살아도 땅이 적다. (世有圍碁之戲。惑言是兵法之類也。及爲之。上者遠碁疏張。置呂會圍。因而伐之。成多得道之勝。中者則務相絕遮要。呂爭便求利。故勝負狐疑。須計數而定。下者則守邊隅。趨作罫目。呂自生于小地。)

이 문헌은 바둑의 기술적인 내용을 다루고 있어 이 시기의 바둑기술 수준을 판단하는 데 참고가 되고 있다. 귀나 변의 영토를 지키려고 한다는 표현에서 당시에 포석을 귀와 변 위주로 했다는 점을 미루어 짐작할 수 있다. 공격하여 영토를 만들려고 한다는 점도 기술의 단면을 엿보게 한다. 이 글로 보면 당시의 바둑에 대한 이해가 상당한 수준에 이르렀다는 것을 알 수 있다.

이 글에서 바둑규칙에 관한 기술은 없지만, 당시의 바둑규칙을 어렵פות이나마 추정할 수 있는 내용들이 있다. 바둑경기의 목표가 ‘지(地)’라는 것, 끊음이 있고, 사활이 있다는 점 등을 발견할 수 있다. 이것들은 바둑의 기본적인 내용이지만, 고대에도 오늘

날과 비슷한 경기규칙을 두고 있었음을 시사하는 대목이다.

한편 시마다(島田拓爾, 1943)는 고대의 바둑방식을 ‘원시기법(原始棋法)’이라고 명명하고, 바둑판 위에 놓인 바둑돌 수에 의해 승부를 가리는 ‘원시기법(Stone Counting)’ 방식을 사용한 것으로 가정한다.⁴⁾ 이 원시기법이 오늘날 크게 두 가지 바둑규칙 유형으로 갈린 지분룰과 영토룰의 공동 조상이라고 한다. 시마다에 의하면 원시기법은 다음과 같이 승부를 가리는 방식을 썼다고 한다.

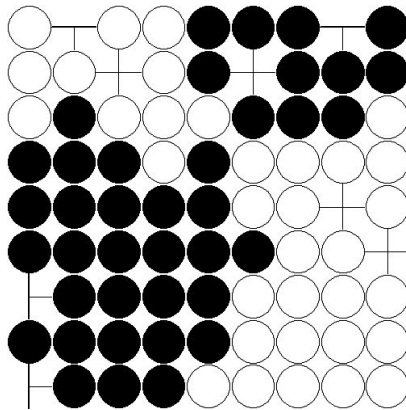


그림 1. 원시기법에 의한 계가 1

<그림 1>과 같이 원시기법에서는 각각의 돌 무리에서 생존에 필요한 2집을 제외하고, 반상에 생존해 있는 돌의 총수를 비교해 승부를 결정한다. 이 상태라면 흑의 돌은 39개, 백의 돌은 총 34개로, 결과는 흑 5집(점) 승이 된다.

이와 같이 원시기법에서 규칙과 관련하여 다음과 같은 사실을 유추할 수 있다.

- 모든 돌의 생존에 필요한 공간은 인체의 호흡에 필요한 들숨과 날숨과 같이 최소 2개의 눈(眼)이 필요하다.
- 생존에 필요한 2개의 눈(眼)에는 착수하지 않으며, 반상에 남아있는 돌의 수를 비교하여 승부를 결정한다.
- 흑이 먼저 착수하고 흑으로 끝난다.⁵⁾ 9줄판의 예를 들면, $9 \times 9 = 81$ 로 총 81 곳의 교차점 중에 생존에 필요한 흑백 각 2집을 제외하면 $81 - 4 = 77$ 이 된다. 즉, 바둑판에 최

4) 島田拓爾의 원시기법에 동의하는 학자는 다음과 같다. 池田敏雄(1993), 貝瀬尊明(1974), 關口晴利(2007), 임창치(1996) 등.

5) 특수한 경우이긴 하지만, 홀수로 끝나는 빅이 발생하였다고 하면, 짝수로 끝날 수도 있다.

대 77개의 흑과 백의 돌이 존재하게 된다.

2. 돈황기경(敦煌碁經)

<돈황기경>은 북주(北周)(557-581) 시대에 작성된 문헌으로서, 바둑에 관한 문헌으로는 가장 오래 되었다.⁶⁾

<돈황기경>의 내용 중에는 바둑규칙과 관련한 내용이 두 군데 있다. “碁有停道及兩溢子多爲勝”와 “角傍曲四, 局竟乃亡”이라는 두 문장이다.⁷⁾

기유정도급양일자다위승 (碁有停道及兩溢子多爲勝)

이 문장은 바둑의 승부결정 방법에 대한 내용인데, 어느 부분에서 끊어 읽을 것이냐에 따라 두 가지 해석이 가능하다. 즉, ‘及’을 ‘후(after)’로 볼 것인가, ‘와(and)’로 해석할 것인가에 따라 의미가 약간 달라진다.

먼저 ‘후’로 보면 다음과 같은 해석이 된다.

碁有停道及兩溢, 子⁸⁾多爲勝

바둑(승부를 결정하는 방법)에는 停道(바둑을 다 둔) 후 (각자의 집을 자기의 돌로) 兩溢(다 메운다), (반면에) 돌(子)이 많은 측이 이긴다.

이 해석에서의 ‘及’은 ‘후’의 개념으로 사용되었다. 일반적으로 ‘及’은 ‘와’의 개념으로 ‘정도(停道)’와 ‘양일(兩溢)’을 동등한 비중으로 나열할 때 사용된다. ‘후’의 개념으로 볼 때 앞의 ‘정도(停道)’는 뒤의 ‘양일(兩溢)’을 수식하는 정도로서 불필요하게 문장이 길어진다는 단점이 있다.

‘급(及)’을 ‘와’로 보면 다음과 같은 해석이 된다.

6) 돈황기경은 망우청락집 및 현현기경과 함께 3대 고문헌이라고 할 수 있다.

7) 이외 “非生非死非劫持此名兩劫之碁”와 같이 꽤와 관련된 내용이 있으나, 규칙으로 보기는 어려워 이 논문의 검토대상에 제외하였다.

8) 여기서子是 반상에 놓인 바둑돌 전부를 의미한다.

碁有, 停道 及 兩溢, 子⁹⁾多爲勝

바둑(승부를 결정하는 방법)에는 정도와 양일(의 두 가지 방식)이 있다. (모두 반면에) 돌(子)이 많은 측이 이긴다.

이 경우 ‘양일’은 위의 해석과 같으나 ‘정도’의 의미는 명확하지 않다. ‘도(道)’는 교차점을 의미하며, ‘정(停¹⁰⁾’은 동사인데, 현대중국어에는 바둑의 상황과 정확하게 일치되는 의미가 없다. 그러나 한국의 한자에서는 ‘정(停)’의 의미에 “정(定)해지다”의 의미가 있다. 그렇게 본다면, ‘정도(停道)’는 “교차점이 다 정해지다”, 즉 교차점에 두는 것이 다 정해진다는 뜻으로 해석할 수 있다.

이 두 해석 중 전자의 경우가 더 맞을 것으로 판단되나, 차후 다른 문헌이 발굴되기 전까지는 정확한 판단을 유보한다.

<돈황기경>에 들어 있는 또 하나의 바둑규칙 관련 언설은 다음과 같다.

각방곡사국경내망 (角傍曲四局竟乃亡)

귀곡사는 바둑이 끝나면 죽은 것으로 한다

이 문장은 한국과 일본의 바둑규칙에서 가장 중요한 쟁점 중 하나인 ‘귀곡사’에 관해 규정한 것이다. 고대의 바둑문헌에서 바둑규칙에 관한 다른 규정은 거의 없는 반면, 귀곡사에 관한 규칙을 특별히 기술하고 있다는 것은, 이 시기에도 귀곡사가 경기 규칙 면에서 분쟁의 요소가 되고 있었음을 시사해 준다.

한편으로 이 규정은 당시의 바둑규칙이 오늘날의 일본식 규칙과 같은 영토룰이었을 가능성을 암시하고 있다. 현대의 중국식 규칙과 같은 지분룰이었다면 이 규정은 불필요하기 때문이다.

그렇다면 이 무렵이나 그 전에 중국의 바둑룰이 원시기법에서 바둑돌로 에워싼 안쪽의 영토 획득을 겨루는 영토룰로 바뀌었을 가능성이 있다. 원시기법에서 영토를 방

9) 여기서子是 반상에 놓인 돌과 공지(空地)를 일컬음.

10) 중국어 사전 : 停 [tíng] 멈출 정, 1.[동사] 정지하다. 멎다. 서다. 멈추다. 중지하다. 2.[동사] 세우다. 정거하다. 정박하다. 3.[동사] 머물다. 묵다. 체재하다. 체류하다. 4.[형용사] 알맞다. 적절하다. 타당하다. 일이 잘 되어 있다. 5.[양사][구어] (~儿) 몫. 할. 분.

한국 옥편 : 停(머무를 정; 人-총11획; tíng) 머무르다. 정해지다. 밀리다.

식으로 바뀐 연유는 다음의 몇 가지로 생각해 볼 수 있다.

첫째, 바둑알(碁子)의 부족 때문이었을 가능성이 있다. 고대(古代)의 바둑알은 재질(材質)이 나무였다. 양웅의 <법언>에 “단목위기(斷木爲碁) (나무를 잘라서 알을 만든다)”라는 문장이 있다. 여기서의 “碁”는 바둑알만을 의미하는 것이 아니라 다른 경주(競走)게임(六博 등)의 알(말)을 포함한다(김달수, 2005). 다른 여러 문헌을 보아도 바둑알이 나무로 되어 있음을 알 수 있다.

위소(韋昭) 박혁론(博奕論): 마른 나무로 된 알 삼백(枯碁三百)(晉書, 1974)

한단순(邯鄲淳) 예경(藝經): 흑백 알 각 150매(黑白碁子各一百五十枚)(欽定四庫全書, 1787)

그러나 이후의 문헌인 돈황기경(敦煌碁經), 수서(隋書) 경적지(經籍志)의 기품(碁品), 기세(碁勢), 기도(碁圖)에서는 바둑을 ‘碁’로 표기하고 있어 재질이 나무에서 돌로 변했음을 알 수 있다.

이렇게 바둑알이 나무에서 돌로 변한 원인은 두 가지를 상정할 수 있다. 첫째는 바둑알의 공급문제 때문이었을 것으로 생각해 볼 수 있다. 17줄 판에 소요되는 바둑알은 “藝經 邯鄲淳 黑白碁子各一百五十枚”와 같이 대략 3백 개이다. 바둑알을 만들기 위해서는 일일이 나무를 자르고 가공하는 데 상당한 시간이 소요된다. 바둑이 점차 보급됨에 따라 바둑알의 수요가 대량으로 늘어났을 것이다. 또한 시간이 흐름에 따라 바둑알은 없어진다. 이러한 부족한 부분을 돌로 대체하였을 것으로 생각해 볼 수 있다. 이후 점차 돌이 나무를 대체하여 <돈황기경> 시점에서는 전부 돌로 대체되었다고 추정할 수 있다. 그러나 천연 바둑알 역시 공급에 한계가 있었을 것이다. 원시기법에서 공배를 다 메우고, 자기 집에 돌을 메우는 중간과정에서 돌이 모자라, 빈 공간에 두었다고 가정하고 계산을 하여 반상에 살아있는 돌과 합산하기 시작하였다고 생각할 수 있다. 이러한 과정을 통해서 남은 공간만 비교하여도 돌을 일일이 메운 것과 같은 결과가 나온다는 것을 발견하였을 것으로 추정된다.

둘째는 승부 차이가 크게 나 한 쪽이 자기 집에 더 이상 돌을 메울 수 없는 상황 때문이었을 수 있다.

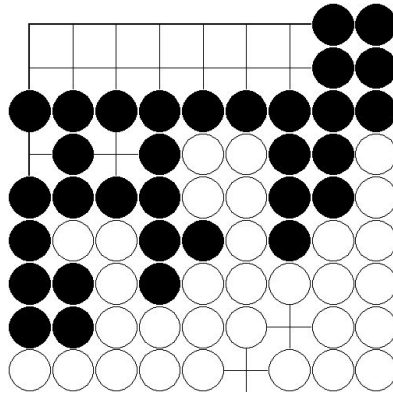


그림 2. 원시기법에 의한 계가 2

원시기법에서 <그림 2>와 같이 바둑이 끝났다고 가정할 때, 이 상황에서 굳이 흑집에 돌을 다 메운 후 살아 있는 돌 전부를 계산하기 보다는, 남은 자리에 흑돌 14개를 놓았다고 가정하고, 돌만 비교한 후 흑의 돌에서 백의 돌을 빼고, 이후 14개를 더해 계가를 할 수도 있다. 흑백이 동등하게 착수를 하였다면 남은 공간의 수가 실제적으로 승부를 결정한다는 것을 발견하였을 것이다.

추정컨대, 어느 시점에서 남아있는 빈 공간만 계산하여도 원시기법과 차이가 없다는 것을 발견하였을 것이다. 정확하게는 흑의 착수가 홀수로 끝났을 때와 짝수로 끝났을 때에는 한 집의 차이가 난다. 그러나 계가의 편리성이 주는 장점은 한 집의 계가 차이라는 단점을 상쇄하고도 남는다. 이러한 사유로 점차 영토롤이 보편화 되었을 것이다.

바둑에서 계가 결과가 같다는 발견은 바둑의 기술발전에 엄청난 영향을 미쳤으며, 또한 돌을 중심으로 바둑을 보는 개념에서 공간을 중심으로 바둑을 보는 것으로 패러다임(paradigm)이 변하였음을 시사한다.

이 시기에 한반도에서는 어떤 바둑규칙을 사용했을까를 검토하여 본다. 일본 정창원(正倉院)에 있는 ‘목화자단기국(木畫紫檀碁局)’은 백제의 의자왕이 당시 일본의 권력자 후지와라 가마타리(藤原鎌足)에게 선물을 한 것으로 알려져 있다(안영이, 2005). 이 바둑판에는 한국의 전통적인 바둑규칙으로 알려진 순장바둑의 치석(置石)을 놓는 위치에 17개의 화점(花點)이 찍혀 있어 당시 한반도에서 순장바둑이 두어진 것이라는 추정의 근거가 되고 있다. 그러나 이승우(2000)는 이 판이 의자왕의 선물이라는 증거가 불충분하다고 주장한다. 이 바둑판이 백제에서 넘어간 것이든 아니든 간에 이 판이 당시

의 산물이라면 판 위에 찍힌 화점은 중국의 바둑과는 다른 양식의 바둑이 두어졌을 가능성을 시사해 준다.

3. 중세의 바둑 규칙

중세¹¹⁾에도 바둑은 중국과 한국에서 성행을 했다. 중국에서는 1104년경에 이일민(李逸民)이 지은 <망우청락집(忘憂淸樂集)>이라는 바둑서가 나왔고, 바둑에 관한 다양한 자료를 종합한 <현현기경(玄玄棋經)>도 1349년경에 출간되었다.

<망우청락집>에 나오는 기보는 당시의 바둑규칙에 대한 이해를 도와주고 있다. 앞에서 살펴본 것처럼, 원시기법은 돌의 무리마다 두 집만 남겨두고 반상의 빈 곳을 전부 메워야 하므로 계가 절차가 번거롭다. 이러한 번거로움을 극복하기 위하여 중국에서는 영토를 방식에 따라 계가를 하되, ‘동등착수’ 개념을 도입한 것으로 보인다. 원시기법에서는 흑의 착수가 홀수로 끝나는 것이 일반적이다. 그런데 백이 마지막 착수를 두게 하여 흑백의 착수를 동등하게 하고, 두 집을 제외한 나머지 공간만 계산하면 원시기법의 결과와 같아진다.

이러한 동등착수의 규칙과 함께 ‘환기두(還棋頭)’ 규칙도 적용되었다. 어느 한 무리의 돌이 다른 무리와 분리되어 독자적으로 살아있으면, 이 돌 무리에 대해 2집의 벌점을 주는 것을 ‘환기두’ 규칙이라고 한다(차일홍, 2008). 이러한 사례는 <망우청락집>의 기보에서 찾아볼 수 있다.

<망우청락집>의 기보 중 계가 결과를 기록한 것은 4개이다. 이 4개의 기보에 공통적으로 좌상에 흑백의 착수 총수가 합계의 형태 또는 각 000着으로 기록되어 있다. 성도부사선자도(成都府四仙子圖)는 흑백 합하여 242착, 가현도(賈玄圖)는 각 119착, 금화완도(金花椀圖)는 각 122착, 난가도(爛柯圖)는 각 145착으로 되어 있다. 네 기보 모두 총 수수(手數)의 합계가 짝수로 끝나는 것을 알 수 있다.

11) 역사의 시대 구분의 하나로, 고대에 이어 근대에 선행(先行)하는 시기. 일반적으로 우리나라에서는 고려 건국 초기부터 망하기까지의 시기를, 중국에서는 당나라의 멸망으로부터 명나라 말기까지의 시기를, 서양에서는 5세기의 게르만 민족의 대이동에서 15세기 중엽 동로마 제국의 멸망에 이르는 시기를 가리킨다.(네이버 국어사전)

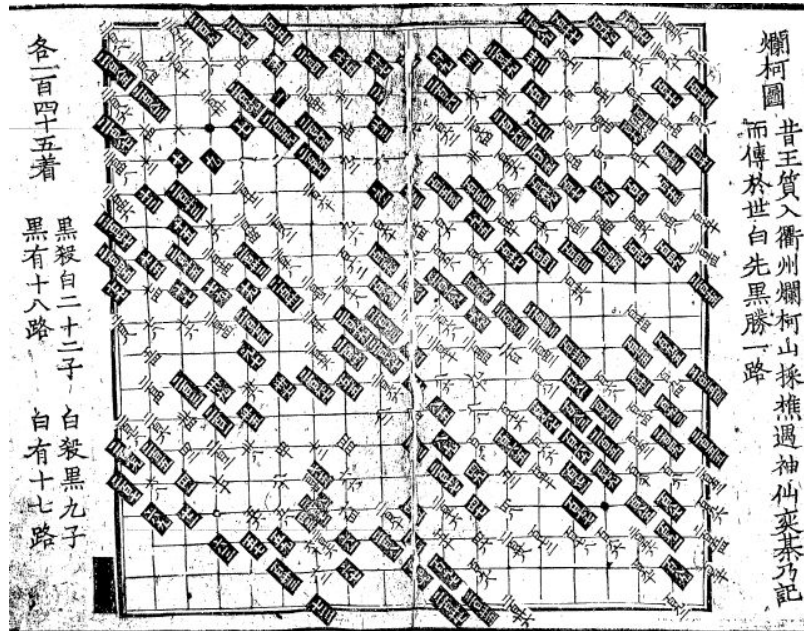


그림 3. 망우청락집의 난가도

바둑판의 좌표는 361로인 홀수이므로, 생존에 필요한 2집을 공제하면, 원시기법에 서는 흑이 먼저 두고 흑으로 끝나게 되어있다. 그러므로 동등하게 착수하여 특별히 짝수로 바둑을 종료시킬 이유가 없다. 그러나 19줄 바둑판에서 원시기법과 같이 빈 공간에 돌을 놓고 난 뒤, 전체 흑백의 돌을 비교하는 것은 번거로운 일이다. 이러한 번거로움을 덜기 위해서 착수를 동등하게 규정하면, 돌을 전부 계산할 필요가 없다. 빈 공간에만 돌을 두었다는 가정 하에 계산하면 원시기법과의 계가 결과와 일치하게 된다. 그러므로 동등착수의 개념이 도입된 것은 영토율과 같이 단순히 공간만 계산하기 위해서라고 볼 수 있다.

<그림 4>의 금화완도(金花腕圖)¹²⁾는 동등착수의 규칙을 좀 더 분명하게 보여준다. 흑백 각각 122착으로 기록되어 있으므로 합하면 244착이 된다. 공배를 다 메우면 266착으로 끝난다. 그러므로 계가결과는 원시기법과 동일하다. 이 기보에서 특기할 사항은 마지막 수인 우변 화점 바로 아래에 둔 244가 의미가 없는 수라는 점이다. 실제로는 243착으로 끝나는데, 이 244착은 동등착수를 표시하기 위해 인위적인 만든 것으로 보인다. 착점한 돌의 총수를 짝수로 만들어 나머지 공간만 계산하면 원시기법 방식과

12) 금화완도 기보에 대한 상세한 해설은, 장주주, 「1. 고대 중국물, 중국 고전바둑 산책」. 『바둑 2004. 4』, pp.139-141. 참조.

결과가 같다. 그러므로 이 기보는 원시기법의 기본 개념에 충실하다고 할 수 있다.

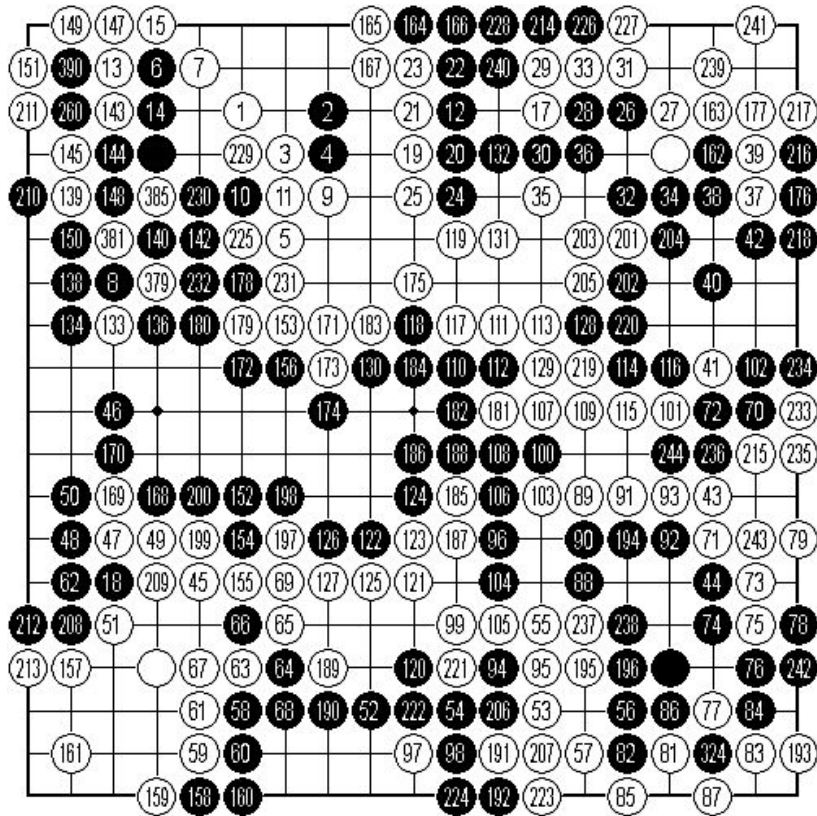


그림 4. 망우청락집의 금화완도

<망우청락집> 기보의 동등착수 개념은, 원시기법 개념에서 볼 때 형식적인 것으로 판단된다. 공배를 다 메운 상태까지의 총수가 홀수인가 짝수인가는 1집의 차이를 가져올 뿐이다. 이 시대의 계가방법은 기본적으로 원시기법과 같이 하지만 50%의 확률로 발생하는 홀수, 짝수의 여부로 발생하는 1집 차이는 이미 무시한 것으로 추정된다.

원시기법과 영토률의 홀수 짝수 차이를 보완하기 위해 동등착수 개념이 도입되었으나, 영토률에서 반상의 돌이 분리되어 살아 있을 경우, 분리되어 있는 그 돌의 2집만큼 원시기법 계가와 차이가 생긴다. 2무리로 분리되어 있으면 2집, 3무리로 되어 있으면 4집, 4무리면 6집의 차이가 생긴다. 이 차이를 보전(補填)하기 위해 분리된 그룹당 2집을 추가로 공제한다는 환기두 규칙이 도입되었다. 이러한 규칙은 문헌상으로는 <망우청락집>에 최초로 보이며, 명대(明代)를 거쳐 청대(清代)까지 유지되었다.

우리나라에서는 고려시대로 들어오면서 왕족, 문인, 무인, 승려 계층으로 바둑이 확

산되었고, 바둑에 관한 다양한 에피소드와 시가(詩歌)를 남기고 있다(권경언, 1995, 2005, 2006). 그러나 이 시기에 나온 우리나라의 바둑에 관한 기록이나 시가에는 바둑 규칙에 관한 내용이 거의 없다.

일본에서는 이 무렵 바둑규칙사상 최초의 판정이라고 할 수 있는 사건이 발생한다. <소설로 읽는 일본바둑 400년>(田村龍騎兵, 1994)에 1253년 12월 29일에 일어난 사활 규칙에 관한 일화가 담겨 있다.¹³⁾

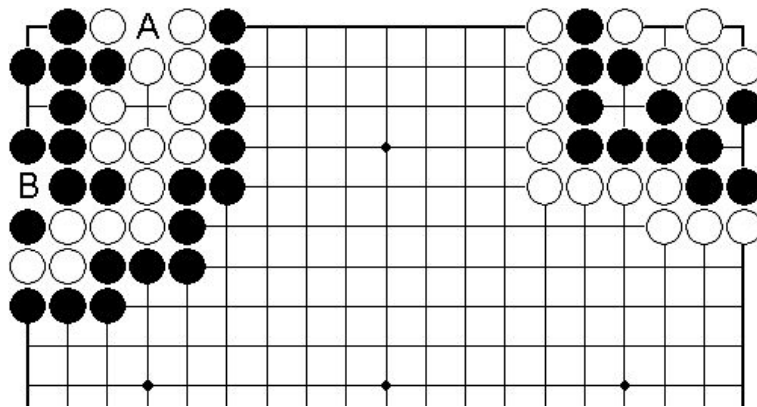


그림 5. 일본 최초의 바둑규칙 판정

호신보(法信坊)와 교부보(刑部坊)라는 두 승려가 바둑을 두다가 중국이 되어 서로가 상대방의 죽은 말들을 거두어들이기 시작했다. 교부보가 좌변 백 대마에 손을 대었을 때였다.

“그 말이 어째서 죽었다는 거야?”

호신보가 크게 소리쳤다.

“어째서라니? 집이 하나뿐이니까 죽은 말이지.”

교부보 역시 큰 소리로 말했다. 여기서부터 두 사람 사이에 입씨름이 벌어졌다.

호신보의 주장은 한 집뿐인 말이지만, 양패가 있는 한 죽은 것이 아니라는 것이었다. “어디 잡아보라고. 어떻게 해서 이 말을 잡겠다는 건가?”

이들은 뇨부쓰(如佛) 스님에게 판정을 요청했다. <그림 5>¹⁴⁾가 그 장면인데,

13) 소설에 등장하는 내용이므로 사료(史料)로서의 가치는 낮다. 그러나 여기에서 제기된 문제는 현행 한국바둑규칙에서도 명쾌히 해결을 못해 강제로 처리하고 있다. 과거에 이런 문제가 실제로 발생하였을 개연성이 높으므로 이 논문의 연구에 포함시켰다.

다른 곳에 양패가 있어 팻감이 무한정으로 나오므로 왼쪽 백돌이 한 집밖에 없지만, 아무리 해도 잡을 수 없지 않느냐는 것이다. 이것은 ‘양패에 가생(假生)이 하나’로 전해지며 뇨부쓰의 판결로 유명한 이야기가 되었다.

중국에서는 원나라 말엽에 나온 <현현기경>을 통해 중세의 바둑규칙의 편린(片鱗)을 살펴볼 수 있는데, <현현기경>에는 당시의 기보가 실려 있어 어떤 양식으로 두었는지를 알 수 있다. 여기에 나온 기보를 보면, <그림 6>에서 보는 것처럼 맞바둑에서 백이 먼저 두고 시작하는 방식과 흑과 백이 대각선으로 한 점씩 놓고 시작하는 방식을 병행하고 있다(이상훈, 2013).

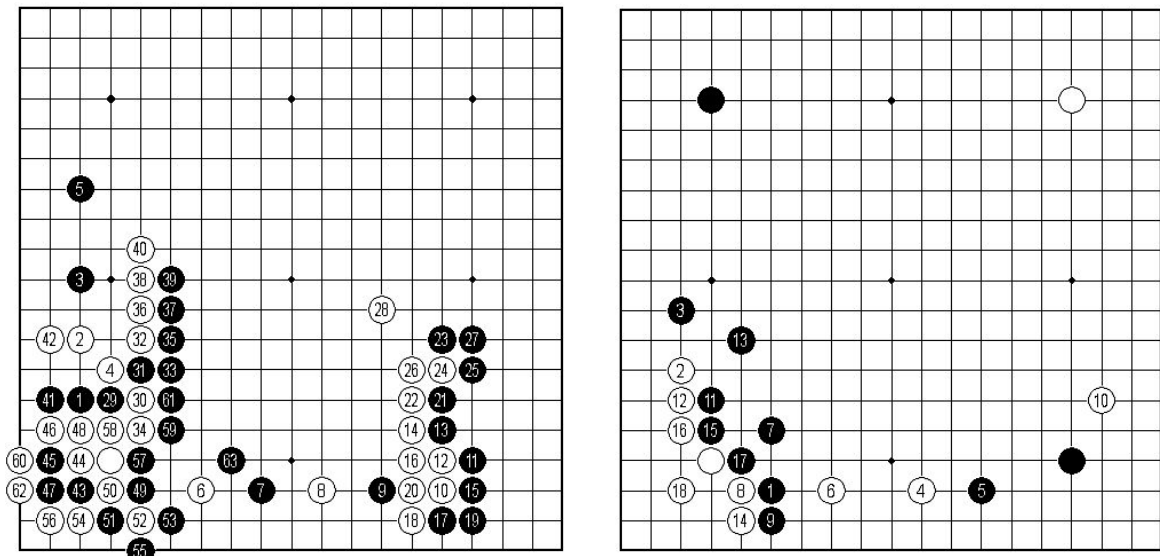


그림 6. 현현기경의 맞바둑 실전 예

또한 접바둑에서 치석을 놓는 방식도 오늘날의 방식과는 다르다. <그림 7>에서 보면 석 점을 대각선으로 배치하고, 백이 치석을 놓는 식으로 하고 있다. 두 점 바둑인 경우 귀에 한 점, 중앙에 한 점을 놓는 식으로 하고 있다.

14) 문헌에 나오는 오른쪽 모양은 흑백을 바꾸어 표시했다. 이 모양은 저자가 스토리에 맞게 흑백을 바꾼 것으로 보인다.

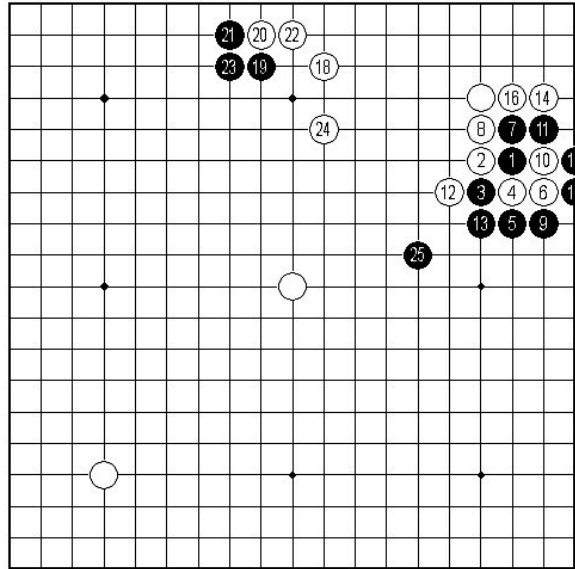


그림 7. 현현기경의 3점 접바둑 예

<현현기경>에는 바둑규칙과 관련된 진술도 있다. 이 문헌에 수록되어 있는 ‘기경십삼편’에는 귀곡사를 가리키는 ‘각반곡사’에 관한 규정이 기록되어 있다.

각반곡사(角盤曲四)는 네 점이 귀에 곡반하고 있는 것을 말한다. 비록 패로 인하여 살 수 있지만, 나중에 팻감을 없앤 후 잡으러 갈 수가 있기에 죽는다.

이것은 귀곡사의 규정에 관해 1989년 이전 일본에서 주장하던 것과 같은 내용이다. 이것으로 보면 당시 중국에서는 오늘날의 일본식 바둑규칙과 같은 영토룰이 통용되고 있었음을 알 수 있다.

그러다가 명대에 와서 바둑규칙이 바뀐 것으로 추정된다. <금병매사화(金瓶梅詞話)>를 보면 현대 중국바둑규칙의 모태가 되는 수자법(數子法)을 확인할 수 있다(蘭陵笑笑生, 1986). 수자법은 각자의 살아있는 돌을 계산하되, 단위가 1자(子)이며 1자는 2집에 해당한다(차일홍, 2008). 응창기 규칙을 만든 잉창치(1991)에 의하면, 자신이 제창하는 바둑규칙은 명나라 때의 규칙을 업그레이드 한 바둑규칙이라는 것이다.

<금병매사화>는 명나라 당시 유행하던 장편소설인데, 여기에 환기두 규칙을 이용하여 계가를 한 내용이 나온다. 다음의 대화 내용에서 당시의 환기두 규칙을 이용한 계가법과 착수 규칙에 대한 일면을 엿볼 수 있다.

백작(伯爵)이 내기로 무엇을 걸 건가? 물어봤다. 백래창(白來創)이 “내가 오늘은 돈을 안가지고 와서, 가지고 있는 것은 이 부채밖에 없다. 돈으로 치면 이 삼전(錢)은 되니, 이것으로 천천히 계산하자.”고 하였다. 백작이 “이제 시작해라!” 말하자, 두 사람은 대국을 시작했다. 백래창과 상시절(常時節)의 바둑실력은 원래 별 차이가 없으나 그래도 상시절이 약간 고수이다. 백래창은 잘 무른다. 시간이 흐르자 백래창의 말이 점점 잡힐 것 같이 보였다. 그 때 상시절은 속으로 백래창이 반드시 무를 것이라고 생각했다. 그러자 과연 백래창의 돌 몇 점이 죽게 되자, 상시절은 이미 착수한 돌을 멋대로 들어내면서 “틀렸어, 틀렸어, 이수는 잘못됐어.”라고 말했다. 그러자 상시절이 “또 그 버릇 나왔네. 안돼 못 물러줘” 하자, 백작이 튀어나오면서 “어째서 시끄러운 거야?” 라고 물어본다. 상시절이 대답하기를 “백래창이 이미 바둑돌을 놓았는데, 서너 수 잘못 두고 나서, 이제 와서 또 다시 무르려고 하니, 바둑이 안 끝나지 않습니까?” 라고 대답하였다. 그러자 백래창이 대꾸한다. “아직 두지도 않았는데 상시절이 한 번 더 둔 것이지요, 또 내 눈앞에서 손을 왔다 갔다 하면서, 치사하게 사람 눈을 어지럽게 했습니다. 저 수는 두기는 두었지만 아직 손도 떨어지지 않았는데 내가 물렸다고 그러합니다. 형님이 한번 판단해보세요, 어째서 내말이 틀렸는지?” 백작이 “이 한 수는 둔 것은 맞지만 아직 무른 것은 아니다. 다음부터는 다시는 이런 짓 하지 마라.”고 말하자, 상시절이 “좋다. 이번만은 봐준다.”고 받아들였다. 공배를 매운 후 계가를 시작했다. 백래창의 돌은 5개 무리(塊)로 나뉘어져 있고, 상시절의 돌은 2무리로 되어있었다. 백래창은 상시절에게 3자(子)를 쥐야 한다. “이 3자 때문에 졌군.” 라고 속으로 중얼거리느라 자기 집을 세는 것조차 잊어버렸다. 5자를 진 것이다.¹⁵⁾

伯爵道：“賭個東道兒么?” (中略) 白來創道：“我不帶得銀子，只有扇子在此，當得二三錢銀子起的，漫漫的贖了罷。” (中略) 伯爵說到：“徑着了罷。” 伯爵把兩件拏了，兩個就對局起來。(中略) 白來創與常時節，棋子原差不多。常時節略高些，白來創極會反悔。政着時，只見白來創一塊棋子漸漸的輸倒了。那常時節暗暗決他要悔。那白來創果然要折幾着子，一手撒去常時節着的子，說到：“差了，差了，不

15) 연구자가 백화문 전공자가 아니므로 대국과 관련된 부분을 제외하고는 번역에 오류가 있을 수 있다.

要這着。”常時節道：“哥子來，不好了！”伯爵奔出來道：“怎的鬧起來？”常時節道：“他下了棋，差了三四着，后又重待折起來，不算帳。（中略）“我也還不曾下，他又撲的一着了；我政待看個分明，他又把手來影來影去，混帳得人眼花撩亂了；那一着方才着下，手也不曾放，又道我悔了：你斷一斷，怎的說我不是？”伯爵道：“這一着，便將就着了，也還不叫悔，下次再莫待恁的了。”常時節道：“便罷，且容你悔了這着”（中略）填完了官着，就數起來。白來創看了五塊棋頭，常時節只得兩塊，白來創又該找還常時節三個棋子，口裏道：“輸在這三着了。”連忘數自家棋子，輸了五個子。

이 대목은 아마추어들이 바둑을 두는 모습을 생생하게 보여주고 있는데, 바둑규칙과 관련하여 주목할 만한 내용이 담겨 있고, 중국 장면에서 승부 확인하는 방법을 보여주고 있다. 분리된 바둑돌의 무리 당 1자씩을 내도록 되어 있는데, 1자가 한 무리에 해당함을 알 수 있다. 생존에 필요한 집은 한 무리 당 최소 2집이므로, 1자는 2집에 해당한다. 여기서 당시의 계가법은 각자가 확보한 공간을 계산하되, 한 공간을 1자로 표기하지만 이는 영토를의 한 집이 아니라, 지분률의 돌과 집을 합한 개념인 것을 알 수 있다. 여기서 현대 중국 계가법의 모태인 수자법(數子法)을 확인할 수 있다. 이러한 수자법은 20세기 초반까지 시행돼 왔다(장주주, 2004).

<현현기경>과 <금병매사화> 간의 어느 시점에서 계가방법이 바뀌었는지는 알 수 없으나, <현현기경>이 원나라 말엽인 1349년경에 나온 기서(棋書)이고, <금병매사화>는 명나라 때 나온 소설이니, 수자법은 이 시기의 어느 시점에 나온 것으로 추정할 수 있다. 응창기의 SST물에서는 이 물이 이러한 명대의 진보된 방식을 따르고 있다고 주장한다(Ing, 1991).

4. 근세16)의 바둑규칙

우리나라의 바둑에 관한 과거의 자료에서는 바둑규칙의 흔적을 찾아보기 어려운데, 조선시대에 와서 일말의 흔적을 엿볼 수 있는 내용이 나온다. 노가재(老歌齋) 김창업

16) 역사의 시대 구분의 하나로, 중세에 이어 근대가 시작되기 전의 시기. 우리나라에서는 조선 시대, 유럽에서는 르네상스로부터 현대에 이르기까지의 기간이다. (네이버 국어사전)

(金昌業)의 기행문인 <연행록(燕行錄)>에 배자(排子)에 관한 내용이 나온다. 아마도 이 언급이 한국의 바둑규칙에 관한 최초의 기술일 것이다. 이 문헌에는 다음과 같은 내용이 담겨 있다.

堂中有棋局。使主人對着。其法皆與我國同。而但無初頭排子耳)17)

마루 위에 바둑판이 있기에 주인으로 하여금 대국하게 하였더니, 두는 법은 우리나라와 꼭 같은데, 다만 첫머리에 배자(排子)하는 것이 없다.

이 문장에서 배자(排子)는 바둑을 두기 전에 미리 깔아놓는 바둑돌, 즉 치석(置石)을 가리킨다. 조선의 바둑에서는 미리 치석을 깔고 두는 바둑을 두었는데, 중국의 방식은 그와 달랐다는 점을 기술하고 있다. 그런데 이 문헌으로 보면 중국바둑은 처음 시작할 때 빈 바둑판에서 대국을 시작한 것처럼 적혀 있다. 처음에 배자하는 것이 없다는 것이 그것이다. 그러나 앞에서 본 것처럼 중국에서는 흑과 백이 대각선으로 한 점씩 놓고 두는 바둑도 두어졌다.

조선시대의 바둑에서도 두 가지 양식이 존재하였던 것으로 추정된다(이청, 2009). 하나는 중국식으로 흑과 백 2개씩 총 4개를 대각선으로 놓고 두는 방식이고, 다른 하나는 조선식 즉 순장바둑으로 총 16개를 배치하고 첫수를 천원에 두고 시작한다.

그러나 당시의 기보(棋譜)가 전해지는 것이 없어 정확히 어떤 규칙으로 바둑을 두었는지는 알기 어렵다. 기보를 적을 생각도 하지 않았던 것으로 알려져 있는데, 조선 조에는 기보가 있었다는 내용이 있다. 연암 박지원이 아들에게 보내는 편지에 이런 내용이 있다(이청, 2012).

碁譜在於山艸堂梁上 覓付此回如何 日已漸長而消遣之資 實無如道理故耳)18)

기보가 집 초당 선반에 있으니 찾아 보내거라. 해가 점점 길어지니 마땅한 소일거리가 없어서 그런다.

그러나 여기에 나오는 기보는 전해지지 않으며, 당시에 기보를 적는 관습이 있었다는 것을 알려줄 뿐이다.

17) 한국고전종합DB, <http://db.itkc.or.kr>

18) 서울대학교 박영철문고 소장 자료

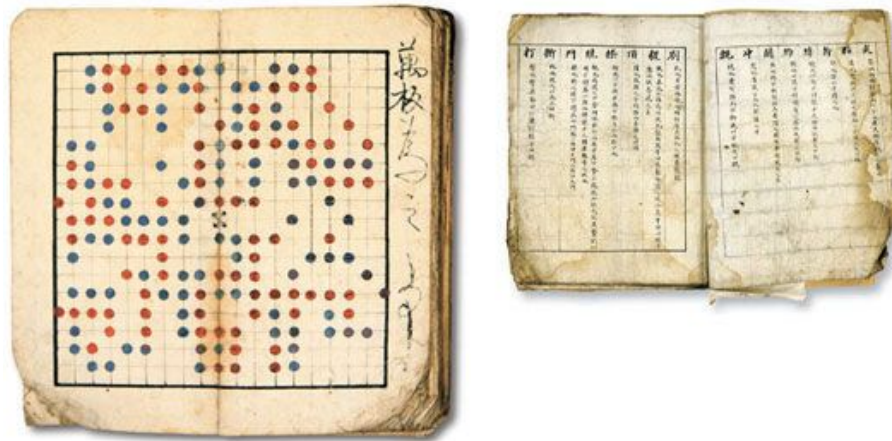


그림 8. 한국 최초로 추정되는 기보

한국 최고(最古)의 기보는 재야 사학자 이청 씨가 한국학중앙연구원에서 발견한 기보로 추정된다(박치문, 2009). 한국학중앙연구원 장서각에서 18-19세기 것으로 추정되는 ‘기보’ 두 권이 발견되었다. <그림 8>이 그 자료인데, 둘 다 필사본이고 작자 미상이다¹⁹⁾. 특기할만한 점은 이 책자에 수록된 기보는 순장바둑이 아니라는 것이다. 만일 이 자료가 18세기 무렵의 것이라고 한다면 당시 한국에는 순장바둑만 두어진 것이 아닐 수도 있다.²⁰⁾

일본에서는 바둑규칙의 역사상 중요한 사건으로 알려진 혼노지(本能寺)의 3패 사건이 일어났다. 1532년 6월 1일 교토의 혼노지에서 닛카이(日海)가 오다 노부나가와 지도대국을 할 때 3패가 출현했다(田村龍騎兵, 1994).²¹⁾ 이 바둑은 무승부로 처리되었다고 한다.

중국 청나라의 기보에는 모두 환기두 규칙이 적용되었다. 다음은 월간 <바둑>지(2004. 7, 9)에 실린 장주주 9단의 해설 중 환기두와 관련된 부분이다.

19) 실진보는 연한 붉은 색과 푸른 색 물감으로 흑백을 표시했고, 그 안에 한문으로 오늘날의 기보처럼 숫자를 써넣었다. 다른 한 권엔 바둑의 의미와 기보 작성법, 바둑용어 풀이, 그리고 현현기경 소개와 묘수풀이들로 꾸며져 있다. 송나라 때부터 전해지는 위기십결(圍棋十訣)을 헝가십결(奕家十訣)이란 독특한 제목으로 소개하고 있다.

20) 정확한 판단을 위해서는, 기보내용의 검토가 선행되어야 한다. 당시의 대국을 기록한 것일 수도 있지만, 중국 기보 등의 필사본일 가능성도 있다.

21) 야스나가(安永一)는 닛카이와 다른 기사와의 대국에서 3패가 출현하였다고 한다.

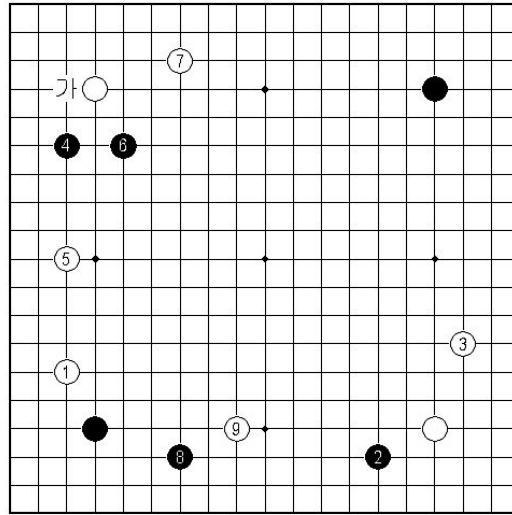


그림 9. 환기두 적용 예 1

백9는 다분히 덤이 없고, 또 ‘환기두’ 를을 의식한 전투지향의 수. 오늘날이라면 좌상을 가로 지키는 게 크다. 이 바둑에서는 눈목자 군함이 빈번히 등장하는데 환기두 룰로 인해 웬만해선 3·3을 파지 않으므로 충분히 수궁이 가는 발상이다.²²⁾ <그림 9>

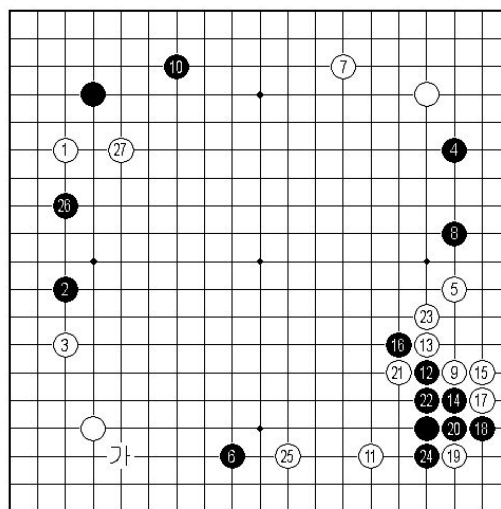


그림 10. 환기두 적용 예 2

백27로 좌상쪽을 둔다면 3·3 침입이 나는데 환기두 룰이 있었던 당시로서는

22) 귀에 들어가 살아도 환기두 규칙에 따라 2집의 별점을 물을 경우, 상대적으로 가치가 적어진다.

3·三要를 파는 구상을 떠올리기 어려웠다. <그림 10>

3·三要에 침입하면 세력을 주는 대신에 통상 5집에서 7집 정도의 실리를 얻을 수 있으나, 대부분의 경우 귀에서의 삶은 다른 부분과 분리되어 있으므로 환기두 규칙이 적용된다. 이 귀의 실리에 대해 2집을 공제 당하게 되면, 결과적으로 3집에서 5집 정도의 실리밖에 안 되므로 3·三要에 들어가지 않는다는 발상이다.

일본에서는 도쿠가와 이에야스가 전국을 통일한 후 ‘명인기소(名人碁所)’라는 바둑 관직을 설치하면서 바둑가문 4가(家)가 경쟁하는 시대로 들어갔다. 이 시기에 일본은 도사쿠, 슈사쿠 등 걸출한 바둑전문가들이 출현하며 바둑기술과 제도 면에서 괄목할 만한 발전을 이루었다. 당시의 공식적인 기보는 오늘날에도 기보집의 형태로 전해지고 있는데, 특별히 바둑규칙에 관한 내용을 담은 문헌은 찾아보기 힘들다. 바둑기술이 다른 경쟁자들에게 유출될 것을 꺼려 바둑책을 불사른 일화(田村龍騎兵, 1994)로 볼 때, 기보 외에 다른 자료를 남길 생각은 하지 못했던 것으로 보인다.

다만 공식대국의 이야기를 통하여 명인(九단)과 준명인(八단)이나 상수(七단)의 대국에서 치수를 조정하고, 여러 날에 걸쳐서 대국을 하며 명인 쪽에서 대국을 중단하는 등의 대국진행에 관한 관습을 엿볼 수 있다. 당시는 맞바둑에서 오늘날과 같은 ‘덤’ 제도가 없었기 때문에 흑번이 유리했고, 그래서 슈사쿠는 승패에 관한 질문을 받았을 때 “흑번이었습니다.”라고 대답했다는 일화가 전해진다(石田芳夫, 1979).

5. 근대²³⁾의 바둑규칙

중국에서는 청대의 바둑규칙이 그대로 이어져 온 것으로 보인다. 아편전쟁 등 열강의 침략에 의해 사회적으로 혼란한 시기여서 그런지 <망우청략집>이나 <현현기경>과 같은 규칙에 관한 자료를 찾아보기 힘들다.

우리나라의 바둑규칙 내용을 비교적 자세하게 기술한 문헌이 이 시기에 나왔다. 1918년에 발행된 일본의 <기도(碁道)>지에는 김옥균의 설이라고 하며 샤미세이라는 일본인이 ‘조선의 변기(變碁)’라는 글을 실었는데, 다음과 같은 내용을 담고 있다(안영

23) 1840년 아편전쟁부터 1919년 5·4운동까지를 근대사로 본다. (네이버 지식백과) 우리나라에서는 1876년의 개항 이후부터 1919년 3·1 운동의 시기를 이른다. (네이버 국어사전)

이, 2005).

- 조선의 바둑은 옛날 천축국(인도)에서 직접 조선으로 전해졌다.
- 지나의 바둑은 조선에서 전해진 것이며, 지나에서 조선으로 전해진 것은 아니다. 또 어떤 설에는 천축에서 직접 지나로 전해졌다고도 한다.
- 일본의 바둑은 조선에서 전해진 것이며, 기비 대신이 당나라에서 배워 왔다는 얘기는 잘못된 것이다.
- 조선바둑은 미리 백흑 여덟 점씩, 합하여 십육 점을 하도와 같이 깔고 시작하며, 나란히 석 점 놓는 것을 금한다. 그리고 백선으로 두기 시작한다.
- 첫 점을 놓을 때는 백흑 여덟씩 깔고 나서 천원의 곳, 즉 태극점에 두며, 두 점 이상 놓을 때나 다섯 점 이상 놓을 때는 백흑 여덟 점씩 놓고 나서 태극점과 그 전후 좌우에 두 칸씩 뻗 곳에 놓는다.
- 조선 바둑은 본래는 지나식처럼 백흑 두 점씩 선치하고 두었으나, 지금부터 120, 30년 전 나라 안에 내기바둑이 성행하여 백흑 두 점씩 선치하는 것으로는 반면이 넓어서 승부를 내는 데 시간이 너무 소요되므로 지금처럼 여덟 점씩 깔아서 승부를 빨리 내도록 한 것이다.
- 조선바둑도 지나식처럼 중국 후에는 각자 지역 내의 쓸모없는 돌을 거두어 내고 집수를 넓혀서 계산한다. 전투 중 잡은 돌은 상대에게 돌려준다. 일본바둑에서의 공배는 쓸모가 없으나, 조선바둑이나 중국바둑에서는 모두 유용하여서 한 수 한 수 메워간다. 그래서 그 지역 내의 쓸모없는 돌은 들어낸다.
- 패는 이기고 이었을 때에는 한 집 또는 두 집 이상의 득이 된다.

이 내용은 바둑의 기원(起源), 전과경로에 관한 설과 함께 순장바둑의 경기방식에 대해 기술하고 있다. 순장바둑에서도 현대의 중국규칙처럼 잡은 돌을 돌려주며, 공배가 유효착수가 되고, 계가할 때 집 안쪽의 불필요한 돌은 들어낸다는 규칙을 보여주고 있다.

이 기술(記述) 중에 조선에서 대각선으로 흑백의 돌을 두 점씩 놓고 두는 중국식 바둑을 두다가 약 120년 전에 순장바둑으로 바꿨다는 내용이 있다. 사실 여부를 확인할 수는 없으나, 바둑에 꽤 정통하여 일본의 슈에이(手榮) 명인과 교류를 하고 집바둑

기보를 남긴(권경언, 1995) 김옥균의 바둑편력으로 볼 때 막연한 추측성 발언은 아니었을 가능성이 있다.

일본에서는 메이지 유신의 혼란을 피하여 늘고 있던 무라세 슈호(村瀬秀甫)가 ‘호엔사(方丹社)’라는 새로운 바둑단체를 만들었다. 여기서 원생제도를 도입하고 소년기사를 양성하였으며, 돈을 받고 단위면장(段位免狀)을 발행하였다(安永一, 2006).

6. 현대의 바둑규칙

현대로 접어들면서 바둑규칙에 관한 역사가 명확하게 드러나게 되었다. 우리나라에서 순장바둑이 언제 시작됐는지는 알 수 없지만, 조선 후기에는 순장바둑이 보편적으로 두어졌다. 순장바둑은 현대 중국바둑이나 일본바둑과 달리 독특한 방법으로 승부를 결정한다. 그러나 순장바둑은 1937년 전조선위기선수권대회에서 폐지되었다(권경언, 1995). 이 사건은 우리의 전통문화를 단절시킨 아쉬운 사건이었지만, 한편으로는 일본식 바둑을 채택함으로써 국제화로 나아갈 수 있는 토대를 제공한 긍정적인 점도 있었다(정수현, 2011).

일본에서는 도쿠가와 이에야스가 설치한 ‘명인기소’의 전통을 이어 받아 현대적인 타이틀전 방식으로 전환하게 되었다. 1922년 일본위기협회가 생기며 바둑 활성화를 도모하게 되었는데, 관동대지진의 폐허를 딛고 일본기원이 탄생하였다(安永一, 2006). 바둑제도가 현대화하는 과정에서 과거의 바둑규칙에 새로운 규칙이 추가되었다. 예를 들어, 교대로 두어가다가 중국이 되었을 때 더 이상 둘 곳이 없어 만년패 모양을 처리할 수 없게 된 사례라든가, 패 모양을 따내지 않고 버터 입회인의 판정을 받은 사례들을 판례의 형식으로 규칙에 추가하게 되었다. 1928년부터 여러 차례 규칙에 대한 문제가 제기되었으며, 야스나가 하지메(安永一)의 ‘위기합리화’ 및 위기헌법 등을 거쳐 1949년 일본기원의 위기규약이 제정되었다.

중국은 근대 일본의 영향으로 환기두 규칙을 폐지하고, 일본과 같이 중국 후 빈 공간을 전부 둘을 놓을 수 있다는 가정 하에 집으로 계산하는 방식을 택하였다. 1957년 정식으로 위기규칙(圍棋規則)을 발표하면서 구(舊)규칙인 수자법을 완전히 폐지하고, 현재 중국이 사용하는 “자공개지(子空皆地)”를 표준규칙으로 제정하였다(陳祖源, 2007). 수자법(數子法)은 1자(子)를 2집으로 계산하는 방법이며, “자공개지(子空皆地)”는 둘과

빈 공간을 전부 흡산하는 방법이다.

현대 중국규칙은 두 집을 제외한 다른 공간에는 바둑알을 놓을 수 있지만, 생존에 필요한 2집에는 원칙적으로 돌을 놓을 수 없는 집이다. 중국규칙은 외형적으로는 원시 기법으로 환원되었지만, 환기두를 폐지함으로써 내용적으로는 바뀌었다. 엄밀하게 원시 기법 개념에서 보면, 지분률과 영토를 모두 생존에 필요한 2집(眼)을 집으로 계산하여서는 안 된다. 그러나 영토에서는 빈 공간만 계산하므로 굳이 2집을 포함하여 계산하여도 생존에 지장이 없는, 단순한 계산상의 차이이다.

일제 식민지 시기에 일본의 현대바둑이 한국에 전파됨에 따라 전통적인 순장바둑을 포기하고 일본의 바둑을 공식적으로 받아들인 우리나라에서는 바둑규칙도 일본의 것을 그대로 따라서 적용하였다. 일본에도 공식적인 규칙이 없는 상태이므로 일본에서 통용되고 있는 판정에 대한 판례 및 전통을 그대로 사용하였다. 1949년 일본기원의 위기규약이 제정되었으나, 한국은 독자적인 규칙을 만들지 않고, 일본의 위기규약을 그대로 한국 바둑규칙으로 활용하였다. 일본위기규약의 내용을 번역하여 한국바둑규칙으로 사용하였으나, 현재 사본이 남아있지 않다.

1979년 발간된 조남철의 <바둑첫걸음>에는 규칙의 주요한 사항이 포함되어 있어 실질적으로 바둑규칙의 역할을 하였다. <바둑 첫걸음>에는 바둑의 용구(用具), 바둑판의 구조, 경기방법, 계가법 등을 담고 있다.

바둑이 동아시아에서 서양으로 보급되면서 수학자 등 서양의 연구자들이 바둑규칙을 연구하기 시작하였다. 미국에서는 1940년대 초부터 미국바둑협회(American Go Association)의 주도로 바둑규칙에 관한 연구에 착수하였다. 이들은 지분률과 영토률의 통합을 추진하였고 지분률의 영토률화에 성공하였다. 미국규칙에서는 착수교대를 의무화하여 흑이 마지막 공배를 메우면 백은 벌점으로 백 1점을 흑에게 제공하여야 한다. 그러므로 공간만 계산하여도 지분률의 계가와 동일하다. 외형적으로는 영토률과 같으나, 마지막 착수를 흑이 하였을 경우 교대착수를 이행 못한 백은 페널티로 1집을 물어야 하는 등, 착수교대 의무화로 인한 차이가 발생할 수도 있다.

1980년대 초에 대만의 실업가 잉창치의 주도로 ‘전만법(填滿法)’이라는 새로운 규칙이 고안되었다. 이것은 중국의 자공개지(子空皆地)와는 달리 실제로 반상을 전부 메우는 방법이다. 이 규칙은 1996년에 최종적으로 확정되었는데, 동형반복을 금지하고 자살수를 허용하는 등 중국이나 일본규칙과 다른 규칙을 포함하고 있다. 잉창치는 ‘잉창

치바둑재단’을 설립하고 세계청소년바둑대회, 응씨배 세계대회를 개최하며 자신이 만든 바둑규칙을 세계에 홍보하였다. 이 규칙에서는 영토를 방식을 쓰는 일본규칙이 불합리하다고 비판하였다.

일본의 바둑규칙에 대한 비판에 따라 일본기원에서는 바둑규칙의 개정에 착수하여 1989년에 새로운 위기규약을 공표하였다. 이 규칙의 가장 큰 특징은 비판의 대상이 되어 온 ‘귀곡사’와 ‘3패’ 등에 관한 규정의 논리를 ‘착수패스’라는 원칙에 의해 설명하려고 한 것이다.

일본의 바둑규칙 개정에 따라 한국에서도 바둑규칙을 명문화하려는 시도를 하여 1992년에 바둑규칙을 공식적으로 발표하였다. 한국의 바둑규칙은 일본의 바둑규칙과 기본적으로 동일하나, ‘권리와 실전해결’ 원칙을 적용하여 귀곡사 등의 문제에 관한 논리를 달리 한 것이 특징이다. 그 후 경기장면에서 바둑규칙에 관한 문제들이 발생하자 2000년대에 와서 바둑규칙에 관한 회의를 하여 수차례 개정을 하였다.

바둑이 점차 국제화하면서 바둑규칙 통합에 관한 국제회의도 열렸다. 잉창치바둑재단이 주최한 바둑규칙 회의가 2004년에 열리고 이어서 몇 차례 개최되었다. 그러나 이 회의에서 어떤 합의도 도출하지 못하였고, 영토룰과 지분룰의 차이를 분명하게 인식시키는 정도에 그쳤다(남치형, 2005).

전통적 바둑강국인 동아시아의 바둑규칙에 관한 논의와는 별도로 서양에서도 바둑규칙에 관한 연구가 활발하게 이루어졌다. 대표적인 서양의 바둑규칙은 뉴질랜드의 규칙이다. 이 규칙은 1980년대 완성되었는데, 미국 바둑규칙에서 한 걸음 더 나가 접바둑에도 동일한 바둑규칙이 적용되도록 하였다. 2점 접바둑의 경우 흑이 첫수를 두고 백은 교대착수를 이행하지 못한 페널티로 백 1점을 흑에게 제공한다. 흑이 세 번째 수를 착수하면 그때서야 백은 착수할 수 있다. 이러한 이론화로 인해 기존 접바둑의 고정 배석 방법에서 벗어나 접바둑에서도 흑은 화점이 아닌 다른 곳에도 자유롭게 착수할 수 있다는 이론적 근거를 만들었다.

서양의 바둑규칙은 아직 널리 사용되고 있지는 않지만, 국제 바둑규칙의 통합 요청이 강해지면 일본과 중국의 규칙을 종합한 서양의 규칙이 사용될 수도 있을 것으로 전망된다. 그러나 지분룰과 영토룰의 바둑규칙은 여러 가지 이유로 통합되기 어려운 성격을 띠고 있어 이들 간의 합의에 의한 통합규칙의 탄생 가능성은 희박해 보인다(남치형, 2005).

7. 소결론

이 장에서는 바둑규칙이 과거로부터 어떤 경과를 거쳐 발전해 왔는가를 문헌자료를 중심으로 정리해 보았다. 특히 바둑규칙의 양대 축이라고 할 수 있는 영토룰과 지분룰이 분화되는 과정, 고대의 원시기법인 원시기법의 흔적 등에 초점을 맞추어 살펴보았다. 바둑규칙에 관한 자료가 많지 않아 연구하는 데 어려움이 있었고, 추정에 의존하지 않을 수 없는 부분도 많았으나, 그래도 바둑규칙의 역사를 대략적으로나마 훑어볼 수는 있을 것으로 생각된다.

연구의 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 고대에 바둑규칙이 어떻게 시작되었고, 어떤 방식이었는지는 확실치 않으나, AD 500년경부터 바둑규칙의 흔적을 탐색할 수 있는 문헌들이 몇 가지 있다. 초기에는 반상의 돌 수를 헤아리는 원시기법 방식이 사용되었고, 그 방식이 영토룰 방식으로 변화되었다.

둘째, 중국에서는 원나라 말엽까지 바둑을 시작할 때 비어 있는 상태에서 착수하는 양식과 흑백의 바둑돌을 각각 2점씩 대각선으로 깔아놓고 시작하는 양식이 병행되었던 것으로 보인다. 바둑경기의 목표는 예위싼 안쪽의 영토 획득을 겨루는 영토룰이었는데, 환기두 규칙은 청나라 때까지 유지되었다.

셋째, 명나라 때 중국의 바둑규칙은 수자법에 기반을 둔 새로운 방식으로 바뀌었다. 언제, 어떤 경로로 변화되었는지는 모르나, 소설 속에 과거와는 다른 방식으로 승부를 결정하는 장면이 생생하게 묘사되어 있다.

넷째, 한국에서는 바둑판에 흑백의 돌을 각각 8점씩 깔아놓고 첫 수를 천원(天元)에 두는 ‘순장바둑’이라는 고유의 방식이 사용되었는데, 언제부터 어떻게 하여 이 규칙이 사용되었는지는 불분명하다. 김옥균에 의하면 17세기경까지 중국과 같은 방식을 쓰다가 새로운 방식으로 바뀌었다고 한다. 순장바둑 규칙은 일제 강점기인 1937년에 폐지가 되고, 한국에서는 일본식 바둑규칙을 채택하게 되었다.

다섯째, 1980년대에 대만의 잉창치가 ‘전만법’이라는 새로운 바둑규칙을 제창하며 기존의 바둑규칙, 특히 일본규칙의 문제점을 비판하였다. 이에 따라 1989년 일본에서는 개정된 바둑규약을 공표하여 ‘착수패스’라는 원칙을 도입함으로써 일본규칙의 취약한 논리성을 보완하려고 하였다.

여섯째, 1990년대 초에 한국도 공식적인 바둑규칙의 제정에 착수하여 1992년에 한국바둑규칙을 발표하였다. 이 규칙은 기본적으로 일본규칙과 거의 같으나, ‘권리와 실전해결’이라는 원칙을 도입하여 일본과는 다른 방식으로 문제해결을 한 것이 특징이다. 이후 수차례의 개정을 통하여 일본규칙과는 다른 양상을 띠게 되었다.

일곱째, 바둑이 세계화하면서 서양에서도 바둑규칙에 관한 연구가 활발해졌다. 미국과 뉴질랜드 등에서 동아시아에서 나온 바둑규칙의 문제점을 보완하는 방식의 바둑규칙이 출현하였다. 그러나 이러한 바둑규칙은 아직 국제적으로 널리 통용되고 있지는 않다.

이 내용을 종합하면, 바둑규칙은 돌 중심의 원시기법에서 파생되어 중세까지 ‘영토 획득’에 중점을 두는 영토룰이 사용되었는데, 이 규칙이 일본에 전파되어 주류가 되었고, 중국에서는 ‘영토와 돌’을 합하여 반상의 지분을 다투는 지분룰로 발전하였으며, 한국에서는 ‘순장바둑’이라는 고유한 방식으로 발전하였다고 할 수 있다. 순장바둑은 중국과 일본의 규칙과는 달리 독특한 방법으로 승부를 결정한다. 잡은 돌은 중국식과 같이 상대에게 돌려주며 확보한 집(공간)만을 계산한다. 일본식과는 달리 내부 공간의 효율을 중시해, 단수가 아닐 때까지 중복된 돌을 거둬낸다. 그러므로 순장바둑은 중국식과 일본식을 절충하여 한 단계 발전시킨 양식이라고 할 수 있다. 그러나 한국은 일제 시대 때 순장바둑을 폐지함으로써 현재는 일본규칙과 중국규칙이 양대 축을 이루고 있는 상황이다.

III. 바둑규칙과 관련된 문제 사례 분석

바둑은 심판이 필요 없을 만큼 규칙이 명료한 것이 특징이지만, 규칙위반으로 패배를 당하거나, 명쾌하게 판정이 어려운 경우가 종종 나타난다. 바둑규칙에서 직면하는 실제적인 문제점이 무엇인지 파악하기 위하여 바둑의 실전장면에서 출현한 규칙의 위반이나 문제를 야기한 문제 사례들을 수집하여 그 유형과 특징을 분석해 보았다.

1. 바둑규칙의 문제 사례

바둑규칙의 문제 사례는 바둑경기에서 규칙과 관련하여 실격을 당하거나, 분쟁 등이 발생하는 경우를 말한다. 아마추어 바둑팬들이 두는 바둑에서는 이런 문제가 거의 일어나지 않으며, 착수한 돌을 무르는 것으로 언쟁을 벌이는 정도이다. 그러나 프로기사와 아마추어 강자들의 공식적인 경기에서는 규칙과 관련된 문제가 발생하는 경우가 종종 있고, 그런 문제들은 대부분 미디어를 통해 전달이 되어 왔다. 그러나 문제 현장에서 분쟁을 해결하는 절차를 밟고 잊혀져 버리는 경우도 있다.

이러한 사례들을 분석해 보기 위하여 바둑기관에 알아보니 문제 사례를 기록해 두거나, 연구한 자료는 찾아볼 수 없었다. 바둑규칙에 관한 논문을 발표한 연구자들도 이러한 사례들을 토대로 하지 않고 규칙으로 인해 나타날 개연성이 있거나, 매스컴에 소개된 특정한 사례를 기반으로 바둑규칙의 문제를 제기해 왔다. 바둑이 스포츠경기로 인정을 받고, 국제적인 시합을 빈번하게 하는 상황에 보면, 바둑규칙으로 인한 문제 사례들을 종합하여 문제점을 분석하고 해결책을 찾는 노력이 있어야 할 것으로 생각되나, 그런 체계적인 노력은 찾아보기 힘들었다.

바둑규칙에 관한 문제 사례를 종합적으로 정리한 자료가 없어 월간 <바둑>지와 일간지 등에 기록된 단편적인 문제 사례를 검색하고, 바둑 전문가와 관계자를 면담하여 사례를 수집해 보았다. 그 결과를 종합해 보니 50여 건 정도의 바둑규칙과 관련된 문제 사례가 있었던 것으로 조사되었다. 이 사례는 프로기사들의 공식대국에서 나온 것

이 대부분인데, 일부는 아마추어의 바둑에서 나온 것도 포함되어 있다.

이 사례들을 문제와 관련된 영역에 따라 분류해 보면 <표 1>과 같다.

표 1. 바둑규칙 문제 사례 분류

유형	특성	사례
규칙 위반	바둑규칙을 위반한 경우	착수한 돌을 무르기, 잘못 따냄 등
규칙 허점	바둑규칙의 허점으로 인한 문제	동형반복으로 인한 무승부 등
반외 규정	경기내용과 무관한 제도적 문제	대국시간 준수, 초읽기 등
규칙 차이	국가 간 규칙의 차이로 인한 문제	자국 규칙과 다른 규칙 때문에 판단 착오
예법 저촉	바둑경기 예법에 저촉된 사례	대국 중 대화, 옷차림, 대국 자세 등

각 유형에 따른 문제 사례를 자세히 살펴보기로 한다.

2. 바둑규칙의 위반 사례

모든 경기에는 규칙이 있고 경기자가 그 규칙을 위반하면 페널티를 받게 된다. 바둑돌은 흑과 백이 교대로 한 수씩 두는 것이 원칙이며, 한 번 둔 돌은 따낼 경우 외에는 다른 곳으로 이동하지 못한다는 것이 기본적인 규칙이다. 또한 인접한 접점(활로)이 상대방 돌에 의해 모두 막힌 돌은 반상에서 따내게 되어 있다. 한 번 착수한 돌은 들어내어 다른 곳에 착수하는 것이 금지되어 있다.

이러한 기본규칙을 위반하면 공식경기에서는 실격패가 된다. 아마추어의 친선바둑에서는 한 번 둔 돌을 들어내어 다시 두는 ‘무르기’를 하는 경우가 가끔 있는데, 정식시합이라면 이것은 당연히 실격패로 처리된다. 프로기사나 아마추어 선수의 공식경기에서는 규칙의 위반이 엄격하게 처리된다.

착수에 관한 기본규칙의 위반으로 문제가 되는 상황이 몇 가지 있다. 돌을 연거푸 둔 경우, 착점한 돌이 이동한 것을 모르고 둔 경우, 팻감을 안 쓰고 되 따낸 경우, 착수했다가 무른 경우, 따내서는 안 될 돌을 따낸 경우 등이 있다. 이러한 사례들을 살펴보기로 한다.

1) 두 번 연속 착수

바둑은 흑과 백이 교대로 한 수씩 두도록 되어 있다. 이것은 가장 기본적인 착수의 규칙이므로 실전에서 이것을 어기는 경우는 거의 없을 것이다. 그러나 프로기사의 중요한 시합에서 이 규정을 어긴 문제가 있었다. 일본 명인전 도전시합에서 가토 마사오 9단과 린 하이펑 9단이 둔 바둑에서 저녁 식사 후, 돌아온 뒤 린 하이펑 9단이 연속 착점을 해 실격패를 당한 적이 있다(정수현, 1994). <그림 11>이 그 장면이다. 흑이 A에 당연히 둔 것으로 착각하고 백2로 두었다. 결과적으로 백이 두 번 계속하여 착수하였으므로 입회인이 반칙패를 선언하였다.

이렇게 연속 두 번 착점한 경우는 거의 일어나기 힘든 일이다. 그러나 프로기사들이 아마추어 여러 명과 다면기로 지도를 하는 바둑에서는 종종 아마추어들이 착수를 해 놓고 상대가 오면 자신이 둘 차례인 줄 알고 연속 두는 경우가 가끔 있다고 한다. 이것은 지도대국이므로 별 문제가 없지만, 정식 시합대국이라면 실격패를 당하게 된다.

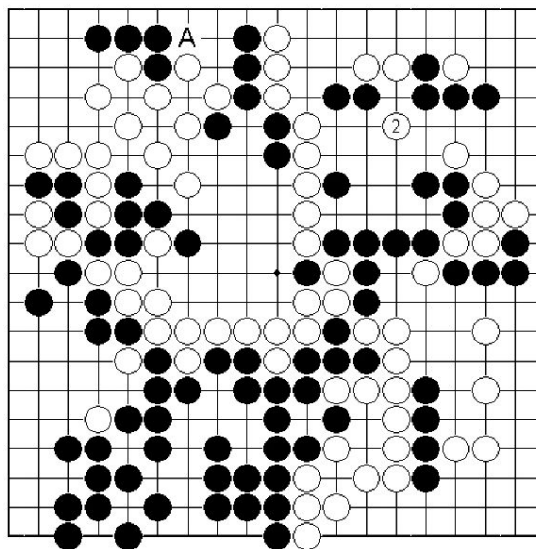


그림 11. 연속 착점 사례

2) 착수한 돌의 이동

바둑들은 반상에 한 번 착점이 되면 따냄을 당할 경우가 아니면 다른 곳으로 이동하지 못하게 되어 있다. 그런데 착수했던 바둑돌이 옷깃에 스친다든지 하여 옮겨지는 일은 흔하게 일어난다. 이 때 원래 있던 곳으로 돌을 옮겨놓아야 하는데, 두 대국자가 옮겨진 걸 모르고 진행을 하는 수가 있다. 이런 경우 일정한 수순이 지난 뒤 옮겨진 돌이 문제가 되는 상황이 나타나게 된다.

일본 천원전 본선대국에서 하루야마 9단과 하네 9단이 둔 바둑에서 이런 일이 일어났다. <그림 12>의 왼쪽 기보가 그 바둑의 초반 장면인데, 대국 도중 백46의 돌이 한 줄 왼쪽으로 이동하였으나, 두 대국자가 이 사실을 모른 채 대국이 진행되었다. 하네 9단이 242의 수로 오른쪽 기보에서 백A에 둔 순간, 기록계가 242를 기록할 수 없게 되자, 문제가 제기되었다(정수현, 1994).

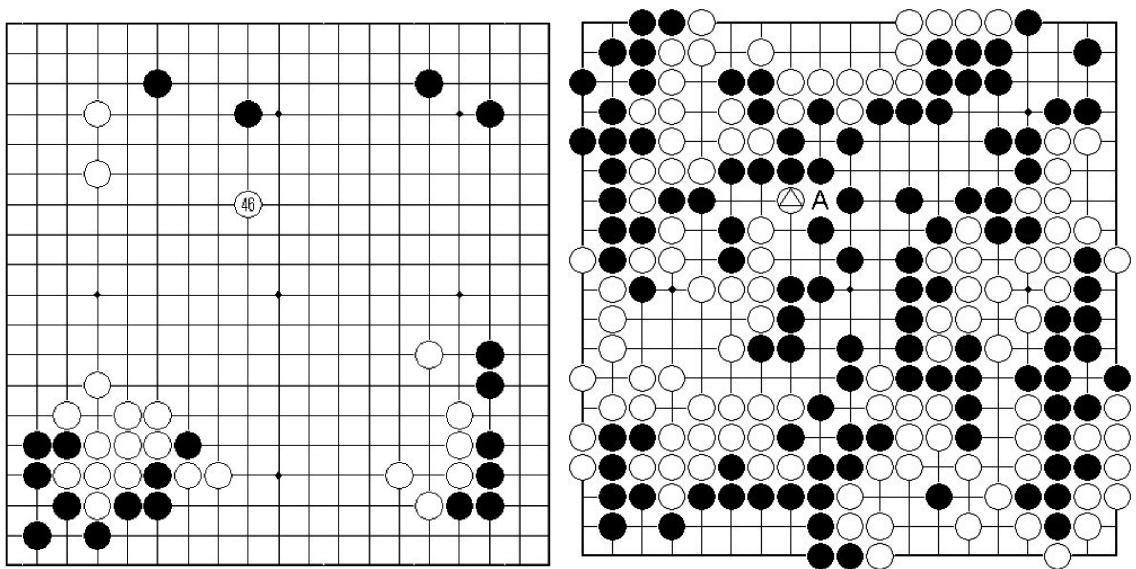


그림 12. 착점 이동 사례 1

이 문제는 심판위원회에서 양자패(兩者敗)로 판정이 내려졌다. 이 판정은 흑을 권 하루야마 9단에게는 억울한 결정으로 보인다. 왜냐하면 문제의 백돌이 옮겨진 것은 하네 9단의 옷깃에 의해서였을 가능성이 높고, 백이 같은 자리에 두 번 착수함으로써 착수의 기본규칙을 위반했기 때문이다. 그럼에도 불구하고 양자패라는 판정을 내린 것은 프로기사가 돌이 옮겨진 것도 몰랐다는 점이 선수로서의 자격에 문제가 있다고 보았던 것 같다.

전문가 C씨에 의하면, 기력이 낮은 아마추어 바둑팬의 경우 바둑돌이 옮겨진 것을 모르고 진행할 수 있으나, 프로기사의 시합에서는 좀처럼 나오기 힘들다고 한다. 대부분 옷깃에 스쳐 옮겨진 돌을 발견하고 제 자리로 옮겨놓고 둔다는 것이다. 그러나 문제가 일어난 이 바둑에서는 돌의 위치가 중앙의 대세점에 있어 옮겨진 위치와 원래의 착점 위치가 엇비슷했기 때문에 두 대국자가 주의를 기울이지 못한 것 같다고 해석했다. 어떤 의미에서 옮겨진 위치가 더 상황에 어울리는 착점으로 보인다고 했다.

한국에서도 이와 비슷한 문제가 일어났다. TV대국에서 소목의 날일자 굳힘을 한 돌을 대국자가 <그림 13>과 같이 눈목자 굳힘으로 옮겨놓았는데, 상대방에서 날일자 굳힘이었다고 주장하여 녹화 테이프를 돌려본 결과 그 주장이 맞는 것으로 판명이 났다(정수현, 1994). 이 대국이 방송된 후 팬들의 항의성 전화가 여러 통 왔고, 한국기원 이사회에서는 착각을 한 기사에게 6개월 간 시합 참가 금지라는 징계를 했다.

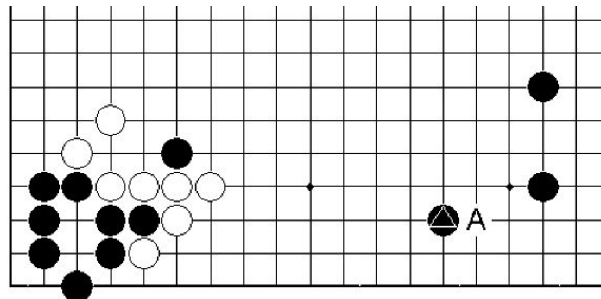


그림 13. 착점 이동 사례 2

이 조치는 규칙 위반에 대한 페널티로는 너무 가혹한 판정이라고 생각된다. 경기에서 착수의 규칙을 위반했다면 그 바둑을 폐한 것으로 하면 족하기 때문이다. 그러나 페널티를 6개월간의 다른 시합에까지 적용시켰다. 이 역시 앞의 일본 시합바둑의 예와 같이 프로기사의 자격을 문제 삼은 조치로 볼 수 있다.

그러나 프로의 자격(자질)으로 시합 참가 금지 벌칙을 내린 것은 문제가 있다. 이런 문제는 규칙이나 규정으로 처리하여야 할 것이다. 당시 규칙이 정비가 안 되어 있었던 것으로 추정되는데, 다양한 문제 상황에 관한 자세한 규정을 할 필요가 있음을 보여준다.

이 사례는 착수규칙을 ‘선수의 자질’ 문제와 연관시킨 특별한 케이스이다. 축구와 같은 경기에서 선수로서 해서는 안 될 과격행동을 하거나, 팬에게 불쾌한 행동을 할

경우 자질을 문제 삼아 징계를 하는 경우가 있는데, 착수규칙 위반을 이와 같은 자질에 저촉되는 행위로 보기는 어렵다. 그런 점에서 선수의 자질과 규칙위반과는 별개의 문제로 다뤄져야 한다.

3) 팻감 안 쓰고 되따냄

바둑규칙의 위반 사례에서 가장 빈번하게 나타나는 것은 패와 관련된 것으로 나타났다. 상대방이 패를 따낸 장면에서 팻감을 쓰지 않고 따내 실격패를 당한 경우가 많았다. 전문가 K씨의 증언에 의하면, 1970년대 무렵에 팻감을 쓰지 않고 패를 따내 패배를 당한 경우가 종종 있었다고 한다.

팻감을 안 쓰고 따낸 대표적인 사례는 1981년 일본 명인전 도전시합에서 조치훈 9단과 오다케 히데오 9단이 둔 바둑이다(조남철, 1981). 초읽기에 몰린 조치훈 9단이 기록사에게 “내가 팻감 쓸 차례지?” 하고 묻자 기록사가 얼떨결에 “네” 하고 대답을 했고, 조치훈은 패를 따냈는데, 팻감을 쓰지 않고 따낸 것이므로 반칙이었다.

이 사례는 팻감을 안 쓰고 패를 따내면 반칙이라는 기본규정에 따라 흑의 패배가 되어야 하지만, 기록사에게 물어보고 따낸 것이라 판정이 어려웠다. 그래서 입회인이 판정을 내리지 못하고 심판위원회를 열어 무승부 재대국이란 판정을 내렸다. 그리고 이 문제 이후 일본기원은 기록사가 패를 쓸 차례인지 알려줄 의무가 없다는 점을 규칙에 명시했다.

한국에서도 팻감쓰기와 관련하여 심판위원회가 열린 적이 있다. Y씨와 P씨의 대국에서 한쪽이 팻감을 쓰지 않고 패를 따내는 위반을 하였다. 그런데 두 기사가 모두 이 사실을 알지 못하고 진행을 하여 승부가 결정이 났다. 나중에 이 사실을 알게 된 쪽에서 이의를 제기했고, 이 문제를 판단하기 위하여 심판위원회가 열렸다. 결과는 위반을 했더라도 즉시 제기하지 않고 진행이 되었다면 그것을 묵인한 것으로 보아 실격으로 처리하지 않는다는 것이었다.

4) 착점을 무름

바둑들은 일단 바둑판의 교차점에 착점이 되면 그것을 들어내 다시 착점할 수 없

다고 규정되어 있다. 이러한 규정에도 불구하고 아마추어의 친선바둑에서는 잘못 두었다고 생각되면 수를 무르는 사람이 있다. 심지어 인터넷 대국사이트에 ‘무르기’라는 메뉴를 둔 곳도 있다. 하지만 공식적인 시합에서는 무르기가 허용되지 않는다.

이 규정을 어겨 실격패를 당한 케이스가 있다. 전문가 J씨는 자신의 시합에서도 이런 경우가 두 번 있었다고 증언을 했다. 한 번은 패싸움을 하는 와중에 귀각의 반패를 따내다가 순간적으로 놀라 도로 놓고 본패 쪽을 따냈다고 한다. 순간적으로 일어난 일이라 대국 상대방이 문제삼지 않고 진행이 되었는데, 관전기자가 대국실에 들어와 “누가 물렸어?” 하고 문제 삼자 돌을 던졌다고 한다.

다른 한 번은 J씨의 상대방 기사가 초읽기에 몰려 착점했다가 순간적으로 들어내 다른 곳에 착점을 했다고 한다. 그 때 문제를 제기하자 상대방 기사는 손이 떨어지지 않았다고 주장했는데, 초읽기를 하던 한국기원 직원이 판정을 하여 실격패로 처리되었다.

착점 무르기는 이와 같이 대국자의 손이 돌에서 떨어졌느냐를 놓고 갈등의 소지가 있다. 돌이 바둑판에 두어졌어도 손이 떨어지지 않으면 착점이 아닌 것으로 간주하는 규정 때문에 손이 떨어졌느냐를 판독해야 할 필요성이 생긴 것이다. 태권도나 유도 등에서 비디오 판독을 통해 판정을 내리는 것처럼, 바둑에서도 비디오 판독이 필요한 규칙 부문이 바로 무르기인 셈이다.

무르기 규칙과 관련하여 분쟁이 일어난 사례가 있다. 이 문제는 2003년 중국 텐진(天津)에서 열린 2003 한, 중, 일 청소년 대항전에서 발생하였다. 허영호 3단과 모치즈키 겐이치(望月研一) 4단이 둔 바둑인데 월간 바둑(2004. 3)에 “를 때문에 두 번 죽다”라는 제목으로 다음과 같이 소개되었다.

백16의 패를 딴 순간 허3단은 무심결에 17의 곳에 돌을 놓다가 손을 떼지 않는 상태에서 “가”의 곳으로 옮겼다. 우리나라에서는 돌을 바둑판에 놓더라도 돌에서 손을 떼지 않고 돌을 다시 들어내도 반칙이 아니다. 흔히 말하는 ‘일수 불퇴(一手不退)’의 상황이 아니다. 하지만 중국룰은 달랐다. 모치즈키 4단은 반칙이라며 즉각 이의를 제기했고, 한참 동안 설왕설래한 끝에 돌이 일단 17의 곳에 닿은 것을 인정해 반칙이 선언됐다. 이 경우 중국룰은 2집 공제를 당하고 처음 돌을 놓았던 17의 곳으로 돌을 ‘원위치’ 시키도록 돼 있다. 2002년부터 개

정된 중국룰이다. ‘돌을 놓고 손을 떼는 경우’를 착수로 정의하고 있는 우리 룰에서 보면 황당하기(?) 그지없는 순간이다.

사족으로 한 가지 더 역울했던 점은 상대인 모치즈키 4단은 이전에 상대의 사석을 들어낸 후 초시계를 누르지 않고 착수 후 바로 시계를 눌렀다. 이와 같은 경우 중국룰에서는 역시 반칙으로 2집 공제를 당하도록 돼 있다. 반칙을 당한 허3단이 뒤늦게 어필을 했지만 ‘버스 지난 뒤에 손을 흔드는’ 격으로 지난 다음에는 소용이 없다고 한다.

참고로 착수에 관한 중국규칙과 한국규칙과의 차이점을 비교해보자. 착수 문제의 경우 중국규칙은 착수한 후 그 돌을 다른 곳으로 옮기면 반칙으로 2집 공제를 당한다. 바둑돌은 먼저 착수한 곳에 두어야 하며, 바둑돌에서 손을 떼는 것과 관계없이 바둑돌이 바둑판에 닿았냐가 기준이다. 그러나 한국규칙은 한번 둔 돌을 들어내 다른 곳에 두는 행위를 반칙으로 규정하고 있다. 단, 바둑돌이 손에서 떨어지지 않은 경우와 실수로 돌이 손에서 미끄러져 떨어뜨린 경우는 착수로 인정하지 않는다.

계시기 사용의 경우 중국규칙은 상대의 돌을 따낼 때 돌을 다 들어낸 후에야 초시계를 누를 수 있다. 어길 경우 2집 공제의 페널티가 있다. 반면 한국규칙은 사석이 많은 경우 사석을 들어내는 시간 동안은 계시기를 멈출 수 있도록 하고 있다.

패의 경우 중국규칙은 팻감을 쓰지 않고 바로 따내면 한 수 쉬고 2집 공제를 당한다. 그러나 한국규칙에서는 팻감을 쓰지 않고 패를 따내면 반칙패가 된다.

5) 따낼 수 없는 돌을 따냄

바둑에서는 활로(活路)가 전혀 없는 돌은 판 위에서 들어내도록 규정하고 있다. 그러나 따낼 수 없는 돌을 들어내서는 안 된다. 이것은 초보자도 아는 기본상식인데, 실전대국에서 이 기본적인 규칙을 어기는 사례가 심심치 않게 있다.

패가 아닌 곳을 패 모양으로 착각하여 따내다가 실격패를 당한 경우가 있다. 일본의 타이틀전 결승국에서 가토 마사오 9단이 사카타 에이오 9단과 두던 바둑에서 패가 아닌 곳을 따내 실격패를 당했다(加藤正夫, 1981). 전문가 C씨에 의하면 한국에서도 이와 비슷하게 패가 아닌 곳을 들어내 상대방을 깜짝 놀라게 한 사례가 있었다고 한다.

이런 규칙 위반은 착각에 의한 것이다. 장시간 대국을 하다가 착각을 일으키는 일은 바둑경기에서 흔히 볼 수 있는 일이다.

따내서는 안 될 돌을 따내는 규칙 위반 사례 중에는 들어낼 때 다른 돌까지 같이 들어낸 사례도 있다. <그림 14>는 원성진 5단과 안달훈 5단이 둔 바둑인데, 월간 바둑 (2004. 8)에 “를 때문에 용궁 갔다 왔다”라는 제목으로 소개되었다.

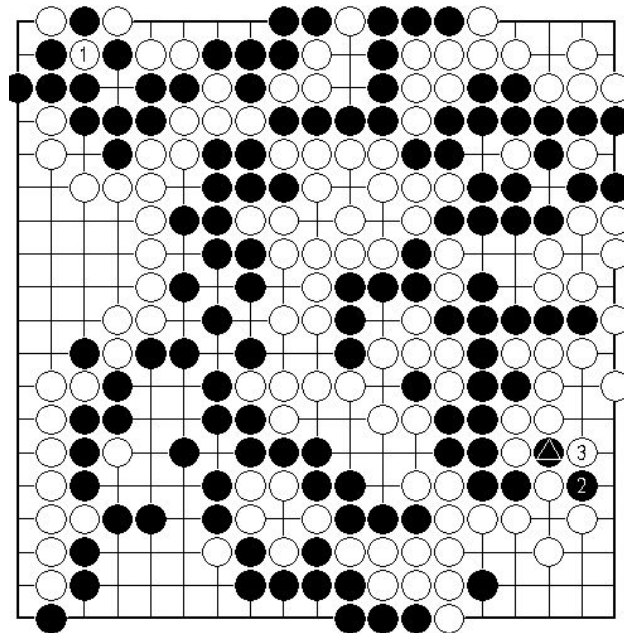


그림 14. 따낼 수 없는 돌을 들어낸 사례

백1로 패를 따내자 흑은 2로 단수치는 팻감을 썼다. 백은 당연히 3으로 흑 ▲ 한 점을 따냈는데 그 과정에서 단수 상태에 있는 흑2 한 점까지 덩달아 들어냈다. 흑2 한 점은 따낼 수 없는 돌이다.

이 경우 한국기원이 새롭게 제정한 바둑룰 ‘제2장 착수 제10조 따내기’를 보면 ‘만약 돌을 따내야 하는데 따내지 않으면 두 집을 공제한다. 또, 따낼 수 없는데 딸 경우 그 돌이 조금이라도 변화에 영향을 주는 돌이면 실격패이고, 팻감이나 끝내기에 전혀 관계가 없으면 두 집만 공제한다.’고 돼 있다, 팻감 등 영향 관계가 없으므로 백은 2집 공제의 벌점을 받게 됐다. 현재 백이 1집반 유리한 상태이므로 2집 공제를 당하면 백이 거꾸로 반집을 지게 된다. 실격패는 모면했지만 다 이긴 바둑을 지게 된 것이다.

따내서는 안 되는 돌을 따낸 사례(월간 바둑, 2004. 3)를 하나 더 보기로 한다. 새로 바뀐(당시) 한국기원 바둑규정 제2장 착수 제10조 따내기를 보면, 만약 “돌을 따내야 하는데 따내지 않으면 두 집을 공제한다. 또 따낼 수 없는데 딸 경우 그 돌이 조금이라도 변화에 영향을 주는 돌이면 실격패이고, 팻감이나 끝내기에 전혀 관계가 없으면 두 집만 공제한다.”고 되어 있다. 바로 여기에 해당하는 경우가 지난해 있었다.

<그림 15>는 최철한 5단과 조훈현 9단의 공식대국에서 나온 모양이다. 흑은 자체로 살지 못하는 모양이다. 조훈현 9단은 A로 패를 따야 하나, 착각으로 B로 착수금지 의 곳을 두고, 백△를 들어내 따낼 수 없는 돌을 들어냈다. 이 바둑은 조훈현 9단의 반칙패로 결정되었다.

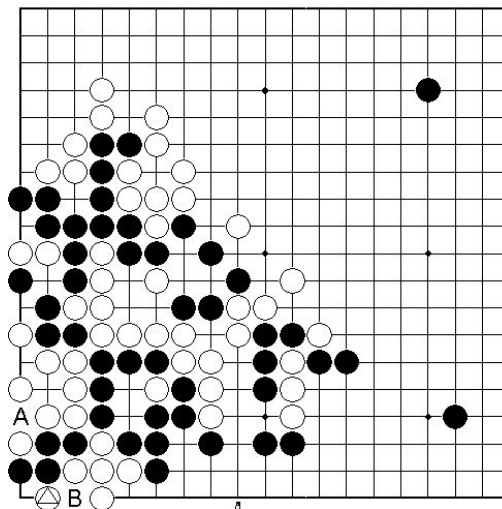


그림 15. 따냄으로 인한 실격패 사례

3. 바둑규칙의 허점 사례

바둑경기의 규칙으로 인한 사례 중에는 규칙 자체의 내적인 문제로 인해 무승부로 판정되거나, 미묘한 갈등을 낳는 문제들도 있다. 이러한 문제들은 주로 영토룰의 특징으로 인해 발생하는 문제들인 것으로 판명되었다. 영토룰에서는 영토 내에 돌을 투입하면 그만큼 손해가 되기 때문에 사활 등의 처리에서 문제를 야기하게 된다. 이런 점에서 바둑규칙의 허점으로 인한 사례들이라고 볼 수 있다.

이와 같은 허점으로 인한 문제들이 바둑규칙의 본질적 문제점이라고 할 수 있다.

규정을 위반하여 생기는 문제들은 그에 상응하는 벌칙을 적용하면 되니 크게 문제될 것은 없으나, 바둑규칙 자체의 문제점으로 인해 발생하는 문제는 벌점 등에 의해 처리할 수 있는 것이 아니다.

이러한 바둑규칙의 허점 사례를 살펴보기로 한다.

1) 교대착수로 인한 문제

일본의 바둑에서는 1949년 일본위기규약이 제정되기 전까지는 착수를 반드시 교대로 의무적으로 두는 것이 관습으로 되어 있었으며, 바둑을 다둔 후 중국 선언 시에만 착수를 포기할 수 있게 되어 있었다. 현재와 같은 착수패스 규정이 없었던 것이다. 그로 인해 묘한 문제가 일어났다.

<그림 16>은 교대착수를 할 수 없어서 벌어진 사례이다(貝瀬尊明, 1974).

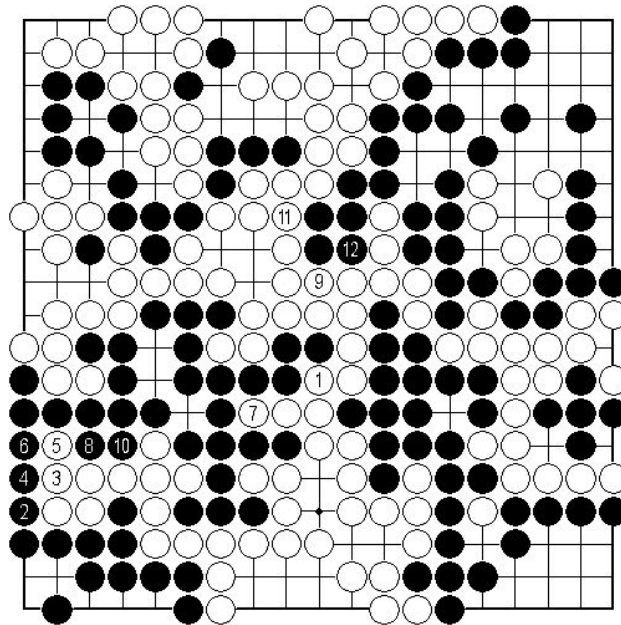


그림 16. 교대착수로 인한 사례

1928년에 두어진 세고에(瀬越)·다카하시(高橋)의 대국으로 흑이 마지막 공배를 메웠고, 다음은 백이 둘 차례이다. 공배를 다 메우기 전에 흑이 우측 만년패를 때리고 이었으면 문제가 없었으나, 그러지 못해서 문제가 발생하였다. 흑

12로 마지막 공배를 메운 시점에서 백은 둘 곳이 없고, 그렇다고 흑이 패를 때리게 되면 교대착수 위반이 된다. 이러한 사정으로 대국은 중지되었고, 후에 명인(名人)은 “백승, 흑 지지 않았음”으로 판정하였다. 실로 전대미문(前代未聞)의 판정이라고 하지 않을 수 없다.

2) 착수포기와 관련된 문제

착수포기와 관련하여 1985년 김희중 7단과 전영선 6단이 둔 바둑에서 착수포기가 나왔는데, 이와 유사한 사례가 1984년에도 있었다고 한다. 월간 바둑(1985. 3)에 “黑白레이다”라는 제목으로 다음과 같이 소개되었다.

루울의 정립을 재촉한 또 하나의 문제. 2월 15일 제3기 大王戰 3차 예선이 진행되던 5층 대회장. 10여명의 棋士들이 金熙中 七段과 田永善 六段의 대국을 빙 둘러 관전하면서 감탄과 탄식을 연발하고 있었는데... . 반면은 잔 끝내기까지 모두 끝나고 계가에 들어가기 직전 상황이었는데, 문제가 된 것은 참고도의 처리 여부.

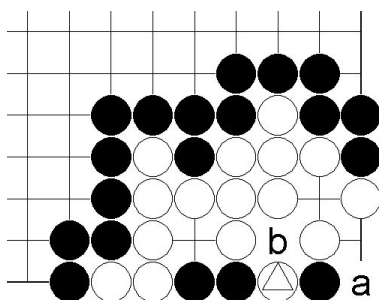


그림 17. 착수권 포기 사례

黑(金七段)이 白에게 a에 가일수해 패의 해소를 요구한 것, 그 전에 b의 곳 패를 계속한 것은 물론. 팻감은 白에게 많아 마침내 黑은 공배를 하나씩 메우는 것으로 팻감을 구했고 그것마저 바닥나자 白이 △에 때리고 黑이 팻감을 쓸 차례에서 金七段은 착수포기를 선언함으로써 사태는 갈 때까지 간 것. 黑은 白이 가일수하지 않으려면 따라서 착수포기할 수밖에 없는데, 다음 黑b 때리고 白이 계속 착수포기할 때 (팻감이고 공배고 없으므로) △에 이어 빅을 유도하

겠다는 뜻. 관전하던 棋士들은 “지난 해 最高位戰 본선에서 李東奎 六段과 李柱龍 四段이 둔 바둑과 똑같은 케이스”라고 수군수군하면서 아무도 선뜻 판정을 내릴 수 없음을 무척 흥미로우면서도 민망한 표정들. “경기분과위원회를 소집하자”, “기전 진행 책임자를 부르자” 등으로 의견이 분분한 가운데 결국 20여 분간 면밀한 계가를 거듭한 田六段이 확신에 찬 손길로 a에 때려 패를 해소하고 반집승을 거둔 것.

당시에는 일본위기규약을 그대로 한국바둑규칙으로 사용하였다. “착수”는 의무로 규정되어 있었고, 착수포기는 대국이 종료되었다는 의사표시로만 사용됐다. 위의 예에서 전영선 6단 측도 착수포기를 하면, 반상에 남아있는 문제는 미해결의 상태가 되고 규칙 상 더 이상 바둑을 둘 수 없게 된다.

3) 귀곡사와 관련된 사례

바둑판의 구조상 귀는 특수한 성질을 갖고 있고, 이로 인해 귀에서는 진기하고 흥미진진한 사활묘수 등이 흔하게 나타난다. 이러한 귀의 특수성으로 인해 사활과 관련된 바둑규칙에서 골치 아픈 문제를 낳는 ‘귀곡사’가 있다. 바둑규칙의 최대 난제라고 할 수 있는 귀곡사로 인한 문제들이 적지 않다.

귀곡사의 문제는 프로기사 간에는 잘 발생하지 않는다. 바둑전문가인 프로기사들은 귀곡사의 결과를 예측하여 귀곡사가 발생하기 전에 다른 변화를 모색하기 때문이다. 그러나 아마추어 바둑팬들은 외길 수순으로 귀곡사를 만들어 놓고, 그 처리문제를 가지고 옥신각신하는 경우가 있다. 전문가 C씨에 의하면, 1990년대 무렵만 해도 한국기원에 귀곡사의 규칙을 물어오는 바둑팬들이 적지 않았다고 한다. 이런 상황은 월간 바둑(1998. 6)에 잘 나타나 있다.

“따르릉” “안녕하십니까. 월간 바둑 편집부입니다.” “예, 수고하십니다. 바둑을 두다가 의문이 생겨서 전화드렸습니다. 다름이 아니라 바둑을 두다가 귀곡사가 나왔는데, 상대방이 잡아보라고 때를 쓰더군요, 이럴 땐 어떻게 해야 하는지 알고 싶어서요.” “아, 네, 그건 말이죠...”

이런 식의 전화로 편집부 전화통은 하루에도 수차례 올린다. 그럴 때마다 기자들은 최선을 다해서 답변을 하지만 때론 팩스나 통신으로 주고받을 정도로 장시간에 걸치고 나서야 비로소 통화가 끝나는 경우도 비일비재하다.

이럴 때마다 기자는 ‘도대체 왜 그런 문의전화가 많이 오는 것일까?’ ‘뭔가 근본적인 문제점이 있는 것은 아닐까?’라는 의문을 던져 왔다. (중략) 참으로 안타까운 일이지만 이것이 우리 바둑물의 현주소다.

이 내용의 문제는 귀곡사는 죽음이라고 규정하고 있는데, 귀곡사로 죽음을 당한 쪽에서 그 규정이 불합리하다고 생각하는 데서 발생하고 있다. 아마추어들이 납득하기 어렵다고 보는 이러한 문제점을 파고든 것이 응창기 규칙이다. 응창기 규칙에서는 귀곡사와 같은 불합리한 규칙을 해결하기 위하여, 잉창치 자신이 제창한 바둑규칙을 채택하는 것이 좋다고 주장한다(Ing, 1991).

이러한 비판에 방어를 하기 위하여 일본기원에서는 1989년에 바둑규칙을 이론적으로 연구하여 ‘착수패스’라는 새로운 규정을 만들었고, 한국에서는 ‘권리와 실전해결’이라는 바둑규칙의 토대원리를 만들었다. 그렇지만 이것만으로는 문제가 깔끔하게 해결되지 않았고 끊임없이 타당성에 대한 논쟁이 이어지고 있다.

4) 가일수로 인한 문제

한국과 일본의 바둑규칙에서는 중국이 되었을 때 ‘가일수(加一手)’ 문제가 나타나기 쉽다. 바깥 공배가 모두 메워진 집모양의 경우 내부에 가일수를 해야 하는지의 문제가 생겨나는 것이다.

승리가 확실하다면 집 안에 가일수하여 수가 나지 않도록 하면 될 것이다. 그러나 반집을 다투는 극미한 승부라면 가일수하는 자체로 패하기 때문에 두지 않고 버티려고 한다. 또한 가일수해서 승리할지라도 수가 나지 않는 곳을 가일수하는 것은 바둑의 예술적인 측면에 오점을 남긴다는 이유로 가일수를 하지 않는 경우도 있다. 그랬다가 상대방이 수를 내 역전당한 사례도 있었다고 한다. 이창호 9단의 경우 미세한 바둑에서 수가 날지 안 날지가 불확실한 곳을 확실하게 가일수를 하여 반집승을 거둔 적이 있다.

이처럼 집 안에 수가 있는지를 놓고 가일수를 할 것인지, 말 것인지를 고민하는 사례도 있지만, 패 모양에서 가일수를 하지 않겠다고 버티는 경우도 있었다.

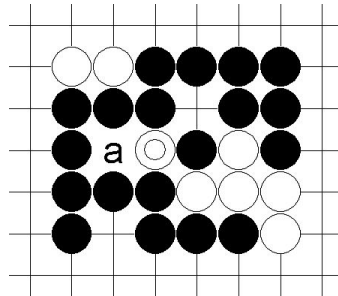


그림 18. 패의 가일수 문제 사례

<그림 18>은 1948년에 본인방 이와모토(岩本薫和)와 오청원 간의 10번기에서 나타난 사례이다. 흑이 패를 때린 상태에서 백은 공배를 메울 자리도 없었다. 여기서 흑은 백 한 점을 그냥 들어낼 것을 주장하였다. 입회인인 세고에(瀬越憲作) 8단이 그 자리에서 이 문제를 해결하지 못한 상태에서, 신문에는 ‘백 1집 내지 2집 승’이라고 발표가 되었다. 후에 슈사이(秀才) 명인의 생존 시에 “팻감이 많으면 가수(加手)하지 않고 중국한다”고 한 일본기원심사회의 내규가 있었던 것으로 판명되었다. 그래서 백 1집 승으로 최종 확정되었다.

이와 비슷한 사례가 또 있었다. 다카가와 대 오청원의 대국에서 팻감이 많으므로 가일수 못하겠다는 주장에 따라 문제가 발생했고(吳淸源, 1983), 가일수하여야 한다는 것으로 판정이 내려 다카가와가 반집승을 거두었다. 이로 인해 가일수 여부의 문제가 다시 야기되어 소란스러웠다.

가일수의 문제는 중국의 바둑규칙에서는 문제가 되지 않는다. 집 안에 가일수를 해도 손해가 되지 않기 때문이다. 또한 폐지된 우리나라의 순장바둑에서도 가일수한 돌을 나중에 계가할 때 들어내기 때문에 문제가 되지 않는다. 그러나 현행 한국과 일본의 바둑규칙에서는 집 안에 가일수 하는 것은 손해이므로 문제가 된다.

5) 3패와 4패로 인한 사례

바둑규칙에서 매우 드물게 나타나지만, 출현할 경우 복잡한 문제를 일으키는 ‘3패’

와 ‘4패’가 있다. 3패와 4패는 패를 따내는 곳이 복수여서 동형반복을 계속 할 수밖에 없는 모양이다. 이런 모양이 나오면 대부분 판빅, 즉 무승부로 처리를 하고 있다. 어느 한 쪽이 패를 양보하면 몰라도 3패와 4패의 곳을 계속 따낸다면 끝이 나지 않기 때문이다.

<그림 19>는 1971년 일본의 승단대회에서 조치훈 3단과 후쿠이마사아키 5단이 둔 바둑이다(安倍吉輝, 1973). 3패가 나와 무승부로 판정이 내려졌다. 그림 좌상과 같이 흑1로 먹여줬다. 이후 그림의 기보 순서대로 진행된다고 보면 흑7은 흑1의 자리에 떨어 수밖에 없으며, 그러면 원래의 모양으로 환원되어 동형반복이 된다.

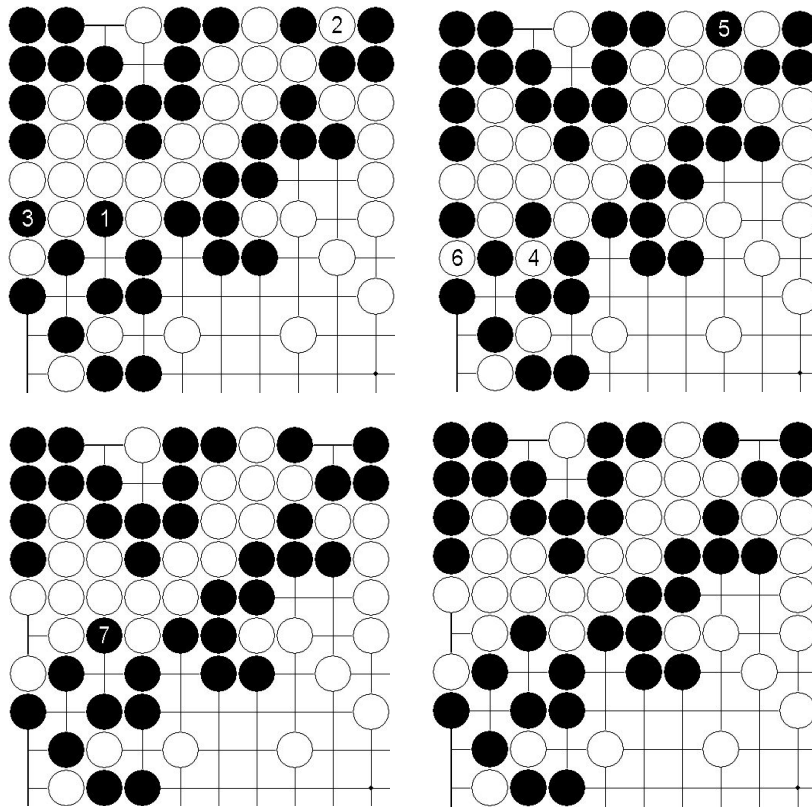


그림 19. 3패로 인한 문제 사례

이 바둑이 두어지던 당시 일본기원의 승단대회에서는 이러한 무승부를 “공란처리²⁴⁾” 하였으며, 총합점의 평균점을 해당 대국에 부여하였다. 실제로는 재대국을 피하기 위해 무효 게임으로 처리한 것이며, 점수부여를 위해서 대국을 한 것으로 간주하

24) 단순히 “비어 있다”라는 뜻으로, 전적표에는 공란으로 비워둔다는 의미이다. 즉 전적 자체는 재경기 없는 무효 게임(No Game)으로 처리하였다.

고, 두 선수의 예상 총합점을 평균하여 각 선수에게 승단점수를 부여하였다. 이는 무효 게임을 무승부(빅)로 처리한 전례로서, 이러한 사유는 한국의 바둑규칙 제정에도 영향을 미쳐, 현행 한국바둑규칙에서는 무승부(No game)와 빅을 같은 개념으로 인식하고 있다.

3패보다도 더 희귀한 4패가 나와 무승부로 결정이 된 사례도 있다. <그림 20>은 2012년 9월5일 삼성화재배 월드바둑마스터스 32강전에서 이세돌과 구리가 둔 바둑이다. 이 대국에서 4패가 발생되어 무승부로 처리되었다.

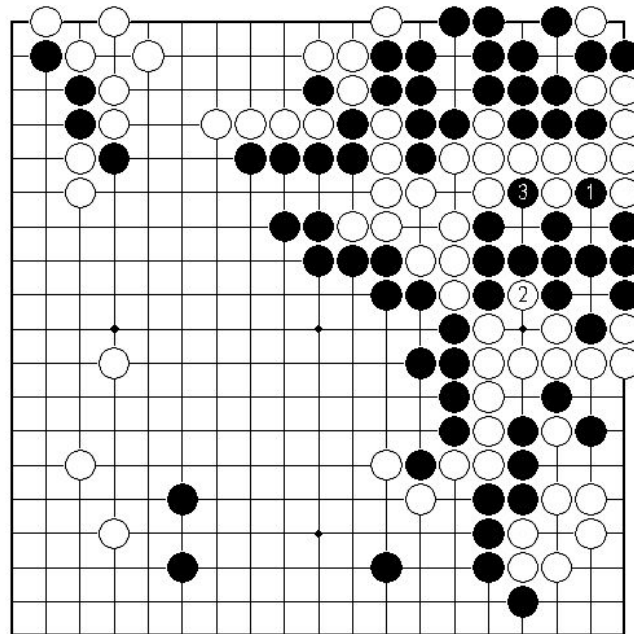


그림 20. 4패로 인한 무승부 사례

무승부가 된 이 바둑은 경기진행과 관련된 문제를 발생시켰다. 다음은 중앙일보 바둑 전문기자인 박치문(2013)의 설명이다.

바둑은 몇 수 더 진행됐습니다. 160(기보의 백2에 해당) 따내자 161 따내고 단수로 몰린 백이 162 따내자 흑도 163 따내고..... 이런 식으로 계속 따내면 영원히 반복될 뿐이지요. 바로 이 대목에서 이세돌 9단이 동작을 멈추고 구리 9단을 바라봤고 구리는 고개를 끄덕입니다. 무승부에 대한 무언의 합의였지요. 세계대회 본선에선 처음 등장하는 희귀한 4패 무승부였습니다.

헌데 문제가 생겼습니다. 일정 때문에 이 대국은 반드시 당일 승부를 내야

했습니다. 두 대국자는 1시간 쉬고 오후 4시 넘어 곧장 재대국에 들어갔습니다. 결과는 구리의 흑 불계승. 제한시간은 1시간으로 줄었습니다만 엄청난 체력전에 이세돌은 별로 힘을 쓰지 못했습니다.

승자가 결정되어야 다음 진행을 할 수 있는 토너먼트에서 무승부가 나오면 곤란하므로, 재대국으로 결정한 것인데, 이는 선수의 체력 소모 등 다른 문제를 낳았다. 이러한 무승부에 따른 재대국 문제로 한국기원 규칙이 <표 2>와 같이 개정되었다.²⁵⁾

표 2. 재대국 규정 변경

개정 전 : 속기전 (1시간 미만)의 경우 제한시간 그대로 하며, 1시간이 넘는 경우는 각 1시간으로 재대국한다.
개정 후 : 재대국 시 제한시간을 각자 1시간에서 10분에 1분 초읽기 3회로 변경.

3패로 인한 무승부 판정 사례는 몇 년에 한 번쯤 나오는 것으로 알려져 있지만, 사실은 의외로 많이 나오고 있다. 조사해 본 결과 3패 등으로 인한 무승부 판정 사례는 다음과 같이 15여 건이 더 있었다.

표 3. 기타 3패 등으로 인한 무승부 사례

연 도	대 국 자	대 회 명	내 용	결 과
1978.	장두진, 한철균	승단대회	3패	무승부
1996.	홍태선 8단, 서능욱 9단	1회 LG배 기성전	4패	무승부
1998.	조치훈 9단, 왕리청 9단	명인전	3패	무승부
2001.04.23	왕레이, 초우허양	제3회 중국기성전 본선	3패	반칙패
2002.03.15	위빈, 치우친	제15호 중국명인전	4패	무승부
2002.05.09	요다노리모토, 히코사카	제41회 십단전	3패	무승부
2004.04.03	요다노리모토, 왕명완	제2회 JAL배 속기전	3패	무승부
2005.09.11	이창호 9단, 창하오 9단	남방장성배	4패	무승부
2006.08.09	장주주 9단, 강동윤	제11회 삼성화재배	3패	무승부
2008.07		중국 승단전	5패	무승부

25) 2012.10.12. 한국기원 제97회 상임이사회.

2009.	허영호, 김형우	제15기 GS칼텍스배	3패	무승부
2013.04.17	K씨, P씨	아마추어 친선바둑	3패	무승부
2013.08.24	송홍석, 류인수	제6회 노사초배 최강부	4패	무승부
2013.09.04	이 철, 구리	중국 갑조리그 12회전	3패	무승부
2013.10.14	야마시타, 고노	22기 용성전	3패	무승부

6) 장생(長生)으로 인한 사례

3패와 비슷하게 무승부를 가져오는 ‘장생’이 있다. 장생은 실전에 거의 나오지 않지만, 경기에서 이 모양이 나오면 어느 한 쪽이 양보하지 않는 한 무승부가 되는 특징이 있다. <그림 21>은 최철한 대 안성준의 실전에서 나온 모양이다.

흑83으로 따내자 백84에 먹여치고, 흑85로 들어가 백86에 따내는 모양이 되었다. 백88에 두니 84의 모양으로 돌아와 동형반복이 되었다. 결국 이 바둑은 무승부로 처리되었다.(바둑, 2013. 8)

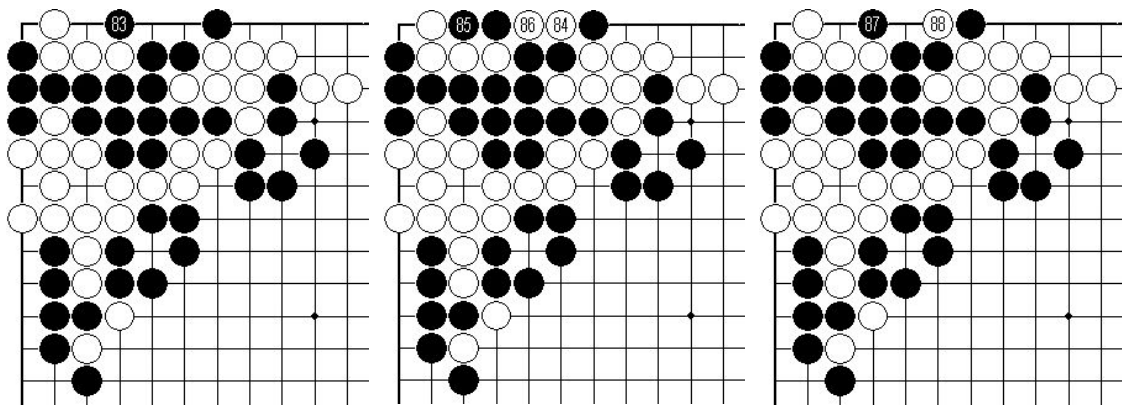


그림 21. 장생으로 인한 무승부 사례

<바둑>의 해설에서는 백88에 동형이 된 것으로 되어있으나, 그 이전에 흑 87이 흑 83의 동형이다. <바둑>의 해설은 습관적으로 사활문제집의 해답을 따른 것으로 판단된다.

장생이 나와 무승부로 판정받은 사례는 다음과 같이 더 있다.

표 4. 장생으로 인한 무승부 사례

연 도	대 국 자	대 회 명	내 용	결 과
1993.	임해봉, 고마쓰히케기	제49기 본인방 리그	장생	무승부
2009.	왕명완, 우치다슈헤이	후지쓰배 예선	장생	무승부

7) 공배 메우다가 따냄

바둑 규칙에 관한 문제 사례 중에는 다소 어처구니없는 경우도 있다. 유효착수가 끝나 대국종료(가중국)가 된 상태에서 서로 공배를 메우다가 수를 내 언쟁을 벌이는 일이 있었다.

왕리청 9단과 류시훈 7단의 일본 기성전 도전기에서 공배를 메우는 중에 단수가 된 것을 못 보아 역전패를 당한 일이 있다(손종수, 2002). 일본의 전통 바둑규칙에서는 유효착수가 없는 상태에서는 서로 합의를 하고 공배는 자유롭게 메우도록 되어 있었다. 1989년에 개정된 위기규약에서는 공식적인 대국인 경우, 대국정지에 대해 합의하지 않으면 교대로 공배를 메우도록 되어있는데, 류시훈 9단은 공배를 메우는 과정에서 수가 난다는 생각을 하지 못했던 것 같다. <그림 22>가 그 장면인데, 흑1로 반패를 잇고, 공배를 메우는 상황에서 백6에 단수했을 때 류시훈 9단이 잇지 않고 흑7에 두어 문제가 생겼다.

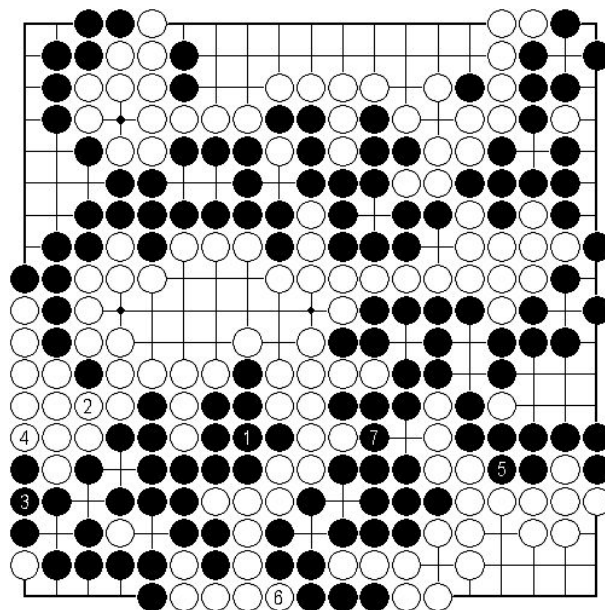


그림 22. 공배 메우다가 수가 난 사례

흑7을 보고 잠시 손을 멈춘 왕리청 9단은 입회인을 바라보며 “따내도 좋습니까?”라고 질문을 했다. 이에 별 생각 없이 공배를 메우던 류7단은 깜짝 놀라며 류시훈 7단은 “293수의 시점에서 바둑이 끝났다고 말하지 않았습니까?”하고 항의를 했다. 입회인 이시다 요시오(石田芳夫) 9단이 대국을 중단시키고 녹화된 비디오를 분석한 결과, 쌍방이 중국에 합의한 것으로 볼 수 없다는 판정을 내려 류 7단의 패배로 끝이 났다.

이 문제로 승리를 한 왕리청 9단에게는 팬들의 비난이 쏟아졌다. 프로가 공배를 메우다가 수를 내는 것은 예의가 아니라는 것이다. 그러나 공배 메우기도 엄연한 착수로 본다면 왕리청 9단은 규칙대로 한 것이니 뭐라고 하기는 어려울 것 같다.

한국에서도 이와 비슷한 문제가 일어났다. 전문가 J씨에 의하면, 공배를 메우는 과정에서 단수가 된 돌을 보지 못하여 따냄을 당했고, 당사자는 억울해 했지만, 그냥 진행하여 패배를 당했다고 한다.

현행 바둑규칙에서는 중국의 처리에 관하여 교대로 공배를 메우도록 규정하고 있고, 서로 합의한 후에는 수를 낼 수 없다고 규정하고 있다.

4. 반의 규정과 관련된 사례

바둑규칙과 관련한 문제 사례 중에는 바둑판에서의 규칙인 경기규칙과 관련이 없는 경기규정의 위반에 관한 것들도 있다. 바둑돌을 가지고 경기를 하는 행위와 관련이 없이 경기의 진행과 관련하여 문제가 발생한 사례들이다. 이것은 성격상 ‘바둑규칙’의 범주에 넣기 어렵지만, 바둑규칙을 바둑경기에 관한 전반적인 규칙으로 포괄적으로 본다면 경기에 관한 규정도 검토할 필요가 있을 것이다.

이러한 경기 규정은 사정에 따라 자주 바뀌는 가변성(可變性)을 띠고 있다. 예를 들어 휴대폰 사용이 보편화되면서 대국 중 휴대폰 사용을 금지하는 규정이 새로 생겨났다.

반의 경기 규정과 관련한 사례를 살펴보기로 한다.

1) 대국시간 준수에 관한 사례

공식대국은 제한시간과 함께 대국시작 시간이 정해져 있다. 대국개시 시간을 넘겨 기권패를 당하는 사례는 상당히 많은 것으로 밝혀졌다. 한국기원 기전 담당자에 의하면, 예선대국에서는 통상 기권을 하는 경우가 한두 건 나오며, 상금제 타이틀전인 경우 대진표에는 이름이 있지만 출전하지 않는 경우도 있다고 한다.

자의에 의해 출전하지 않은 경우를 제외하고 시합에 나왔다가 시간을 넘겨 패하는 경우를 보면, 교통 문제 등으로 인해 지각을 하는 경우가 많다. 지방 거주 기사인 경우 여관 등에서 늦잠을 자다가 지각을 하는 경우도 있었다.

1980년대에는 규정 시간에 5분 늦게 온 기사가 대국을 원해 시합을 한 경우도 있었다. 시간이 늦었다면 규정에 따라 기권패로 처리해야 하는데, 상대편 기사가 거부하기도 어려워 대국을 진행한 것이다.

프로기사 K씨의 증언에 의하면, 이런 사례로 인해 한 중년기사는 상대방 기사가 2, 3분 늦게 대국장에 나타난 것을 알고 대국장을 나가 그 기사를 피한 적도 있다고 한다. 상대편 기사가 규정시간을 어겼음에도 대국장에 앉아 두자고 하면 거절하기가 곤란하다고 보아 자리를 뜬 것이다. 이 대국은 일찍 나와 기다린 기사가 규정시간을 알리는 종소리를 듣고 대국장에서 나간 것으로 확인되어 기권패로 처리되었다.

2) 초읽기와 관련된 사례

반외규칙에서 가장 빈번하게 문제를 일으키는 경우는 초읽기이다. 초읽기로 인한 규칙 위반 사례는 상당히 자주 일어나고 있다. TV대국에서 계시원이 “마지막 10초”를 불러놓고 일곱, 여덟 다음 느리게 부르는 일이 있어 대국자가 항의를 한 적도 있다. 그런가 하면 어떤 계시원은 정상적으로 초읽기를 하여 “열, 시간을 넘겨 시간패가 되었습니다.”를 선언했는데, 대국자가 항의를 한 사례도 있었다.

여러 판이 진행되는 예선대국의 경우 옆판의 초읽기인 줄 알고 시간을 넘긴 경우, 아홉을 부를 때 착점하다가 동작 실수로 시간패를 당한 경우 등 비교적 다양한 사례들이 있었다.

초읽기로 인하여 분쟁이 발생하는 경우도 있다. 2012년 9월 16일 한국바둑리그 17

라운드 제4경기인 신안천일염 대 포스코 LED의 제4국 (이호범 대 홍성지)에서 초읽기 문제와 관련하여 분쟁이 발생하였다. 이 대국분쟁 건에 대해 한국바둑리그는 다음과 그 당시 상황에 다음과 같이 처리하였음을 발표하였다.

- 이호범 선수 (흑변, 신안천일염)의 마지막 초읽기 상황에서 계시원이 “열”이라는 마지막 카운트를 함과 동시에 이호범 선수 착점.
- 약 5초 후 계시원이 “아흡과 열을 부르는 속도가 조금 빨랐다, 죄송하다. 경기를 계속 진행해도 되겠냐”고 두 대국자에게 물어봄.
- 약 1분 간 대국자들이 아무 말도 하지 않자 대국 속개라고 판단한 계시원이 백(포스코 LED, 홍성지) 초읽기 시작.
- 홍성지 선수, 곧바로 이의 제기, 초읽기 중단.
- 현장에 있는 리그 운영위원 (담당PD)은 계시원이 마지막 카운트 한 것을 인지하지 못한 상황 (해설자의 멘트에 문힘)에서 경기진행에 문제가 발생했음을 감지하고 상황 파악 돌입.
- 마지막 카운트 진행에 대한 진위여부를 파악하고 있는 도중 (약 2분 10초 소요)에 홍성지 선수가 한 수 착점. (추가적인 초읽기 진행은 없었음)
- 현장 운영위원 (담당PD), 시간 승 여부 확인을 위해 대국 중단하고 “열”이라는 계시원의 콜이 있었음을 확인하자 신안천일염 이상훈 감독이 “백이 착수했으면 대국 속개에 동의한 것이지만 시간패 아니다.”고 어필.
- 운영위원, 대국장에서 두 대국자에게 속개 여부 확인, 두 대국자 속개하겠다는 동의를 받고 대국 속개.
- 포스코 LED 김성룡 감독, “감독과 프런트 동의 없이 대국 속개는 부당하다” 다시 대국 중단 요청.
- 대국 중단하고 비디오 판독 실시, 확인 결과 “열” 카운트 보다 착수가 빨랐음을 양측 모두 인정하고 대국 속개하기로 합의.
- 10분 후 대국 속개, 신안천일염 이호범 선수(흑변) 승리.

이 문제 이후 한국기원은 바둑규칙 부칙 제1조 패(敗)가 되는 규정에 다음 항목을 추가하였다.²⁶⁾

마지막 초읽기 시, 계시원(계시기)이 열(10)까지 세게 되면 시간패로 간주한다.

5. 규칙의 상이점으로 인한 사례

바둑규칙으로 인한 문제 사례 중에는 각 나라의 규칙이 달라 혼동을 일으키거나, 문제를 일으킨 경우도 종종 있다.

1) 귀각의 공배 메우기

다음은 한국의 바둑사이트 타이젬의 <19로 공감>이라는 코너에 “국제 바둑규칙을 만들자”는 내용으로 게재된 글의 일부분이다.

유창혁9단이 반집 이긴 바둑을 중국규칙으로 하니 오히려 반집 진 사례라든지, 한중아마대항전에서 우리나라 대표선수들이 중국규칙에 피해를 보고 불만을 나타내는 장면을 티비에서 본 적이 있다.

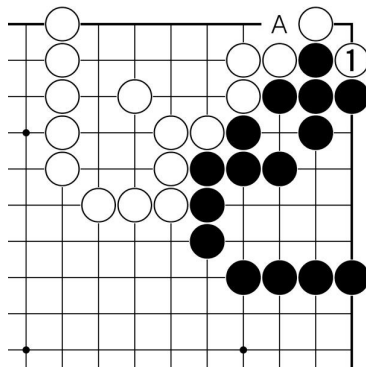


그림 23. 중국식 규칙과의 차이점 사례

이 문제는 <그림 23>과 같이 공배만 남은 상태에서 중국기사가 갑자기 백1로 먹이며 들어오는 것을 가리킨다. 한국규칙으로는 백A에 잇고 각자 공배를 하나씩 메우는 식으로 하면 되나, 중국규칙에서는 공배도 집이나 마찬가지로이기 때문에 백1에 두고 패

26) 2012.10.12. 한국기원 제97회 상임이사회.

를 잇는다면 백이 1집 이득을 보게 된다. 유창혁 9단은 이런 차이를 알고 있었으나 막상 실전에서는 공배로 생각하여 착오를 일으킨 것이다.

유창혁 9단의 사례와 비슷하게 과거에 일본 기사와의 대국에서 중국 기사가 귀의 반 패의 곳에 들어가 버틴 적이 있었다고 한다.

한편 중국에서 열린 황룡사쌍등배 세계여자바둑연승대항전에서 최정 2단이 일본의 요시다 미카에게 중국규칙의 차이를 간과하여 반집패를 당했다(사이버오로, 2012). 한국규칙으로 하면 '반패'를 쳐도 반집승이 가능했지만, 중국규칙으로 진행된 이 대국에서는 거꾸로 돌 하나 차이로 패배를 당하게 된 것이다.

2) 따낸 돌 반환

한국 바둑규칙과 중국 바둑규칙의 차이로 인해 혼동이나 분쟁이 발생하는 사례가 이따금 일어난다. 다음은 따낸 돌을 돌려주었다가 되찾으려고 승강이한 희한한 사례이다. 월간 바둑(2005. 2)에서는 이 문제에 관하여 다음과 같이 기술하고 있다.

백이 따낸 돌 하나를 착각하여(중국식은 사석을 잡은 직후 상대에게 돌려준다) 흑 통에 넣었다가, 나중에 다시 꺼내려고 하자, 바닥에 떨어진 것을 돌려준 것으로 인식한 흑이 돌려주는 것을 거부하면서 발생한 사례이다. 계가결과 흑이 반집 이기자, 복기를 요청하였고, 흑은 대국 중에 이의제기를 하지 않고 대국 종료 후에 항의하는 것은 형평성에 어긋난다고 주장하며 복기를 거부하였다. 한국기원에서 심사위원회를 열어 재대국을 하는 것으로 결정하였다.

이 상황에 대한 당시의 처리 상황을 살펴보면 다음과 같다.

문제는 한국기원 바둑룰에는 이런 희한한 경우에 대한 규정이 없다는 것이다. 이번과 같은 경우는 전혀 예상하지 못한 것이다.

그렇다면 바둑룰에 없는 이번 문제를 어떻게 판정해야 할까? 이번 해프닝에서 나타난 문제점을 짚어보자. 먼저 문제의 발단은 황 6단이 만들었다. 사석을 갖고 있지 않고 상대방에게 주었다. 하지만 바둑룰에서는 이를 두고 실격패 시

키거나 하는 규정이 없다.

두 번째 문제는 사석수를 서로 잘못 계산 했다는 점이다. 김 4단은 대략적인 합의를 했고 이의제기 없이 대국 진행이 이뤄졌기 때문에 서로 합의한 것으로 봐야 한다고 주장했다. 하지만 서로 말이 안 통하는 사이에 합의가 이뤄지기 힘들고 설혹 의견 교환이 이뤄졌더라도 사석 수를 잘못 계산했기 때문에 이를 제대로 된 합의로 볼 수는 없다.

결론적으로 볼 때 양측 모두 대국 도중 반상 밖에서 실수를 했고 그 실수가 대국 결과를 뒤집을 수 있을 만큼 중대한 영향을 미쳤다. 이에 대한 합당한 규정은 없지만 바둑룰 부칙 제4조 대국분쟁을 유추해석하면 승패에 대해 양자가 합의하지 않은 이번 문제에 대해서 ‘양자패’ 판결을 내리는 것이 솔로문의 선택일 것이다.

하지만 대국 규정에도 없고 전례도 없던 이 문제에 대해 심사위원회는 국제 대국임을 감안해 재대국을 하라는 결정을 내렸다. 재대국은 다음날이 8월 1일 (일)로 결정됐는데 김 4단이 나오지 않아 황 6단이 기권승을 거뒀다. (월간 바둑. 2004. 9).

6. 예법 저촉에 관한 사례

바둑의 규칙과 관련된 문제 사례 중에는 바둑의 예법의 저촉과 관련된 케이스도 상당수 있었다. 예법의 위반은 규칙과는 약간 거리가 있다고 할 수 있지만, 어떤 의미에서는 규칙보다 더 강력할 수 있다. 예컨대, 미국에 진출한 한국의 야구선수가 팬들의 야유에 손가락질로 대응하여 징계를 받은 적이 있다. 규칙 위반은 아니지만, 예절에 어긋나는 행동으로 더 막중한 처벌을 받은 것이다.

1) 대국 중 잡담

예법에 어긋나는 대표적인 사례는 대국 중에 말을 하는 것이다. 대국 중에 불필요한 말을 하는 것은 바둑의 매너 상 금지되어 있지만, 프로기사 중에는 “망했다, 망했어.”라든가, 잡담을 하여 상대방의 사고를 방해하는 케이스가 종종 있다. 이러한 행동

에 영향을 받아 대국에서 판단 착오를 한 일본의 요다 노리모도 9단은 두 번째 대국에서는 귀마개를 하고 나온 적이 있다(정수현, 1994). 전문가 K씨에 의하면, 한국의 시합에서도 상대방의 망했다는 중얼거림에 영향을 받아 형세를 오판한 사례가 있다고 한다.

2) 국외자(局外者) 간여

예법과 관련된 사례 중에는 타인의 바둑을 관전하던 사람이 옆에서 발언하여 문제를 일으킨 경우도 있다. 옆에서 바둑 수에 관한 얘기를 하는 ‘훈수(訓手)’는 금지되어 있지만, 무심코 대국에 관한 얘기를 하는 수가 있다고 한다.

어떤 기사는 공식대국에서 동료 기사가 사활을 착각하여 계속 진행하는 것에 바둑돌이 잡혀 있다는 사실을 인지시키고 돌을 던지도록 하였다. 죽어 있는 돌을 살아 있다고 보아 계속 두고 있는 동료기사의 모습을 보기가 딱하다고 판단한 것이다. 이것은 훈수라고 할 수는 없으나, 경기 도중에 제삼자가 이렇게 개입해도 되는지는 연구해 볼 필요가 있을 것이다.

이와 비슷하게 어떤 기사는 두 대국자가 팻감을 쓰지 않고 진행한 바둑에 관하여 대국이 종료된 후 얘기를 했다가 문제를 일으킨 적도 있다. 패의 규칙을 위반한 것을 모르고 진행했다는 점을 지적한 것이다. 그 얘기를 듣고 대국을 한 기사가 이의를 제기했는데, 만일 얘기를 하지 않았다면 모르고 지나갔을 것이다.

3) 대국 복장에 관한 문제

바둑의 예법에 규정되어 있지 않지만, 프로기사의 대국 시 복장에 관련된 에피소드도 몇 가지 있었다. 팬들에게 보여주는 프로시합에서 대국자가 깔끔한 정장을 해야 한다는 주장이 있는 반면, 대국할 때 편안한 복장을 하는 것이 좋다는 주장이 맞섰다. 어떤 기사는 넥타이를 맨 정장으로 대국에 임하여야 한다고 하였다. 추리닝이나 캐주얼한 복장으로 나가는 것은 팬들에게 좋은 인상을 주기 힘들다는 것이다.

그런데 어떤 중국 기사가 중요한 국제시합의 결승에서 추리닝 복장으로 나왔다. 그 옷차림으로 좋은 성적을 낸다는 징크스에 따라 다소 허름해 보이는 추리닝을 입고 나

온 것이다. 프로기사 중에는 이것을 비판하는 사람이 많았는데, 반대로 편안한 복장을 허용하여 대국에 집중하도록 해야 한다는 반론도 있었다고 한다.

복장의 문제는 예법이나 규칙으로 정하기가 어려운 측면이 있다. 기괴한 복장으로 상대방에게 불편함을 준다면 몰라도 팬들에게 보이는 측면 때문에 제한을 가하는 일은 쉽지 않은 문제라고 할 수 있는 것 같다.

4) 불리한 바둑 계속 두기

불리한 바둑을 중간에 던지지 않고 계속 두어 상대방의 기분을 언짢게 한 사례들이 꽤 많았다. 이런 사례는 전문가들의 증언에서 많이 들을 수 있었는데, 도저히 이길 수 없을 것 같은 형세에도 불구하고 계속 두는 것을 참지 못하는 기사들도 있었다. 불리한 바둑을 물고 늘어지는 것은 상대방의 터무니없는 실수를 기대하는 비열한 행위라고 간주하는 것이다. 상대방이 돌을 거두지 않는 것에 속으로 짜증을 내다가 역전당한 경우도 있었다.

일반적으로 한국 기사들은 중국의 기사나 팬들이 돌을 잘 거두지 않는다고 인식하는 것으로 밝혀졌다. 타이젼에 소개된 내용에는 이런 기술이 있다.

중국기사들은 매우 열심히 하고 배울 점도 많다. 하지만 나에게 준 인상은 쉽게 돌을 던지지 않는다는 것이다. 중국기사와 여러 번 바둑을 두었다. 아마도 처음 바둑을 배울 때 이렇게 교육을 받는 것 같은데 응수할 수 있는 모든 수를 다 사용해보고 패배를 인정한다.

이것은 유창혁 9단이 말한 것인데, 이에 대하여 어떤 중국 기사는 "중국기사들이 돌을 던지는 것을 좋아하지 않는다."는 말은 처음 듣는 이야기이며, 이런 인상은 한국 기사들에게서 더 많이 나타난다고 했다. 일례로, 창하오 9단이 응씨배 준결승에 출전할 때 부인 장썬 8단은 "아무리 형세가 좋아도 상대가 패배를 인정하지 않으면 긴장을 늦춰서는 안 된다. 집중해서 돌을 던질 때까지 끝까지 싸워야 한다."고 했다고 한다.

7. 소결론

이 장에서는 바둑규칙과 관련하여 발생한 문제나 해프닝 등을 수집하여 분석을 해 보았다. 이러한 사례 분석을 통하여 실질적으로 바둑규칙 개선에 도움을 줄 수 있는 방안을 찾을 수 있기 때문이다.

연구의 결과를 요약하면 <표 5>와 같다.

표 5. 바둑규칙과 관련된 사례 유형

사례의 분류	사례의 유형	특성
규칙의 위반	<ul style="list-style-type: none"> - 두 번 연속 착수 - 착수한 돌의 이동 - 팻감 안 쓰고 되따냄 - 착점을 무름 - 따낼 수 없는 돌을 따냄 	규정에 따라 처리하면 되며, 심각한 문제를 야기하지 않음.
규칙의 허점	<ul style="list-style-type: none"> - 교대착수 관련 - 착수포기 관련 - 귀곡사 관련 - 가일수 관련 - 3패와 4패 관련 - 장생 관련 - 공배 메우다가 따냄 	바둑규칙에 내재된 문제로 규정과 판정이 어려운 성격을 띤.
반외규정 위반	<ul style="list-style-type: none"> - 대국시간 준수 - 초읽기 	경기 자체와는 관련이 없는 것으로 규정을 정확하게 실행하면 문제가 없음.
규칙의 상이점	<ul style="list-style-type: none"> - 귀각의 공배 메우기 - 따낸 돌 반환 	관습상의 차이로 인해 발생하며, 규칙의 숙지에 의해 해결 가능함.
예법저촉	<ul style="list-style-type: none"> - 대국 중 잡담 - 국외자 간여 - 대국 중 복장 - 불리한 바둑 계속 두기 	대국자의 사고방식과 양식에 달린 문제로 경기규칙에 넣기 어려운 성격을 띤.

이 예 중에서 규칙의 위반, 반외규정 위반은 심각하게 문제될 것이 없는 성격의 문

제이다. 정해진 규정에 따라 위반 여부를 가리고 처리하면 되기 때문이다.

예법 저촉에 따른 문제는 대국자의 관념과 행동에 관한 규정을 정하기가 어려운 문제로, 이 사안은 교육을 통한 계도, 또는 바둑규칙 외에 바둑선수의 행동지침에 관한 규정을 만들어 규제를 하는 방안을 생각해 볼 수 있다.

규칙의 상이점으로 인한 문제는 선수가 해당 바둑규칙을 숙지하도록 노력하는 방법으로 해결하여야 할 것이다. 장기적으로 국제 바둑규칙이 만들어진다면 이런 문제는 자연스럽게 해결이 될 수 있을 것이다.

바둑규칙의 허점으로 인한 사례는 해결책이 쉽지 않다. 왜냐하면 주로 영토룰의 본원적 특성에서 오는 문제들이어서 규칙 자체를 바꾸지 않는 한 해결하는 방법을 찾기가 어렵다. 그러나 바둑규칙을 심도 있게 연구하면 규칙의 허점으로 인한 문제도 상당 부분 해결할 수 있을 것으로 생각된다.

IV. 바둑규칙의 정의(定義)와 표현

이 연구에서는 현행 바둑규칙의 문제점을 분석하고 대안을 도출하려는 데 목적을 두고, 먼저 바둑규칙에 사용된 용어의 정의와 표현이 적절한지를 검토해 보았다. 주요한 바둑규칙 용어의 정의를 분석한 결과를 살펴보기로 한다.

1. 바둑규칙에서 정의(定義)의 문제

‘정의(definition)’란 술어의 의미를 명백히 하여 개념의 내용을 한정하는 일을 가리키거나, (논리에서) 어떤 개념의 뜻을 확정하여 명백하게 밝힌 뜻을 가리킨다²⁷⁾. 사물이나 현상을 가리키는 언어의 뜻을 명료하게 하기 위하여 우리는 많은 정의를 사용한다. 특히 학문적으로 접근하는 대부분의 이론서에서는 핵심 언어에 대한 정의로부터 시작을 한다.

바둑규칙에서도 서두에 ‘정의’ 문제를 다루며 기술을 시작한다. 1992년 바둑규칙에서는 바둑규칙의 맨 첫 부분인 제1조는 ‘바둑이란’으로 시작하였으나, 2004년 규칙에서는 ‘바둑의 정의’라고 수정하였다. 그러다가 최근의 바둑규칙에서는 ‘정의(定義)’라는 말 대신 ‘바둑이란’의 표현으로 다시 바꾸었다.

이외에도 정의에 관한 내용을 다룬 곳이 상당히 많다. 1992년에 나온 한국 바둑규칙에서 ‘정의’에 관한 내용을 정리하면 <표 6>과 같다.

이 표를 보면, 바둑규칙에서 정의가 차지하는 비중이 대단히 크다는 것을 알 수 있다. 총 21조로 이루어진 바둑규칙에서 무려 14개 조항에 정의가 포함되어 있다. 어떻게 보면 바둑규칙의 절반가량이 ‘정의’에 관한 기술로 이루어져 있다고 할 수 있다. 이것은 다른 분야와 경기와 비교하면 매우 특별하다.

27) 국어대사전(삼성문화사 간, 1992)

표 6. 바둑규칙의 정의에 관한 내용

조항	제 목	내 용
제1조	바둑이란	바둑은 두 사람이 흑과 백의 바둑돌로 규칙에 따라 바둑판의 교차점에 교대로 착수하여 쌍방이 차지한 집의 많고 적음으로 승패를 가리키는 경기이다.
제2조	바둑의 도구	바둑돌은 바둑을 둘 때 바둑판에 올려놓는 용구
제3조	기사	기사란 바둑 두는 사람을 말한다. 전문기사는 한국기원에서 자격을 얻은 사람을 말한다. 아마추어 기사는 바둑애호가.
제4조	대국	바둑 두는 것을 ‘대국’이라 한다. 한국기원에서 주관하거나 인정하는 시합을 공식대국이라고 한다.
제5조	착수의 정의	착수란 바둑돌을 교차점에 올려놓는 것을 말한다.
제9조	착수의 제한	서로 상대방의 돌 하나를 번갈아 되떨 수 있는 형태를 ‘패’라고 한다.
제11조	삶	독립된 집을 2개 이상 갖고 있거나 교대로 착수해서 2개 이상의 독립된 집을 확보할 수 있는 일련의 돌들을 살아 있다고 한다. 잡혀 있는 모양을 하고는 있으나 상대방이 따낼 수 없는 돌은 살아 있는 돌이다.
제12조	빅	2곳 이상의 빈 점을 사이에 두고 흑과 백이 얽힌 모양으로 어느 쪽에서 착수해도 상대방의 돌을 따낼 수 없는 상태를 ‘빅’이라고 한다.
제13조	죽음	삶을 증명할 수 없는 돌을 죽은 돌이라고 한다.
제14조	집	살아있는 돌로 에워싼 빈 점을 집이라고 한다.
제15조	대국종료	유효착수가 끝난 상태를 대국종료라고 한다.
제16조	종국	공매를 다 매운 상태를 종국이라 한다.
제17조	계가	종국 후 집 속에 있는 상대방의 죽은 돌을 그대로 들어내어 따낸 돌과 합쳐서 이 돌을 상대방의 집에 매운 후 남아있는 쌍방의 집의 수를 비교하는 것을 계가(計家)라고 한다.
제19조	불계승	계가까지 가지 않고 이기는 것을 불계승이라고 한다.

바둑규칙에서 이렇게 정의에 많은 부분을 할애하고 있는 이유는 바둑용어가 다른 분야에서는 사용하지 않는 특수한 전문용어로 이루어져 용어의 의미에 관한 설명을 해 줄 필요성이 있다고 보기 때문이다. 한편으로는 바둑 분야에서 일반적인 경기의 용

어와 다르게 영역특수적인(domain-specific) 언어를 많이 사용함을 보여주는 것으로 볼 수 있다. 예를 들어, 경기방법을 가리키는 용어로 바둑에서는 ‘대국(對局)’과 ‘착수(着手)’라는 별도의 용어를 쓰고 있다. 또한 승패를 확인하는 절차에 관한 ‘계가’나, ‘대국종료’, ‘종국’과 같은 용어도 여러 가지가 사용되고 있다.

바둑규칙에서 이처럼 다양한 바둑용어를 사용하고, 일일이 정의를 내려야 하는지에 관한 논의는 별개로 하고, 바둑규칙에서 이와 같이 용어의 정의를 해야 한다면 적절한 방식으로 정의하는 것이 중요할 것이다. 추상적인 개념의 용어를 정의하는 것은 생각보다 쉽지 않다는 것이 학자들의 입장이다. 박우석(2006)은 용어를 정의하는 것의 어려움을 지적하며, 바둑 용어의 정의에 있어 실제적 정의의 필요성을 강조하고 있다. 심리학 분야에서는 ‘지능’과 ‘성격’처럼 일반인도 누구나 알고 있는 단어를 학자들이 정의할 때 매우 다양한 정의가 나온다는 사실을 들며, 정의의 어려움을 지적하고 있다 (Slavin, 1996).

2. 바둑의 정의

한국바둑규칙에서는 맨 처음에 ‘바둑의 정의’를 두고 있다. 1992년 규칙과 2004년 규칙에는 제1장 총칙의 제1조에서 각각 ‘바둑이란’, ‘바둑의 정의’라는 제목을 두고 있다. 2009년 규칙에는 제1조에서 ‘바둑이란’으로 원래의 제목으로 바뀌었고, 2010년 규칙에서도 동일하게 다음과 같이 규정하고 있다.

제1조 바둑이란

바둑은 두 사람이 흑과 백의 바둑돌로 규칙에 따라 바둑판의 교차점에 교대로 착수하여 쌍방이 차지한 집과 포로(잡은 사석)의 많고 적음으로 승패를 가리는 경기이다.

이것은 바둑 입문서에서 소개하는 바둑의 정의와 비슷하다. <바둑 첫걸음>(임해봉, 1970)에서는 “바둑이란 흑과 백의 바둑돌을 가진 두 사람이 바둑판 위의 교차점에 교대로 바둑돌을 놓아 집을 많이 차지한 사람이 승리하는 경기이다.”라고 적고 있다. 이 입문서의 정의에 비하여 바둑규칙의 정의는 약간 차이를 보이고 있는데, “규칙에 따

라”라는 문구를 넣은 것, ‘착수’라는 표현을 쓴 것, 포로(잡은 사석)이라는 요소를 넣은 점이다.

이 정의는 바둑경기를 이해하기 쉽게 설명한 것으로서, 바둑의 경기자, 도구, 경기 방법, 승패결정을 간명하게 설명하고 있다. 그러나 엄밀하게 이 정의를 살펴보면 적지 않은 문제점이 있다.

‘바둑이란’의 내용에 담긴 문제점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 바둑의 정의를 의미하는 ‘바둑이란’이라는 표현의 의미가 다소 불분명하다. 바둑의 정의를 “바둑이란 무엇인가?”라는 질문으로 바꾸어본다면 이것은 단지 경기적 측면에만 국한시킬 수 없는 차원이 포함될 수 있다. 바둑은 생각하는 예술(大竹英雄, 1992)이라는 정의가 나올 수도 있고, 삶의 지혜와 교훈을 담은 문화적 기기(利器)(정수현, 2011)라는 정의도 나올 수 있기 때문이다. 따라서 ‘바둑이란’이라는 표현 대신 ‘바둑경기의 정의’나, ‘바둑의 경기적 정의’와 같이 기술하는 것이 보다 명확한 표현이라고 생각된다.

둘째, 경기자를 ‘두 사람’이라고 한 것은 문제가 있다. 일반적으로 바둑은 두 사람이 두는 게임이지만, 오늘날에 와서는 페어바둑이나 릴레이바둑과 같은 새로운 경기방식을 채택하고 있다. 페어바둑은 4명이 두 팀으로 하여 경기를 하고, 릴레이 바둑에서는 한 팀에 여러 명의 선수가 있을 수 있다. 또한 프로기사나 아마추어 강자들이 바둑팬을 지도할 때 사용하는 다면기(多面棋)의 경우는 한 명 대 다수의 경기이다. 또한 최근에는 인터넷 프로그램에 의한 인간 대 컴퓨터, 또는 컴퓨터 대 컴퓨터의 대국도 이루어지고 있다. 따라서 바둑을 ‘두 사람’이 하는 것으로 규정하면 이런 경기를 포함시키지 못하므로 정확한 표현이라고 할 수 없다. 경기방식에 따른 경기자의 수를 포괄할 수 있게 ‘두 사람 또는 두 팀’으로 표현하는 것이 좋을 것이다.

셋째, 입문서의 표현과는 달리 ‘잡과 포로의 많고 적음’으로 승패를 가린다고 표현하고 있는데, 이 표현이 적절한지를 생각해 볼 필요가 있다. 1992년 바둑규칙에서는 ‘포로’ 부분의 기술이 없었는데 2010년 규칙에서 넣은 것은 아마도 중국바둑규칙에서 잡은 돌을 경기 중에 돌려주는 방식과 명확히 구별하기 위해서인 것으로 생각된다. 경기 중에 잡은 상대방의 돌은 포로가 되어 승패를 가릴 때 몸값을 지불하게 되므로 실질적으로는 틀리지 않는 표현이다. 그러나 바둑경기의 본질은 ‘같은 편 돌로 에워싼

안쪽의 공간’, 즉 영토를 누가 많이 차지하는가를 겨루는 것이고, 잡은 돌은 영토의 크기를 계산할 때 몸값으로 처리하는 계가(計家)의 종속적인 행위로 간주되어 왔다. ‘포로’라는 요소를 ‘집’과 대등한 개념으로 넣게 되면 바둑경기를 ‘집차지 게임’이나 ‘영토 게임(a territorial game)’ 등으로 정의하는 종래의 관행과는 달라진다.

바둑경기를 단순한 ‘집차지 게임’이 아니라 ‘집과 포로의 획득 게임’으로 본다면 어떤 의미에서 바둑의 본질적 특징을 더 정확히 나타내는 표현이라고 볼 수 있다. 아동을 대상으로 한 바둑교육에서는 바둑돌을 포위하고 잡아내는 ‘따내기’로부터 양단수, 축, 장문, 환격 등 돌을 잡는 기술 위주로 가르치고 있는데, 이런 내용은 바둑을 이해시키는 데 혼란을 줄 수 있기 때문이다. 바둑은 ‘집’을 차지하는 경기라고 해 놓고, 실제로는 돌을 잡는 테크닉을 가르치니 바둑이 영토게임인지, 돌들의 싸움인지 학습자들은 헷갈릴 수가 있다. 또한 바둑의 고수들도 ‘집짓기’로 보는 쪽과 ‘대마싸움’으로 보는 쪽으로 구별되는 패러다임의 차이를 보이고 있다(문용직, 1998 ; 정수현, 2013). 김진호와 김형준(1995)은 이와 같은 면에서 바둑경기의 목적을 ‘영토(territory) 차지’와 ‘돌잡기(capturing)’의 두 가지로 소개하고 있다.

이런 점에서 바둑을 종래의 ‘집 차지 경기’에서 ‘집과 포로의 경기’로 간주하는 것은 바둑규칙 패러다임의 전환이라고 볼 수 있다. 영토전쟁의 와중에 획득한 포로를 영토계산을 할 때 몸값을 처리하는 부수적인 활동으로 볼 것이냐, 포로 획득 자체를 집 차지와 함께 경기의 한 부분으로 볼 것이냐는 흥미로운 주제이며, 앞으로 좀 더 많은 연구를 할 필요가 있어 보인다.

넷째, ‘착수’라는 말이 이 문맥에서 적절한지 생각해 볼 필요가 있다. 착수(着手)란(반상에) 수(手)를 놓는다는 뜻으로 이 말 자체는 문제가 없다. 그러나 극히 초보적인 언설로 바둑경기를 소개하는 문장에서 ‘수(手)’라는 미지의 용어가 등장하는 것은 문제가 있다. 여기서 ‘수’는 바둑돌을 뜻하지만, 단순히 바둑통에 들어 있는 바둑돌과는 의미가 다르다. 바둑판 위의 어딘가에 놓여짐으로써 반상에서 어떤 기능(機能)을 할 때 ‘수’라고 불리는 것이다(정수현, 2011). 이렇게 추상적인 의미를 갖는 ‘수’라는 말을 동원하는 것보다는 ‘돌을 놓아’라는 단순명료한 표현이 더 적절해 보인다.

다섯째, ‘포로(잡은 사석)’라는 표현은 부적절해 보인다. 이렇게 괄호를 넣고 부연 설명할 것이라면 차라리 ‘잡은 돌’이라고 하여 단순명료하게 표현하는 것이 더 적절할 것이다. ‘포로’는 바둑을 전쟁으로 보고 잡은 돌을 비유적으로 표현한 것인데, 바둑규칙

을 기술하는 문서에서 비유적인 표현을 쓰는 것이 적절한지 숙고해 볼 필요가 있다. 중국 바둑에서는 잡은 돌은 바로 돌려주고, 한국 바둑에서는 잠시 포로로 보관하고 있다가, 계가할 때 상대방 진영에 돌려주므로 어느 의미에서는 포로라는 용어는 일리가 있는 표현이다. 그러나 괄호 안에 쓴 ‘잡은 사석(死石)’이란 말은 비문법적인 표현이다. ‘잡은 죽은 돌’이라는 의미이기 때문이다. 또한 포로는 살아 있는 개념이고, 사석은 죽어 있는 개념으로 의미가 서로 상반되는 면이 있다.

여섯째, 바둑경기의 목적인 ‘집’이라는 용어도 문제를 제기할 수 있다. ‘집’은 한국에서만 통용되는 고유의 개념으로서, 국제적으로는 ‘영토’를 뜻하는 ‘territory’가 쓰인다. 바둑을 전쟁의 게임으로 본다면 - 위에서 ‘포로’라는 말을 쓰고 있고, 실제로 바둑판의 현상을 묘사할 때는 침입, 공격, 탈출 등 전쟁용어로 표현하고 있다 - ‘집’이라는 말보다는 ‘영토’라는 비유가 더 적절할 것이다. 전통적으로 ‘집’이라는 말을 써 왔기 때문에 한국인들은 특별히 이상하다는 느낌을 받진 않지만, 집을 차지하기 위해 전쟁을 벌인다는 비유는 좀 어색하다. 또한 한국이 바둑강국으로서 바둑 국제화를 주도하는 입장인 점을 감안하면, 국제용어인 ‘territory(영토)’라는 말을 우선적으로 넣고 ‘집’을 보조적인 용어로 넣는 방법을 고려해 볼 필요가 있다.

이렇게 보면 ‘바둑의 정의’를 담은 하나의 문장에 여러 가지 문제점이 담겨 있음을 알 수 있다. 학자들은 지능, 성격, 문화 등과 같이 누구나 아는 용어도 정의하기가 어렵다고 하는데, 바둑규칙에서도 정의를 할 것이라면 신중하게 표현을 해야 할 것이다.

3. 바둑의 도구

제2조에서는 바둑의 도구를 설명하고 있다. 일반적으로 스포츠경기에서는 경기에 사용되는 도구를 규칙에 포함시키고 있다. 경기의 도구가 어떤 것인가에 따라 승부경쟁에 영향을 줄 수 있기 때문에 규격이나 종류 등에 대하여 자세히 기술한다. 마인드 스포츠인 바둑경기에서는 도구의 재질이나 사이즈 등의 외형적인 요소가 승부에 영향을 미치지 않기 때문에 도구의 속성에 대하여 자세하게 언급할 필요는 없어 보인다. 옹창기 규칙에서는 바둑돌을 흑과 백이 각각 180개씩 사용해야 하므로 돌 수를 헤아리는 특수한 바둑통이 필요하고, 도구에 대한 자세한 설명이 필요하다. 그러나 우리나라의 바둑규칙에서는 입문서에 나오는 것과 같은 도구의 기본적인 설명을 넣으면 충

분할 것이다.

바둑의 도구에 대한 규정은 <표 7>과 같이 되어 있다.

표 7. 바둑의 도구에 관한 규정

<p>1. 바둑돌</p> <p>바둑돌은 바둑을 둘 때 바둑판에 올려놓는 용구로써 흑과 백, 두 가지가 있다. 돌의 수는 흑 181개, 백 180개가 표준이다.</p> <p>2. 바둑판</p> <p>바둑판은 가로, 세로 각 19개의 평행선을 그린 평면으로 가로 42.5cm, 세로 45.5cm의 나무판을 사용하는 것이 보통이다.</p>
--

이 내용은 특별히 정의상 문제가 제기될 것은 없다. 바둑을 두는 데 필요한 도구의 물리적 속성을 기술한 것이므로 정의나 표현에 애매한 점이 있을 수가 없을 것이다. 그러나 도구의 현실에 비추어 수정 보완해야 할 점은 몇 가지 있어 보인다.

첫째, 바둑판은 19줄판이 표준이지만, 오늘날에는 9줄이나 13줄의 미니 바둑판도 사용하고 있으므로 이런 내용도 들어갈 필요가 있다. 해태제과에서 주최한 어린이 바둑 대회에서는 9줄 바둑대회를 실시하였다.

둘째, 바둑돌의 수는 흑돌 181개, 백돌 180개가 표준이나, 이보다 약간 모자라도 경기를 하는 데 지장이 없으니 그 내용도 포함시키는 것이 좋을 것이다. 응창기 바둑규칙처럼 정해진 표준 바둑돌 수를 갖추어야 하는지를 명확히 규정할 필요가 있다.

셋째, 바둑의 경기 도구를 완벽하게 설명하려면 바둑통도 다뤄야 한다. 바둑돌을 담아두는 통은 단지 보관하는 용도에 그치지만, 그래도 반드시 필요한 도구이므로 여기에 포함시키는 것이 맞을 것이다. 그리고 바둑통 뚜껑은 따낸 돌을 보관하는 기능도 한다.

4. 대국

제3조에서는 ‘대국(對局)’에 관하여 규정하고 있다. 바둑의 규칙에서는 특이하게 바둑 고유의 용어를 쓰는 경향이 있다. 경기방법에 해당하는 ‘착수’, 경기를 뜻하는 ‘대국’, 승부확인 절차를 뜻하는 ‘계가’ 등이다. 경기의 규칙을 규정하는 데 이런 용어를 사용하는 것이 적절한지는 생각해 볼 필요가 있다.

제3조의 규정을 보면 다음과 같이 서술되어 있다.

- 바둑 두는 것을 ‘대국’이라 하며, 바둑 두는 사람을 대국자라 한다.
- 대국자는 평등한 조건에서 대국함이 원칙이다.

앞의 문장은 ‘대국’의 의미와 경기자를 부르는 명칭을 소개하고 있다. 그리고 두 번째 문장은 대국의 원칙을 언급한 것인데, 그 의미와 기술 목적이 불분명하다. 바둑의 정의에 부속된 제3조의 문제점을 들면 다음과 같다.

첫째, 제1조 정의에서 ‘경기’라고 규정을 하였으므로 용어가 상충되며, ‘대국’이란 말을 특별히 도입할 필요가 없을 것 같다. 굳이 규정하려면 ‘경기방법’으로 규정하여야 한다. 바둑에서 경기를 하는 방법은 곧 바둑을 두는 것이고, 이것은 곧 ‘착수’를 뜻하니, 제4조에 나오는 ‘착수’라는 조항과 중복이 된다. 바둑을 두는 것과 바둑돌을 놓는 것은 결국 같은 의미이기 때문이다. 따라서 ‘경기방법’으로 하여 대국과 착수를 포괄하도록 하는 것이 좋을 것으로 판단된다.

둘째, 바둑의 경기자를 ‘대국자’로 칭하는 것은 바둑계의 관행이지만, 오늘날 이렇게 부르는 것이 적당한지는 생각해 볼 여지가 있다. 바둑 스포츠화가 추진되면서 바둑리그나 TV해설 등에서 ‘선수’라는 명칭이 많이 사용되는 추세에 있기 때문이다. 프로기사를 ‘사범’이라고 부르던 관행도 점차 사라지는 추세에 있고, 대국자라는 용어도 다소 진부한 느낌을 준다. 대국자라는 말 대신에 경기자라고 해도 아무 문제가 없을 것이다.

셋째, “대국자가 평등한 조건에서 대국함이 원칙이다”라는 표현은 애매하다. 이 조항에서는 대국, 즉 경기방법에 관한 소개(introduction)를 하고 있는데, 대국의 원칙과 같은 철학적 내용을 기술하고 있다. 게다가 ‘평등한 조건’이라는 것이 무엇을 가리키는지 구체적으로 명시할 필요가 있다. 교대로 한 수씩 둔다는 의미에서 평등하다는 것인지, 대국자 실력의 균형을 맞추어 두는 것이 평등이라는 것인지, 어느 것을 지칭하는

지 이해하기가 어렵다. 평등이 바둑에서 구체적으로 무엇을 지칭하는지 상세히 규정을 하든지 생략하여야 한다. 평등한 조건이란 두 가지 경우를 상정할 수 있다. 하나는 동등교대착수를 의미하는 것이고 다른 하나는 경기장 등의 경기조건 상의 평등을 생각할 수 있다. 전자는 이미 제1조 정의에서 “교대로 착수하여”에서 이미 정의가 되었으므로 중복 정의가 되고, 후자는 경기규정(規程)에 해당한다.

5. 착수

바둑규칙에서는 착수와 관련하여 제4조 착수, 제5조 착수의 원칙, 제7조 착수금지 및 제8조 착수의 제한의 4개조에 걸쳐 규정하고 있다. 이 부분은 ‘바둑의 정의’와 관련된 총칙과 달리 바둑규칙의 본문에 해당하는 것이다. 1992년 규칙에서는 바둑규칙을 총칙, 착수, 사활, 종국, 부칙으로 구분하여 기술하였는데, 이것으로 보면 착수는 각론의 맨 첫 부분에 해당한다고 볼 수 있다.

착수와 관련된 조항에서 주로 용어의 정의와 관련된 내용을 검토해 보기로 한다. 착수의 정의는 제4조에 나와 있다.

제4조 착수(着手)

착수란 바둑돌을 교차점에 놓는 것을 말한다.

이것은 착수의 의미를 정의한 것으로서 특별히 문제될 것은 없어 보인다. 그러나 자세히 보면 이 조항에 약간의 문제가 있다는 것을 발견할 수 있다.

첫째, 앞에서 지적했듯이, 대국과 착수는 비슷한 의미를 갖고 있는데, 이 용어 간에 어떤 차이가 있는지를 설명하지 않고 있다. 대국도 바둑을 두는 것, 즉 바둑돌을 판위에 놓는 것을 뜻하고, 착수도 바둑돌을 놓는 것을 뜻한다면 결국 같은 의미이다. 이런 점에서 대국과 착수의 의미 차이를 밝혀줄 필요가 있다.

둘째, 제4조 착수의 정의는 제1조 바둑의 정의에 이미 포함되어 있으므로 단순한 용어 해설에 지나지 않는다. 제1조에서 착수의 의미를 부연설명해 주는 편이 나올 것이다. 굳이 별도의 조항으로 착수의 의미를 설명하는 내용을 넣을 필요가 없다는 것이다.

셋째, 착수의 몇 가지 측면을 제4조에서 제8조까지 다룬 내용으로 보면 제4조를 ‘착수’라고만 적은 것은 형식면에서 불완전하다. 제5조 착수의 원칙, 제7조 착수금지 등과 같이 분류했다면 제4조도 이와 비슷하게 ‘착수의 정의’와 같이 제목을 달아주는 것이 맞을 것이다. 다시 말해서, ‘착수’라는 제목은 착수의 원칙, 금지 규정, 예외 규정 등을 포괄하는 제목이라는 것이다. 우리나라의 바둑규칙이 국제무대에서 인정을 받으려면 이러한 형식적인 문제도 점검하여 보완해야 할 것이다.

넷째, 착수라는 용어 이외에도 착점이라는 용어가 혼용되고 있다. 바둑용어의 풍성함을 보여주는 예라고 볼 수 있지만, 바둑규칙에서 유사한 용어가 혼용이 되면 내용을 이해하는 데 지장을 초래할 수도 있다.

착점은 반상의 점(교차점)에 둔다는 의미로 부분적으로만 보면 정확한 표현이다. 착수(권) 포기가 현실적으로 가능하며, 착수권 포기도 일종의 착수다. 착수권 포기를 착수로 인정하지 않으면 한 쪽이 연속적으로 둔 것이 되어, 제1조 정의의 “교대로 착수하여”의 정신에 위배된다. 그러므로 착수의 개념에 착수권 포기도 포함하여야 하며, 착수라는 용어로 통일하는 것이 좋다.

6. 집과 공배

바둑규칙에 나와 있는 용어 중에서 바둑 두는 사람들이 누구나 알고 있는 것이지만, 정의가 쉽지 않다. 그 중에 대표적인 것이 집과 공배이다. 앞에서 언급했던 것처럼 ‘집’은 한국에서만 통용되는 고유의 용어로 국제적인 용어인 ‘영토(territory)’와 뉘앙스가 다르다. 공배는 중국 바둑규칙에서 집이나 마찬가지로이기 때문에 한국과 일본 바둑규칙에서 인식하는 것과는 차이가 있다.

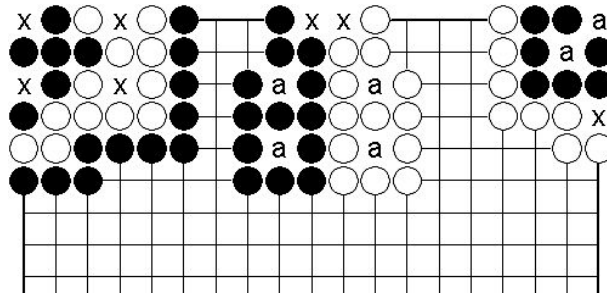
바둑규칙에서 집과 공배를 정의하고 있는 것을 살펴보고 문제점을 검토해 보기로 한다.

집에 관해서는 제9조에 규정되어 있다. 그 내용은 <표 8>과 같다.

표 8. 집에 관한 정의

<p>제9조 집</p> <p>살아 있는 돌로 에워싼 빈 점을 집이라고 하며 빈 점 하나가 한 집이 된다.</p>
--

<참고도 6> x한 곳은 모두 공배이며, a의 곳은 집이다.



우리나라 바둑에서 집은 맥락에 따라 약간씩 그 의미가 다르게 사용되는 경향이 있다. 바둑 경기의 목표²⁸⁾인 ‘영토’라는 의미로서의 집은 에워싼 안쪽의 빈 공간을 가리킨다. 그러면서 개별적인 교차점을 ‘집’이라고 부른다. 또한 사활에서는 삶에 필요한 ‘궁도(宮圖)’라는 개념으로, 때로는 ‘눈’이나 ‘안(眼)’의 개념으로 사용된다.

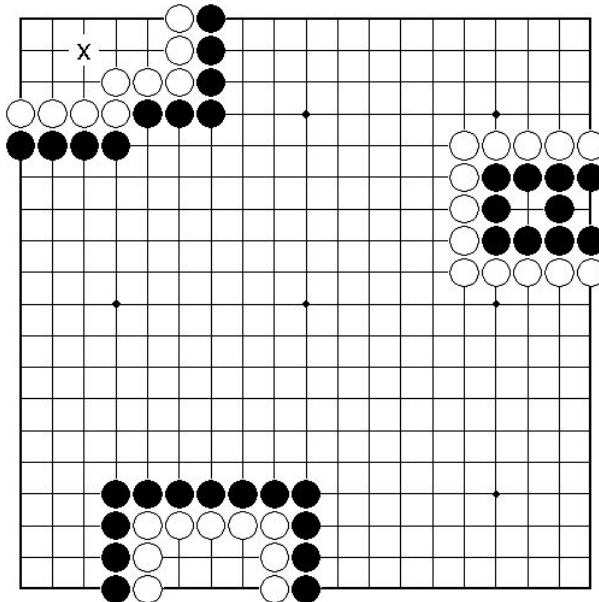


그림 24. 영토로서의 집(좌상), 눈으로서의 집(우변), 궁도로서의 집(하변)

<그림 24>에서 좌상의 백은 영토로서의 집이다. 이 집 안에 있는 X와 같은 개별적인 교차점도 집으로 불린다. 이런 경우 전체적인 모양은 ‘영토’나 ‘궁(宮)’이라고 하고 개별적인 교차점은 ‘집’으로 부르는 방법도 고려해 볼 만하다. 왜냐하면 전체 집모양과 개

²⁸⁾ 바둑의 목적은 승패를 가리는 것이며, 바둑의 목표는 상대보다 더 많은 집을 확보하는 것이다.

별 집모양을 똑같이 ‘집’으로 부르는 것이 다소 어색할 때가 있기 때문이다. 예를 들어, ‘왼쪽 백의 집은 13집’과 같이 얘기하는 것보다는 ‘왼쪽 백의 영토는 13집’이라는 표현이 더 자연스럽기 때문이다. 일본에서는 전체 영토를 ‘지(地)’라고 하고, 개별적인 집을 ‘목(目)’이라고 부른다.

한편 하변의 백과 같이 사활과 관련한 차원에서 얘기할 때는 ‘판육궁(板六宮)’과 같이 ‘궁’이라는 말로 통한다. 사활에서의 ‘궁도’ 개념이 반영된 것이다. 그러나 우변 흑 모양과 같이 두 군데 집을 가진 형태는 ‘눈’이라는 명칭으로 부르기도 한다. 집을 뜻하는 ‘가(家)’자는 ‘유가무가불상전’이나 ‘대가’와 같이 사활이나 영토의 양쪽에 두루 쓰이고 있다.

집에 관한 이와 같은 다양한 의미를 고려할 때, 한국의 바둑규칙 제9조에서 정의한 것은 약간 문제가 있다.

첫째, 살아있는 돌로 에워싼 빈 점이 집이라고 한 것은 개별적인 교차점에 국한된 개념이다. 에워싼 빈 공간, 즉 영토는 집에 포함되지 않고 있는 셈이다. 이 정의는 단순명쾌하긴 하지만 바둑의 목표인 영토로서의 집은 담지 못하고 있는 것이다.

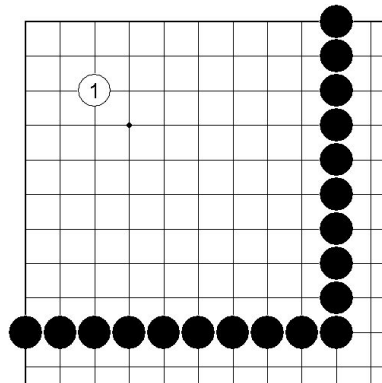


그림 25. 영토로서의 집의 문제 예

예를 들어, <그림 25>를 가정해 보자. 살아있는 돌로 에워싼 안쪽의 빈 점을 집으로 간주하면, 이 모양처럼 살아있는 흑돌로 에워싼 안쪽의 교차점은 모두 흑의 집이 되어야 할 것이다. 그러나 백1과 같이 들어와 살아버린다면 이 정의는 맞지 않게 된다. 따라서 ‘집’을 포괄적으로 정의하려면, 살아있는 같은 편 돌로 에워싼 안쪽의 빈 점 및 그 점들의 전체 합이라고 하는 것이 더 적절할 것이다.

둘째, 이 조항에서는 집만 규정하면 되는 것인데, 집, 공배, 빅을 모두 다루고 있어 결과적으로 혼선을 초래하고 있다. 이 조항을 묶어서 정의할 필요가 있는지 재검토할 필요

가 있다.

셋째, <그림 26>에서 좌상귀 모양과 같이 각각 1집씩 가진 빅일 때 흑과 백이 에워싼 한 집을 집이 아니라고 보고 있어 현행 규칙과는 모순이 된다. 좌측 흑은 삶 의 규정 (들어낼 수 없는 돌은 살아 있는 돌이다)에 의해 살아 있는 돌이다. 살아 있는 돌로 에워싼 흑의 1의 1 교차점은 정의에 의하면 집이 되어야 한다. 그러나 제9조 집의 정의, <참고도 6>에서는 공배로 규정하였으므로, 이 자체로는 죽은 돌인지 살아 있는 돌인지 구별이 안 된다.

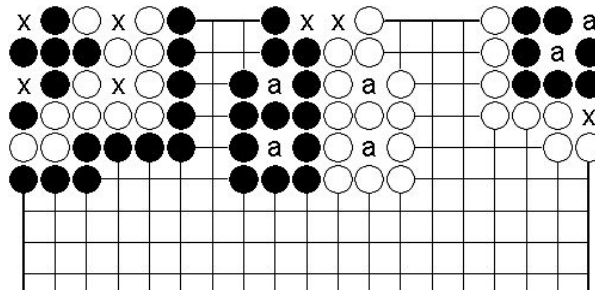


그림 26. 빅에서의 집의 정의

이런 문제를 해결하기 위해서는 제13조 계가에서 2집 이상을 가진 독립된 삶만 계가의 대상으로 한다고 명확하게 규정하여야 한다. 이 경우 공배와 1집 빅의 집을 구분하는 것이 불필요해진다. 아니면 계가의 대상에 1집도 포함시키는 것으로 집의 개념을 수정하여야 한다.

이번에는 집과 대조되는 지점인 공배에 대하여 알아보기로 하자. 현행 바둑규칙에서는 공배를 다음과 같이 정의하고 있다.

제10조 공배

집 이외의 빈 점을 공배라 한다.

이 정의는 단순명료한데, 다소 불충분한 느낌을 준다. 집과 대조적인 개념으로서의 공배는 흑과 백의 영역 사이에 있는 중립 지역(neutral area)을 의미한다. 바둑의 목표인 집의 증감에 전혀 도움이 되지 않는 무의미한 점에 해당한다. 계가를 할 때는 집 이외의 빈 점을 공배라고 해도 큰 이상은 없겠으나, 경기 중에 집이 아닌 점들을 공배라고 말하면 맞지 않은 표현이 된다. 착수가 가능한 수많은 점들을 모두 공배로 분류

해야 하기 때문이다.

이런 점에서 공배의 정의는 달라져야 한다. 집과 집 사이의 중립 지역의 점이라고 하는 것이 더 정확할 것이다.

공배에 관한 규정의 경우 계가의 정의를 “분리된 두 집 이상의 독립적으로 살아있는 돌의 집만 계가 대상으로 한다”고 하면 굳이 공배를 언급할 이유가 없으며, 제9조 집에 포함시켜 설명하는 것이 자연스러울 것이다.

7. 종국(終局)

다른 경기에 비하여 바둑에서는 경기가 완료된 시점, 즉 종국의 처리가 다소 복잡하다. 일반적으로 경기가 완료되는 순간 승패가 명확해지는 다른 경기에 비하여 바둑은 승패를 확인하는 절차를 거치게 된다. 이 처리과정을 두고 일본규칙에서는 대국정지와 종국을 구분하고 있다. 대국정지는 유효착수가 다 두어진 시점을 말하며, 여기서 합의가 되면 쌍방이 공배를 메우게 된다. 잡아서 따낸 돌과 반상에서 잡은 돌을 들어내 상대방 집에 메우고, 계가에 들어간다.

현행 한국 바둑규칙에서 종국에 대하여 다음과 같이 규정하고 있다.

제12조 종국

대국을 마무리하는 단계를 말한다. 원만한 종국을 위해 다음과 같은 규칙을 둔다.

- 공배는 한 수씩 교대로 메운다.
- 돌 곳이 없다고 생각되면 착수권을 상대방에게 넘긴다. (부칙 제3조 2항 참조)
- 쌍방이 연달아 착수권을 넘기면 이때부터 반상의 모든 사활을 끊어서 해결한다. (귀곡사, 만년패 등) 유가무가3패, 옥집버티기처럼 수가 계속 반복되는 형태는 공격권이 있는 쪽에서 판빅 또는 부분 빅을 선택하도록 한다.

이 규정을 보면 종국을 “대국을 마무리하는 단계를 말한다.”라고 단계의 개념으로 규정하였다. 그런데 이렇게 단계의 개념으로 종국을 바라보면 어느 시점부터 종국이라

고 해야 할지 다소 애매해진다.

“쌍방이 연달아 착수권을 넘기면 이때부터”의 ‘넘기면’은 실제적으로 착수가 종료(종국)된 것으로 통상 이 시점에서 바둑이 끝난다. “이때부터”는 다음 단계를 의미하는 것으로, 이 조항에서는 실제적으로 2단계를 설정하고 있지만, 구체적으로 무엇이 1단계이고 무엇이 2단계인지 명확하지 않다. 단계가 시작되는 시점과 단계가 끝나는 시점을 먼저 규정하고, 두 시점 간의 단계를 종국 단계라고 명확하게 하여야 한다. 즉 공배를 다 매운 상태를 가종국(1차 종국시점)으로 규정하고, 가종국부터 종국 시점까지의 단계에서 쌍방의 이견을 조정할 수 있도록 하여야 한다. 이러한 과정이 끝나면 종국(또는 2차 종국)이라고 규정할 수 있다.

8. 소결론

이 장에서는 한국 바둑규칙에서 상당히 많은 분량을 차지하는 바둑규칙 용어의 정의와 표현 문제를 분석해 보았다. 바둑규칙의 정의에 대해서는 지금까지 특별한 관심을 기울이지 않았는데, 이 연구에서는 바둑규칙에서 용어와 표현 문제도 중요하다고 보아 이와 관련된 내용을 검토해 보았다.

연구한 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 바둑규칙에는 다른 분야의 경기규칙과는 달리 유독 정의에 관한 내용이 많이 포함되어 있다. 경기에서 지켜야 할 규범이나 법을 다루는 바둑규칙에서 이렇게 정의를 많이 넣어야 하는지에 대해서는 연구해 볼 필요가 있다. 일반적인 경기 용어로 사용하는 방안도 고려해 볼 필요성이 있다.

둘째, 바둑이 무엇인가를 다룬 ‘바둑의 정의’에서는 짧은 문장 속에 엄밀한 의미에서 지적할 점이 많이 들어 있었다. 실제 경기 요소를 포함하지 못하는 내용도 있고, 비유적 표현을 사용하여 객관적이고 중립적인 성격의 규칙에서 적절성에 관한 문제를 제기하고 있고, 비문법적인 표현도 들어 있었다.

셋째, 바둑에서 관행적으로 사용하는 ‘대국’과 ‘착수’는 똑같이 ‘바둑 두는 것’을 의

미하는 것으로 정의되어 있는데, 이런 식으로 분류할 필요는 없어 보인다. 대국에서는 ‘평등한 조건’이라는 불명료한 표현이 들어 있고, 착수는 몇 가지 조항으로 나누어 기술하고 있으나 바둑규칙에서 중요한 ‘착수권 포기’와 같은 핵심적인 내용은 누락되어 있다.

넷째, 집과 공배의 용어는 그 의미를 신중하게 고려하여 사용할 필요가 있다. 엄밀한 의미에서 이 둘에 관한 정의는 적절하지 않으며, 집의 경우 개별적인 교차점을 가리키는 ‘집’과 그 집들로 이루어진 ‘영토’를 구분할 필요가 있다.

다섯째, 중국은 바둑의 마무리 단계를 가리키는데, 어느 시점을 중국으로 보아야 할지가 명확하지 않다. 유사한 용어로 ‘대국종료’나 ‘대국정지’와 같은 용어가 함께 쓰이고 있어 보다 명료한 정의를 내려야 할 것으로 생각된다.

이러한 연구결과는 앞으로 바둑규칙을 개정하거나, 수정 보완할 때 규정집에 들어 있는 용어나 표현 문제를 신중하게 검토할 필요성이 있음을 시사해 준다. 더구나 국제 바둑경기 등에서 바둑규칙을 제시해야 할 기회가 많아지는 현실을 고려한다면, 바둑규칙에 사용된 용어나 표현은 어느 정도의 격식을 갖출 수 있게 준비를 하여야 할 것이다. 이런 점에서 바둑규칙에 관한 회의나 연구를 할 때 바둑기술과 제도의 전문가만이 아니라, 언어에 전문성이 있는 사람도 포함시키는 것이 바람직할 것이다.

V. 귀곡사 규정의 문제점과 대안

바둑규칙에서 귀곡사의 처리 문제는 예로부터 지금까지 많은 논쟁을 불러일으키고 있다. 이 장에서는 귀곡사 규정의 변천과정과 논리를 종합하여 이 규칙이 안고 있는 문제점을 분석하고, 실제경기에 있어서의 현실적인 대안을 찾아본다.

1. 귀곡사의 개념

바둑에서 ‘귀곡사’는 ‘귀에 생긴 곡사궁(曲四宮)’을 가리킨다(양동환, 정수현, 김진환, 2005). 사활에 관한 집모양을 가리킬 때는 ‘궁도(宮圖)’라는 개념을 써서 직사궁, 곡사궁, 판육궁, 매화육궁과 같이 부르는데, 귀곡사는 귀에서 생겨난 곡사궁을 말하는 것이다. 영어로는 귀곡사를 ‘Bent four in the corner’라고 쓴다(남치형, 2004).

고대 중국에서는 귀곡사 형태를 ‘각반곡사(角盤曲四)’라고 불렀다(晏天章, 嚴德甫, 2006). <현현기경>에는 “각반곡사는 네 점이 귀에 곡반하고 있는 것을 말한다.(角盤曲四, 言四子曲盤其角也)”라고 적혀 있다. 여기서 ‘각반’은 ‘바둑판의 귀각’을 가리키는 것으로 보인다. 이 문헌에서는 각반곡사를 설명하면서 직사(直四), 판육(板六), 화취(花聚) 등의 궁도의 사활에 관한 언급을 하고 있는데, 여기서 보면 ‘궁(宮)’이라는 말을 쓰지 않고 ‘안(眼)’을 쓰고 있음을 알 수 있다²⁹⁾.

그런데 귀곡사는 엄밀한 의미에서 ‘귀의 곡사궁’을 의미하는 것은 아니다. 일반적으로 곡사궁은 <그림 27>의 왼쪽과 같은 모양을 가리킨다. 기억자처럼 굽은 형태로 4집 모양을 하고 있는데, 이것과 약간 모양이 다른 일명 ‘번개 4궁’도 곡사궁에 들어간다. 오른쪽 흑의 모양은 귀에 있는 곡사궁이다. 왼쪽의 곡사궁과 궁도 형태는 동일한데, 귀에 있다는 점이 다르다.

29) “若兩勢相圍而較着數, 則大眼家贏也.(만일 양세(兩勢)가 서로 에워싸고 수상전할 때는 대안(大眼)이 이긴다.)”라고 적혀 있다(홍경령 역, p.48). 이는 우리나라에서 쓰는 ‘대궁소궁’과 같은 것이다.

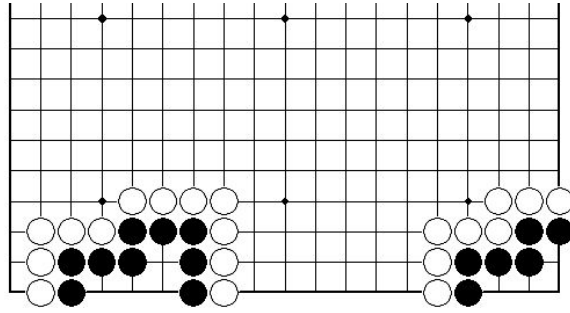


그림 27. 변과 귀의 곡사궁 형태

이치상으로 보면 귀곡사, 즉 귀의 곡사궁은 이 형태를 일컫는 것이 맞을 것이다. 이 모양이야말로 문자 그대로 ‘귀에 있는 곡사궁’이기 때문이다. 그러나 실제의 ‘귀곡사’는 이 모양을 가리키는 것이 아니다.

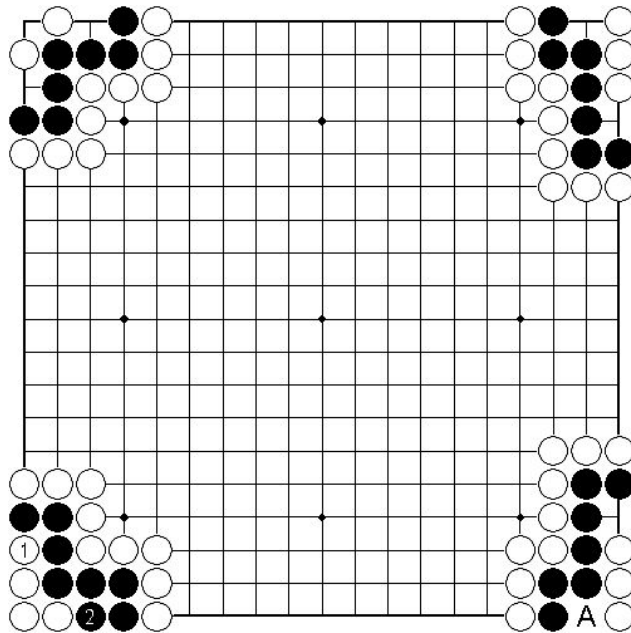


그림 28. 귀곡사

바둑에서 흔히 말하는 귀곡사는 <그림 28>의 좌상쪽에 있는 모양과 우상쪽의 모양을 의미한다. 이 모양들은 곡사궁이 아니라 곡오궁이며, 안에 상대편 돌이 들어와 파호(破戶)³⁰를 하고 있는 상태이다. 이 모양을 귀곡사로 부르는 이유는 <그림 28>의

30) 상대의 급소에 두어 두 눈을 내지 못하도록 집 모양을 없앴(양동환 외, 2005).

좌하처럼 백1로 잡으러 갈 경우 흑2로 따내 곡사궁이 된다고 보기 때문이다. 우하쪽 흑도 백A로 들어가면 곡사궁이 된다.

따라서 귀곡사는 ‘귀의 곡오궁에 상대방이 파호하고 있는 모양으로서, 상대방이 잡으러 가면 곡사궁이 되는 형태’라고 정의하는 것이 정확한 표현이다. 즉, 귀각을 끼고 곡오궁(曲五宮) 형태를 하고 있는 집 모양에 상대방이 들어가 빅과 같은 형태를 하고 있는 모양을 말하는 것으로, 잡으러 가면 귀의 곡사궁이 되는 모양이 귀곡사인 것이다. 이처럼 어떤 행위의 결과 후에 나타나는 모양에 관하여 개념을 부여하고 있다는 점에서, ‘귀곡사’라는 명칭은 정확한 표현은 아니라고 볼 수 있다.

귀곡사에 담긴 이와 같은 의미의 복잡함으로 인해 이 규칙은 초보자에게 설명하기 어려운 측면이 있다. 즉, 귀곡사 규칙은 적어도 중급자 수준은 되어야 이해할 수 있는 규칙으로서, 규칙의 교육이 중·고급 수준에서도 이루어져야 함을 보여준다(정수현, 2011).

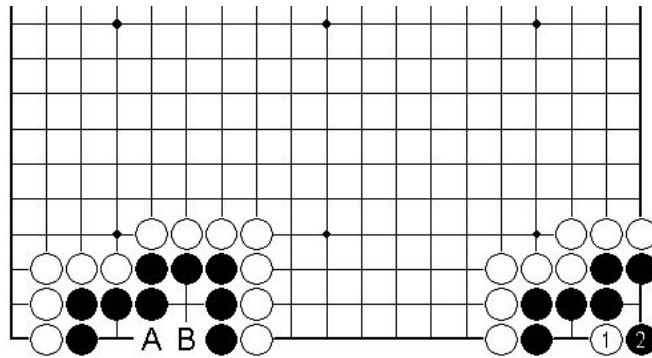


그림 29. 변의 곡사궁과 귀의 곡사궁

“잡으러 가면 귀곡사”라는 이 개념은 바둑규칙에서 가장 이해하기 어려운 문제이다. 귀곡사가 다른 부분의 곡사궁처럼 ‘귀의 곡사궁’을 가리키는 것이라면 사실 문제는 단순하다. <그림 29>에서 일반적인 곡사궁인 왼쪽 모양은 백A면 흑B로 완성한다는 것을 초보자도 배운다. 이에 비하여 오른쪽 귀에 있는 곡사궁은 백1에 두면 흑2에 들어가 패가 된다. 이러한 차이만 이해하면 귀의 곡사궁의 처리는 특별히 어려울 것이 없다. 그러나 “잡으러 갈 경우 귀곡사”가 된다는 이 조건이 어려운 문제를 야기한다. 잡으러 가지 않는다면 어떻게 되는가의 문제를 발생시키는 것이다.

귀곡사가 이처럼 머리 아픈 문제를 내포하는 것은 바둑판의 구조에 기인한다. 바둑판에서 귀는 귀각을 낀 변의 양쪽이 막혀 있어 바둑의 목적인 ‘영토’를 확보하는 데 가

장 유리하며, 그래서 포석은 귀에서 시작하는 것이 기본상식이다. 또한 귀는 귀각에 거의 들어갈 수 없다는 속성 때문에 온갖 진기한 수들이 숨어 있는 귀수·묘수의 보고이기도 하다(정수현, 2011). 실제로 사활 묘수풀이 문제 중에는 ‘귀의 특수성’을 이용하며 푸는 문제들이 적지 않다. 귀곡사 역시 이러한 귀의 특수성에서 비롯되는 미묘한 문제를 안고 있는 것이다.

2. 귀곡사에 관한 규정

한국 바둑규칙에서는, 1990년대 이전에는 일본규칙에 따라, 귀곡사는 포위하고 있는 돌이 완생(完生)이면 무조건 죽음으로 처리하였다. 일본 위기규약(1949)에서는 “귀곡사는 다른 부분과 관계없이 단독으로 죽는다.”는 것을 일본기원 판례에 명시하였다.

이러한 판례의 원류는 중국의 가장 오래 된 기경(棋經)인 <돈황기경>에서 찾아볼 수 있다. 돈황기경에 바둑규칙에 관한 언급이 두 군데 나오는데, 그 중 하나가 ‘귀곡사는 죽는다’라는 내용이다. 이런 규정으로 볼 때, 그 당시에 도 귀곡사의 처리가 쉽지 않은 문제여서 특별히 규칙을 정하여 처리해야 할 필요성을 느꼈던 것으로 생각된다. 일본 위기규약의 귀곡사에 관한 논리는 <망우청락집>과 <현현기경>이 일본에 전래됨에 따라 확립된 것으로 보인다. <현현기경>에 수록된 ‘기경십삼편’에는 귀곡사에 관하여 다음과 같이 규정하고 있다.

각반곡사(角盤曲四)는 네 점이 귀에 곡반하고 있는 것을 말한다. 비록 패로 인하여 살 수 있지만, 나중에 팻감을 없앤 후 잡으려 갈 수가 있기 때문에 죽는다.”

1989년 일본에서는 위기규약을 개정하면서, 기존의 판례인 ‘귀곡사는 무조건 죽는다’는 것에 대해 새로운 논리를 도입하여 설명하였다. 이 시기부터 일본과 한국은 귀곡사 해결방법에 있어서 서로 다른 길을 걷기 시작한다. 일본기원의 위기규약 개정에 따라 한국에서도 룰위원회를 열고 새로이 명문화한 바둑규칙을 발표했는데, 여기서는 귀곡사에 관하여 다음과 같이 규칙을 정하였다.

1992년 바둑규칙의 부칙 제3조 사할, 1) 귀곡사, 6도의 경우 백이 일방적으로 잡으러 갈 권리가 있으므로 팻감 유무에 관계없이 흑의 죽음이다. 2) 수상전 걸린 귀곡사, 귀곡사를 포위하고 있는 돌이 완생이 아닌 경우(7도, 8도) 실전해결을 못한 채 종국에 이르면, 흑의 권리를 인정하여 백이 죽는 것으로 한다.

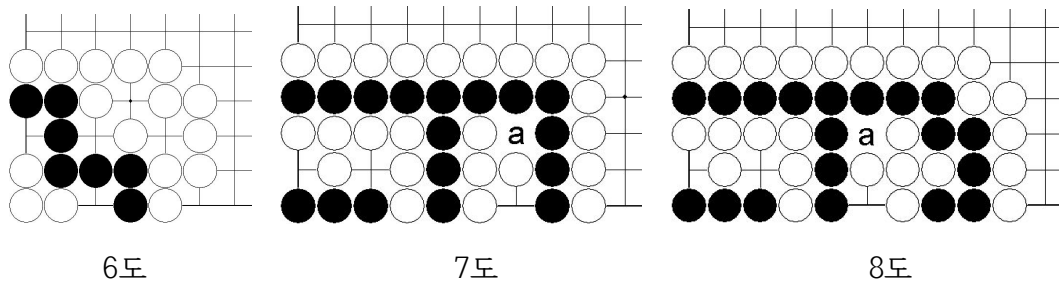


그림 30. 1992년 바둑규칙 제3조 사할, 1) 귀곡사, 참고도 규정

2004년 바둑규칙에서는 동일한 조항의 ‘2) 수상전 걸린 귀곡사’의 내용을 다음과 같이 개정하였다.

귀곡사를 포위하고 있는 돌이 완생이 아닌 경우(7도, 8도) 실전해결을 못한 채 종국에 이르면 백으로 간주한다.

2009년 바둑규칙에서는 이전의 부칙에서 다루던 귀곡사를 규칙의 제12조 종국과정에서 처리하는 것으로 변경하였다.

제12조 종국(終局)

한 판의 바둑을 마무리하는 것을 종국이라 하며 이를 위해 다음과 같은 규칙을 둔다.

1. 공배는 한 수씩 교대로 메운다.
2. 돌 곳이 없다고 생각되면 착수포기 의사를 밝힌다. 착수포기가 나오면 항상 상대가 착수의 권리를 갖는다. 착수포기의 뜻을 나타낼 때는 반외에 착점을 하고 계시기를 누른다. (부칙 제3조 2항 참조)

3. 흑, 백 연달아 착수포기가 나오면 모든 사활을 부분으로 끊어서 해결한다.

(귀곡사, 만년패 등)

유가무가3패, 억지옥집삶의 형태처럼 해결할 수 없는 경우는 판빅, 또는 부분 빅으로 처리한다. (이 경우는 한 쪽만 권리가 있다).

이 규칙에서는 귀곡사의 처리에 관해 특별히 규정하지 않고, 다만 사활에 관한 문제는 부분으로 끊어서 해결한다는 원칙 속에 포함시켰다. 이것은 귀곡사 등의 처리가 팻감의 유무와 관련이 있어 복잡한 문제를 낳기 때문에 이 문제를 모순 없이 해결하려는 시도로 보인다. 이후 2010년 바둑규칙에서는 2009년 바둑규칙의 문구를 다음과 같이 수정하였다.

제12조 종국(終局)

대국을 마무리하는 단계를 말한다. 원만한 종국을 위해 다음과 같은 규칙을 둔다.

1. 공배는 한 수씩 교대로 메운다.
2. 둘 곳이 없다고 생각되면 착수권을 상대방에게 넘긴다. (부칙 제3조 2항 참조)
3. 쌍방이 연달아 착수권을 넘기면 이때부터 반상의 모든 사활을 끊어서 해결한다.(귀곡사, 만년패 등)

유가무가3패, 옥집버티기처럼 수가 계속 반복되는 형태는 공격권이 있는 쪽에서 판빅 또는 부분 빅을 선택하도록 한다.

이 역시 귀곡사에 관해서는 앞의 규정과 같다. 다만 종국 과정에서 착수권 문제를 간명하게 처리하고 있다.

3. 귀곡사 규정의 논리

한국과 일본의 바둑규칙에서는 ‘귀곡사는 (포위하고 있는 돌이 완생이면) 그 자체로 죽음’이라고 규정하고 있다. 규칙을 개정하면서 나온 몇 차례의 변경사항은 귀곡사가

죽음이라는 규칙의 논리를 설명하기 위한 것이었다. 지금까지 변화되어 온 귀곡사 규정의 논리를 살펴보기로 한다.

귀곡사 규정에 관한 초기의 논리는 ‘패후마’였다. 즉, 팻감을 없애고 잡으러 갈 수 있기 때문에 귀곡사는 죽음이라는 것이다. 이 패후마의 논리는 중국의 바둑고전인 <현현기경> 속의 ‘기경십삼편’에 담겨 있다. 그 문헌에서는 “비록 패로 인하여 살 수 있지만, 나중에 팻감을 없앤 후 잡으러 갈 수가 있기 때문에 죽는다.”라고 설명하고 있다.

이 논리는 일본의 바둑규칙으로 자리 잡았고, 1937년에 순장바둑을 폐지하고 일본의 바둑을 받아들인 한국에서도 동일하게 적용이 되었다. 그러다가 1980년대 초에 SST규칙³¹⁾을 보급하기 시작한 대만의 잉창치에 의하여 이 논리가 비판을 받게 되었다. 잡으러 가면 패가 되는 모양을 그냥 죽었다고 하는 것은 부당하지 않으냐는 것이었다.

이러한 비판에 따라 1989년 일본에서는 위기규약의 개정을 시도했고, 그동안의 판례인 ‘귀곡사는 무조건 죽는다’는 것에 대해 새로운 논리를 도입하였다. 이 논리는 귀곡사와 관련이 있는 ‘착수포기’ 개념의 도입이다.

일본기원에서는 착수를 종전의 의무개념에서 권리개념으로 바꾸어 ‘착수포기’라는 개념을 도입했다. 그러나 착수포기는 어느 일방이 대국이 끝났음을 선언할 때에만 할 수 있다. 즉, 일방이 더 이상 둘 데가 없을 때만 포기가 가능하도록 한 것이다. 이후 상대방은 착수를 할 수 있으나, 실제로 둘 곳이 없다면 같이 착수포기를 할 수 있다.

이러한 변경은 과거의 ‘만년패 사건’과 ‘오청원과 다카가와 가쿠(高川格)’의 바둑에서 일어났던 착수문제를 해결하기 위한 것이었다. 착수를 의무로 규정하면, 착수를 포기하는 것은 의무를 포기하는 것이므로 성립하지 않는다. 그러므로 착수포기가 가능하도록 착수를 의무에서 권리로 변경한 것이다. 이렇게 착수를 권리로 규정하였으나, 착수포기 이전은 여전히 의무 개념으로 남아있다.³²⁾

착수포기의 규정은 중국의 처리와 밀접한 관계가 있다. 대국자 쌍방이 착수포기를 선언하면 중국단계로 넘어간다. 이 중국단계에서는 사활의 확인 작업이 필요한데, 사활에 관한 규정은 다음과 같다.

31) SST는 Stones and Space are Territory를 의미한다(Ing, 1981).

32) 이 문제로 인해 다른 문제가 꼬리를 이어 발생한다. 한국규칙의 판정에 관한 세칙에서 권리로 분류한 것과 내용이 같다.

제9조 ‘대국의 정지’ 후에 사활확인을 할 때는, 동일한 패를 바로 때릴 수 없다. 상대가 착수포기를 한 경우에는 새롭게 그 패를 때릴 수가 있다.

착수포기와 관련된 이 규정을 귀곡사에 적용해 본다면, 어느 일방이 귀곡사의 패를 따냈을 때 상대방은 다른 곳의 팻감과 관계없이 다시 패를 따낼 수 없도록 하여 해결한다는 논리이다. 또한 일방이 따낸 패에 대해 상대방이 다른 곳에 있는 양패 등의 팻감을 써도, 양패와 별개로 취급하여 일방이 따낸 패는 상대방이 되따낼 수가 없게 규정하였다. 이러한 논리로 귀곡사가 죽는다는 것을 규정하였다.

이 규정에 대하여 한국은 받아들이기가 어려웠다고 한다. 당시 바둑물위원회에 참여했던 전문가 J씨는 귀곡사에서 패가 날 경우 팻감을 쓰지 못하고 무조건 착수포기를 하도록 한 규정이 불합리하다는 느낌을 받았다고 한다. 그래서 일본의 개정 위기규약을 검토한 한국에서는 1991년 나름대로의 규칙을 준비하여 1992년부터 시행하였다.

이때 한국에서는 귀곡사의 문제를 보다 논리적으로 풀기 위하여 ‘권리’라는 개념을 도입하였다. 다시 말해서, 권리가 강한 쪽의 주도권을 인정해 처리한다는 바둑규칙의 원리를 만들어 넣은 것이다. 이 ‘권리’라는 원리에 의해 귀곡사는 일방이 잡으려 갈 권리가 있고, 다른 쪽은 수비적인 입장에 있기 때문에 귀곡사는 죽음이라는 결론을 내리게 되었다.

그 후 2009년에 바둑규칙을 개정하면서 ‘권리’라는 개념을 쓰지 않고 ‘끊어서 처리한다’는 논리를 도입하였다. 2011년에 나온 스포츠토토용 바둑규칙에서는 ‘귀곡사 및 패가 되는 대궁소궁’에 관한 항에서 귀곡사의 처리를 이렇게 규정하고 있다.

<제19조 경기종료>에 의거, 부분으로 끊어서 처리하므로 흑이 죽는다.

이 규정은 어떤 장면의 사태를 전체적 상황과 관련짓지 않고, 해당 부분에만 국한시켜 처리한다는 논리를 담고 있다. 마치 사활문제처럼 다른 부분과의 관계는 일절 고려하지 않고, 문제가 되는 부분만으로 판단을 한다는 원칙이다.

이 논리로 한다면 귀곡사 문제를 이론적으로 해결할 수 있다. 귀곡사 부분에만 초점을 맞추어 다른 부분의 팻감 여부 등에 신경 쓸 필요가 없이 자체로 해결할 수가

있다. 이것은 다른 곳에 빅이나, 양패 등 팻감을 없앨 수 없는 상황에도 문제없이 처리할 수 있다는 장점이 있다. 반면에 논리적으로 타당한지에 대한 검토가 필요하고, 한 수 늘어진 패의 가일수 문제와 같이 전체 상황과 관련된 문제에서 규칙을 재검토할 필요가 있다.

4. 귀곡사 규정의 문제점

지금까지 귀곡사에 관한 개념, 규정, 논리를 살펴보았다. 이것을 바탕으로 귀곡사 규정의 문제점을 고찰해 본다.

귀곡사는 변이나 중앙이라면 빅이 되는 형태이나, 귀의 특수한 성질 때문에 패가 되는 것이 특징이다. 귀곡사의 부분적인 결과는 패이므로, 잡으러 가는 쪽은 언제든지 팻감을 없애고 잡으러 갈수 있는 반면, 상대방은 잡으러 오기를 기다릴 수밖에 없는 입장이다. 이 모양에 대하여 한국과 일본에서는 포위하고 있는 돌이 완전하게 살아 있으면 귀곡사를 ‘무조건 죽음’으로 규정하고 있다.

이 규정은 다음과 같은 몇 가지 점에서 문제점이 있는 것으로 판단된다.

첫째, 귀곡사를 무조건 죽음으로 규정하는 것을 납득하기 어렵다.

둘째, 귀곡사가 죽음이라는 논리에 허점이 있다.

셋째, 국제 바둑규칙의 차이로 인한 문제가 발생할 수 있다.

넷째, 귀곡사 규정은 다른 규정과 충돌하고 있다.

1) 규정의 타당성 문제

귀곡사를 죽음으로 규정할 때 직관적으로 떠오르는 느낌은 불합리하다는 관념일 것이다. 패가 되는 모양을 무조건 죽었다고 하니 귀곡사로 죽음을 당하는 입장에서는 억울하다는 생각이 들 수밖에 없다. 앞에서 살펴본 바둑규칙의 문제 사례 분석에서 과거에 한국기원에 바둑팬들이 전화를 걸어 귀곡사 규정에 관해 문의하거나, 항의를 했다는 것이 그 증거이다. 명문화된 바둑규칙을 잘 모르는 아마추어 바둑팬의 상식적인 관점에서 볼 때, 귀곡사를 무조건 죽음이라고 한다는 것은 타당하지 않다고 본 것이다.

이러한 문제점을 파고든 이가 대만의 잉창치이다. 그는 아마추어의 입장을 대변하듯 일본 바둑규칙의 문제점, 특히 귀곡사 규정에 관한 문제점을 비판하며, 귀곡사는 그냥 죽음이 아니라 패가 되는 것이니 패로 해결하라고 주장하였다(Ing, 1991).

귀곡사 규정이 불합리하다고 보는 것은 잉창치만은 아니다. 한·중·일 및 대만의 바둑규칙 차이점을 분석한 차일홍(2008)은 이 규정을 불합리한 것으로 보았고, 공식적인 연구로 명문화되지는 않았지만, 중국규칙과 흡사한 규칙을 발표한 이무현³³⁾의 바둑룰에서도 한국과 일본 바둑규칙의 귀곡사 규정이 불합리하다고는 지적이 있었다.

중국과 응창기 규칙에서는 귀곡사 문제를 실전으로 해결하고 있다. 그러나 영토물에 속하는 한국과 일본규칙은 귀곡사를 포위하고 있는 돌이 완생일 경우에는 죽음으로 규정하고 있으며, 완생이 아닐 경우에만 실전해결을 하고 있다.

많은 사람들이 귀곡사 규정을 불합리하다고 보는 중요한 이유는 소수의 권리를 무시했다는 점일 것이다. 한 쪽은 팻감을 없애고 잡으러 갈 수 있다는 권리를 인정해 주면서도, 다른 한 쪽은 패가 날 때 다른 곳에 팻감을 써 일부라도 대가를 얻을 수 있는 권리를 무시하고 있기 때문이다. 패는 본질적으로 바꿔치기로서, 한 쪽이 패를 해소하는 동안 다른 쪽은 팻감으로 두 번 연속 두어 대가를 구하는 것이 특징이다(조남철, 1979). 본질적으로 ‘바꿔치기(trade)’의 속성을 가진 패에서 교환의 권리를 박탈해 버린 것이 귀곡사의 본질적인 문제점이다.

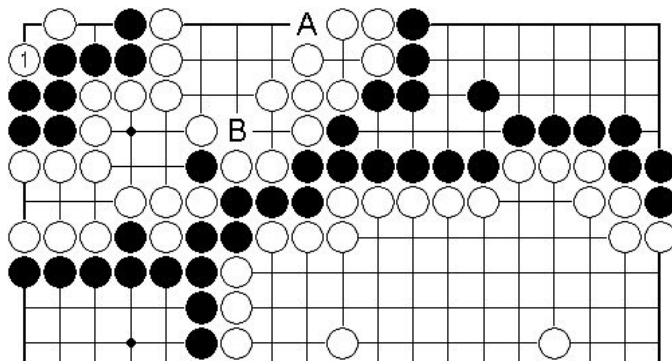


그림 31. 귀곡사와 팻감

<그림 31>에서 백이 팻감을 없애고 잡으러 갈 수 있는 권리를 행사하여 패를 걸었다고 가정하자. 백이 이 패를 이기려면 A나 B의 팻감을 없애야 한다. 그렇지 않으면

33) 영동대학교 수학과 교수로, 명지대 바둑학과에서 바둑룰에 관한 특강을 하였다.

패가 벌어졌을 때 흑이 이곳에 팻감을 써 이득을 얻을 수 있기 때문이다.

실제로 ‘만년패’가 났을 때 팻감을 없애기 위해 자기 집을 메우는 경우가 있다. 예컨대, 사카타 9단과 한다 9단이 둔 일본 명인전 대국에서는 만년패의 팻감을 없애기 위해 자기 집에 두는 손해를 보아 패배를 당한 적이 있다(坂田榮男, 1984). 귀곡사도 이처럼 팻감을 없애는 손해를 감수해야 할 것이다.

2) 논리적 설명의 허점

귀곡사는 자기 영토 속의 팻감을 없애놓고 잡으러 가면 잡을 수 있음이 분명하다. 중국규칙과 응창기 규칙에서는 자기 영토에 돌을 놓아도 손해가 아니니 실제로 그렇게 하면 된다. 하지만 영토를 채택하고 있는 한국과 일본의 규칙에서는 집을 메우는 것이 손해가 되므로 그렇게 하기가 어렵다. 그래서 별도의 논리와 특별 규정에 의해 귀곡사를 처리하는 방법을 사용하고 있다.

그런데 이 논리에는 치명적인 허점이 있다. ‘패후마’의 논리는 다른 곳에 박이 있거나, 양패 등 팻감이 많이 나는 모양이 있을 경우 한계를 노출할 수밖에 없다. 팻감을 없앨 수 있다는 가정이 무너지기 때문이다. 이런 경우도 귀곡사를 무조건 죽음이라고 보는 것은 비논리적이다.

‘권리’라는 개념으로 귀곡사를 죽음이라고 보는 논리도 문제가 있음은 앞에서 지적하였다. 여기서는 권리의 논리가 갖는 다른 문제점을 생각해 보기로 한다. 1992년 한국기원에서 바둑규칙을 만들 때 분쟁의 여지가 있는 규칙을 처리하기 위해 ‘권리’와 함께 ‘실전해결’의 논리를 도입하였는데, 이 실전해결 원칙이 권리의 개념과 상충된다는 점을 간과하였다. 실전해결의 원칙을 적용한다면 귀곡사는 팻감의 유무를 고려하여 실전에서 해결해야 마땅할 것이다. 또한 팻감을 없앨 수 없는 특수한 상황에서는 잡으러 갈 수가 없기 때문에 귀곡사를 권리에 근거하여 무조건 죽음으로 규정한 것은 논리적 오류라는 비판을 받을 수밖에 없다.

현행 한국바둑규칙에서는 논쟁이 된 이러한 논리를 버리고, 귀곡사를 끊어서 처리하는 논리를 개발하였다. 즉, 귀곡사가 있는 부분을 다른 부분과 끊어서 본다는 논리이다. 그렇게 보면 수비자가 쓸 팻감이 없으므로 결국 죽는다는 것이다.

이 논리는 ‘바둑의 원리’의 측면에서 볼 때 타당성이 결여되어있다. “바둑이란 부분

보다 전체적 맥락에서 두어 나가는 것이 중요하다”고 널리 강조되고 있고, 심지어는 기업경영인 중에 “부분보다 전체를 보라”는 바둑의 교훈을 배웠다고 주장³⁴⁾하고 있다. 바둑에서 전체적 상황을 고려하지 않고 특정 부분만 보고 판단하는 ‘근시안적 시각’을 경계하고 있는데, 이와는 상반되게 바둑규칙에서 특정 부분만을 끊어서 판단한다는 논리를 주장하는 것은 일관성이 결여된 조치이다.

3) 국제경기에서의 분쟁 가능성

오래 전부터 ‘귀곡사는 죽음’이라는 규정이 적용되어 온 이래로 프로기사나 아마추어 강자들의 공식 시합에서 귀곡사 문제로 분쟁이 생기거나, 규칙의 문제가 제기된 적은 없었다. 앞의 바둑규칙과 관련된 문제 사례 분석에서 보았듯이, 귀곡사와 관련된 실질적 문제는 바둑규칙을 잘 모르는 바둑팬들이 항의성 전화를 한 것이 대부분이다. 1990년대 말까지는 한국기원에 귀곡사 처리에 대한 문의 또는 항의가 많았으나, 점차 인터넷 대국이 보편화 되면서 이러한 항의는 물 밑으로 가라앉았다. “악법도 법이다”라고 한 소크라테스의 말처럼, 귀곡사는 포위한 돌이 완생일 경우 죽음으로 한다고 규정하고 그 규칙을 따르면 별 문제는 없을 것이다.

그러나 한국, 일본과 다른 바둑규칙을 채택하고 있는 지역에서 귀곡사는 실전해결이라고 알고 있는 아마추어들이 국제시합을 할 때 이로 인한 분쟁이 발생할 개연성은 충분히 있다. 중국규칙에 익숙지 않아 반 집 승리한 바둑을 반집패 다한 유창혁 9단의 사례나, 바둑돌을 돌려주는 중국규칙의 관행에 익숙지 않아 따낸 돌을 자기 바둑통에 담아두는 사례 등에서처럼 한국과 일본의 귀곡사 규칙에 익숙지 않은 중국계 아마추어들이 귀곡사를 실전해결로 간주했다가 “아, 규정을 잘 몰랐다.”라고 항의하는 사태가 벌어질 수도 있을 것이다. 지분룰에서는 자연스럽게 실전적 해결이 가능하나, 영토룰인 한국 바둑규칙과 일본 바둑규칙은 마찬가지로 귀곡사를 강제로 처리하여 소수의 권리를 박탈하고 있다는 점에서는 같다. 이러한 지분룰과 영토룰의 처리방법에 대한 차이로 인해, 국제경기에서 중국선수와 한국선수가 대진하였을 경우, 상대국의 규칙을 잘 모른다고 한다면 쌍방이 납득할 수 없는 문제가 발생할 수도 있다. 규칙의 차이로 인한 문제는 바둑의 세계화에 걸림돌로 작용할 수도 있다.

34) ‘바둑에서 배우다’ <CEO 안철수, 영혼이 있는 승부>(안철수, 2001).

4) 타 규정과의 충돌

귀곡사에 관한 규칙에서 또 다른 문제는 현행 귀곡사 처리가 바둑규칙의 다른 규정과 충돌이 되고 있다는 점이다.

첫째는 이 규정이 사활의 기본정의에 위배된다는 점이다. 현행 규칙에서는 들어낼 수 없는 돌은 삶이라고 규정하고 있다. 즉, 상대방이 단수 모양으로 이끌어 따낼 수 없는 돌은 삶으로 정의하고 있는 것이다. 이 사활 규정으로 보면, 팻감을 없애고 잡으러 간다는 조건을 충족시키지 않고는 귀곡사로 잡힌 돌을 들어낼 수가 없어 사활의 규정과 모순이 된다. 들어낼 수 없어서 못 들어낸 것과 의도적 또는 비의도적으로 들어내지 않은 것은 반상에 나타난 결과가 같아지는 것이다. 이렇게 동일한 현상에 대해 어느 것은 죽었고, 어느 것은 살았다고 하는 것은 판단 기준이 상황별로 따로따로 적용되는 애매함을 갖게 된다.

이 규정과 관련하여 ‘들어내지 않고 3집’으로 알려진 형태를 살펴보기로 한다.

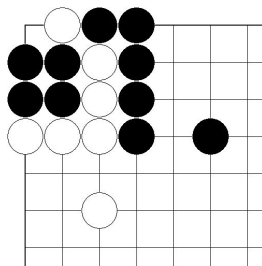


그림 32. 들어내지 않고 3집

<그림 32>의 모양은 바둑규칙에서 해결이 난해한 문제 중의 하나인데, 이전의 규칙에서는 이 형태를 들어내지 않고 흑 3집으로 판정하였다. 그러나 현행 규칙에서는 삶의 규정을 적용하여 이 형태를 쌍방 실전 처리하지 않고 종국이 되었다고 보아 빅으로 규정한다. 이러한 현행 규정은 삶의 규정을 충실하고 반영하고 있다. 이러한 인식의 전환이 귀곡사의 처리에서도 필요하다. 귀곡사 문제는 실전해결을 하지 않는 한 전례에 따라 빅이라고 해석할 수 있다.

둘째는 귀곡사의 규정이 패의 본질에 위배된다는 점이다. 현행규칙 제8조 착수제한에서, ‘패’에서 동형반복을 금지하는 것은 다른 곳에 팻감을 쓴다는 즉, 다른 곳에 돌

수 있다(권리)는 전제조건 하에서 만들어진 규정이다. 그러므로 귀곡사도 팻감을 다 없앨 수 있다는 전제 하에서 죽은 것으로 처리하는 것이다. 현행 규정에서는 실제적으로 착수할 수 없다는 이유로 이의제기를 할 수가 없다. 중국 규정에 따라 끊어서 그 부분만 보면 팻감이 없어서 죽는다는 것으로, 이는 제8조 착수의 제한에서 규정한 ‘팻감을 사용할 권리’를 하위 규정(판정에 관한 세칙)이 박탈하고 있는 것이다.

이상과 같이 현행 귀곡사 처리 규정은 귀곡사 자체의 문제만이 아니라 규칙 내의 다른 규정인 ‘사활 규정’과 ‘착수의 제한’ 규정과 충돌이 되고 있다. 즉, 제8조 ‘착수의 제한’에서 다른 곳에 팻감을 쓸 수 있는 권리를 부여해놓고 이 규정에서 그 권리를 박탈한 것이다.

5. 귀곡사 문제의 대안

위에서 분석해 본 바와 같이 귀곡사의 규정은 몇 가지 문제점을 안고 있다. 이러한 문제를 좀 더 깔끔하게 해결하는 방법을 강구하여 본다.

중국규칙이나 응창기 규칙처럼 실전적으로 해결하게 하면 가장 간명하다. 그러나 영토를에 기반을 둔 한국과 일본의 규칙에서는 팻감을 없애며 실전적으로 해결하는 방식이 현실적으로 쉽지 않다. 집을 메우는 수가 손해이기 때문이다. 그렇다면 이 문제를 해결하는 방법은 손해가 없는 범위 내에서 ‘논리적으로 납득할 수 있는 규정’을 만드는 것이 최선일 것이다.

이 연구에서 제안하는 귀곡사 문제의 해결방안은 ‘교대착수의 원칙’이다. 귀곡사의 문제를 해결하는 것은 실질적으로 중국의 단계에서 이루어진다. 공배를 다 메운 가중국 상태 이후에 교대착수를 원칙으로 하는 것이다. 이 단계의 목적은 가중국 이후에 남은 문제를 처리하는 것이지, 어느 일방이 추가로 착수하여 이득을 보든지 손해를 보게 하는 단계가 아니다. 그러므로 교대착수를 의무화하면 이러한 이득 또는 손해라는 문제가 발생하지 않는다.

예를 하나 들어본다. <그림 33>과 같이 백이 마지막 공배를 메우고 대국이 끝났음을 선언하면 가중국 상태가 된다. 이 시점에서 흑이 귀곡사를 죽은 것으로 인정하면 곧바로 중국이 되고 계가에 들어가면 된다.

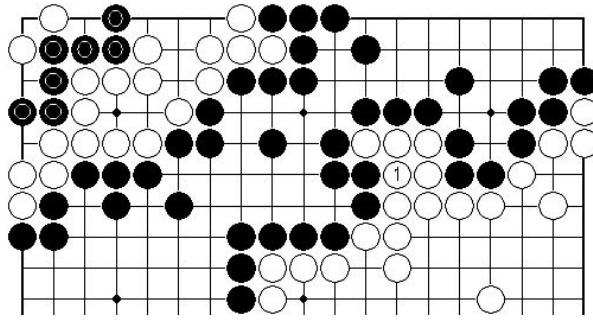


그림 33. 귀곡사의 처리 1

그러나 흑이 이의를 제기하게 되면 교대착수의 원칙에 따라 <그림 34>과 같이 백1로 두고, 이후 흑과 백은 의무적으로 교대착수를 하도록 한다.

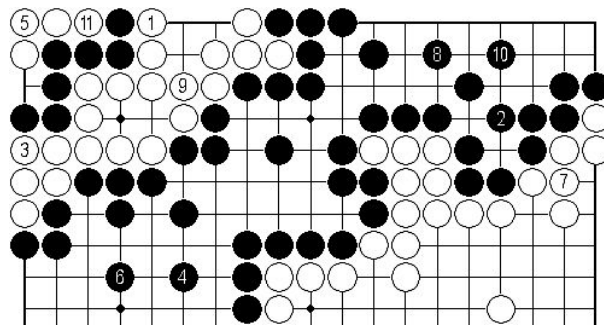


그림 34. 귀곡사의 처리 2

<그림 34>의 백11에 대해 흑이 백 4점을 때리면, <그림 35>의 백 2로 치중을 한다. 이후 흑은 팻감이 없으므로 패를 걸어도 소용이 없고, 흑이 잡히는 것이 증명된다. 흑백이 동등하게 착수를 하였으므로 흑백 간 득실의 차이가 없다.

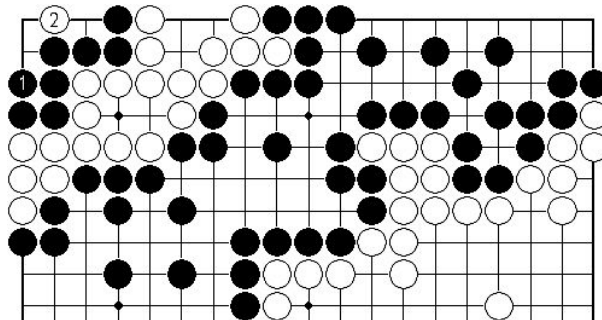


그림 35. 귀곡사의 처리 3

그러니까 중국 이후의 이의 제기(異議)에 관한 문제해결을 위하여 ‘교대착수의 원칙’을 정한다면, 귀곡사 문제는 논리적으로 증명이 된다. 교대로 두어서 팻감을 없애고 들어가면 귀곡사 모양이 잡힌다는 것을 어렵지 않게 증명할 수 있고, 실전에서 문제가 발생했을 경우 이 방식으로 처리하면 해결할 수 있다.

이러한 중국 후 교대착수의 원칙에 의한 해결은 바둑팬들이 당연하게 여기는 일반적인 사활 문제를 생각해 보면 극히 자연스러운 해법이라는 것을 알 수 있다.

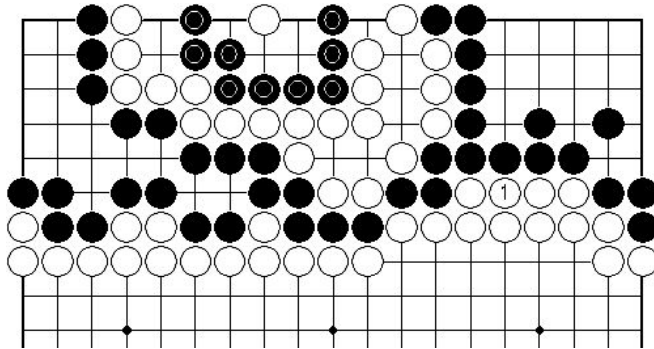


그림 36. 오궁도화

<그림 36>과 같은 모양에서 백1로 마지막 공배를 메우고 대국종료를 선언했다고 하자. 이때 상대방이 종료에 동의를 하면 백집 속의 흑●의 돌은 그냥 들어내어 사석(死石)처리를 한다. 그 논리는 흑돌이 죽음이라는 것이 증명되기 때문이다. 그런데 만일 상대방이 흑●가 왜 죽었느냐고 하며 이의를 제기한다고 하자. 이것은 현재의 규칙에서는 있을 수 없는 일이지만, 상대방의 기력이 낮아 흑돌이 잡히지 않는다고 믿고 있다면 일어날 수도 있는 일이다.

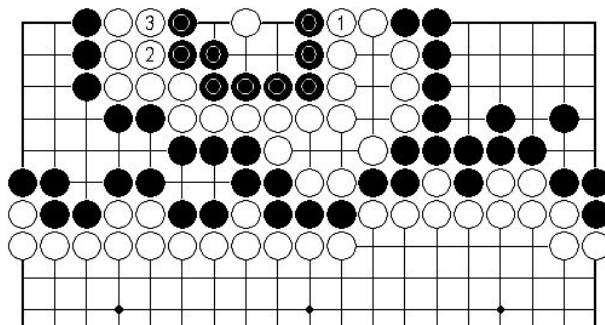


그림 37. 오궁도화의 처리 1

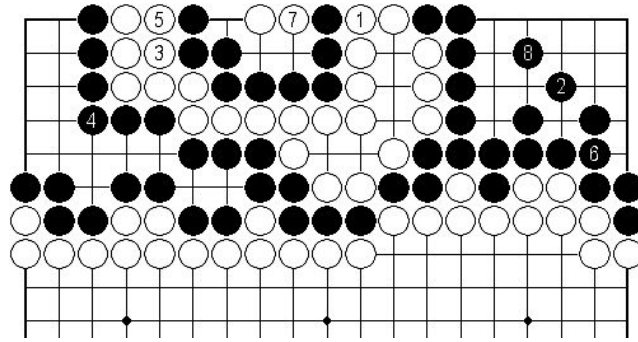


그림 38. 오궁도화의 처리 2

이 경우 흑돌이 죽음을 입증하기 위해 <그림 37>처럼 백이 혼자서 계속 메울 경우 백은 집을 손해 보기 때문에 곤란한 일이다. 따라서 입증을 하는 과정에서는 <그림 38>과 같이 흑도 의무적으로 교대착수를 하도록 규정하는 것이 타당할 것이다. 이어서 백이 두면 흑도 두는 식으로 하여 흑돌이 죽는다는 것이 확인될 때까지 교대착수를 계속하게 된다.

이 예와 위의 귀곡사 처리는 교대착수를 하여 죽음을 규명한다는 점에서 본질적으로 동일하다. 중국 단계에 이르러 사활을 입증을 하는 단계에서는 교대착수를 의무적으로 하도록 한다면 귀곡사 문제 등을 합리적으로 해결할 수 있게 된다.

이러한 ‘교대착수 원칙’에 의해 귀곡사 문제를 해결하는 방안은 일찍이 오노(小野田千代太郎, 1929)에 의해 제시된 바가 있다.

귀곡사는 팻감을 다 없앨 수 있으므로 죽는다는 것에 대해 상대가 인정하지 않을 때는, 그러면 “잡아보겠다. 나도 둘 것이니까 너도 두어야 한다.” 라고 말한 후, 팻감을 전부 없애고 귀곡사를 잡으러 간다. 상대가 때릴 때 2의 1에 두면, 상대는 먹여쳐서 패를 만드는 방법 이외에는 없다. 패를 따내면 상대는 자기 진영이나, 나의 진영에 둘 수밖에 없다. 이 때 상대방 둘 전부를 들어낸다. 적(敵)은 소득 없이 한 수를 허비하여 한 집 손해를 봤지만, 나는 손해가 없으므로 결국 한 집을 득본 것이다.

쌍방 교대착수를 하면 귀곡사의 문제가 해결된다는 오노의 해법은 정확하다. 그러나 상대가 한 집 손해라고 한 그의 계산은 정확하지 않다. 오히려 그 반대다. 이러한

정교하지 못함은 대안 제시라는 것보다는 귀곡사가 죽는 이유를 설명하려는 데서 온 것 같다.

교대착수에 의한 해결방안은 다른 학자들에 의해서도 제안이 되었다. 잉창치 및 조지운(趙之雲, 1993) 등 중국의 연구자들이 지분률의 방법을 응용하여 영토률의 귀곡사 문제를 교대착수로 해결할 것을 주장하였다. 그러나 이러한 방법은 한국과 일본에서 채용되지 않고 있다.

이러한 교대착수의 원칙에 의한 해결에 있어서도 예외적인 경우가 있다. <그림 39>과 같이 다른 곳에 빅이 있을 경우에는 단순한 교대착수만으로는 여전히 문제를 해결할 수가 없다. 빅을 팻감으로 활용할 수 있으므로, 빅이 있는 것을 희생하고서라도 귀곡사를 잡는 것이 유리하다면 패를 결행하여 처리하여야 할 것이다. 그러나 쌍방 빅을 해소할 수 없다고 하면, 귀곡사는 쌍방 들어낼 수 없으므로 산 것으로 처리해야 한다. 빅의 크기에 따라 다음과 같은 결과가 예상된다.

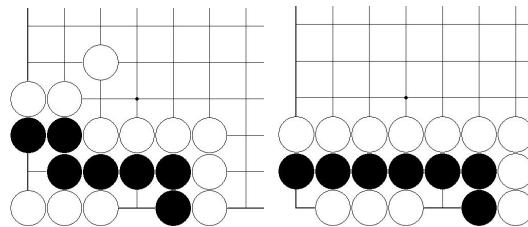


그림 39. 빅이 있는 귀곡사의 예

귀곡사의 크기 > 빅 : 빅 부분을 포기하고 귀를 선택한다.

귀곡사의 크기 = 빅 : 실전해결을 하여 교환, 또는 빅(삶)으로 처리한다.

귀곡사의 크기 < 빅 : 쌍방 들어낼 수 없으므로 삶의 규정에 의해 삶(빅)이다.

다른 곳에 <그림 40>과 같이 양패가 있을 경우에는, 귀곡사의 패를 해결할 수 없으므로 귀곡사를 부분적으로는 빅으로 간주할 수밖에 없다. 그러나 이 경우에는 전국적(全局的)으로 동형이 반복되고 승부를 가릴 수 없어, 결국 무승부 처리를 할 수 밖에 없다. 그러나 동형반복을 금지하는 규정을 채택한다면, 동형이 반복되기 바로 전까지 팻감을 다른 곳에 쓴 후에야 패를 때릴 수 있으므로, 귀곡사의 실전 처리가 가능하다.

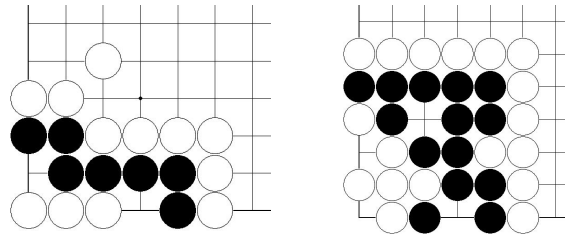


그림 40. 양패가 있는 귀곡사의 예

이상과 같이 중국단계에서 착수교대를 의무화하면 일반적인 귀곡사 문제는 처리가 가능하다. 그러나 양패와 같이 무한팻감이 나올 수 있는 모양이 병존할 경우에는 동형 반복을 금지하지 않으면 귀곡사의 문제는 해결되지 않는다. 귀곡사의 문제를 해결하려면 현행 규칙을 수정하여야 하는 문제가 있다. 즉, 중국 규정을 ‘끊어서 처리하는 것’에서 착수교대 의무화에 의한 실전해결과, 동형반복을 금지하여야 하는 문제가 선결(先決)되어야 한다.

6. 소결론

이 장에서는 한국과 일본 바둑규칙의 아킬레스건이라고 할 수 있는 ‘귀곡사’의 문제점을 분석하고, 대안을 제시하였다. 바둑규칙에 관한 여러 문헌을 조사하고, 선행 연구나 전문가의 의견을 토대로 연구한 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 귀의 특수성에서 유래하는 귀곡사는 영토를 채택하는 한국과 일본의 바둑규칙에서는 실전해결을 하기가 어려운 난점이 있다. 증명을 해 보라고 할 경우 자기 집에 메우는 수를 두어야 하는데, 이것은 영토 차지 면에서 손해를 가져오는 수라 두기가 어렵다.

둘째, 실전해결이 어렵다는 점에서 한국의 바둑규칙에서는 ‘귀곡사는 죽음’으로 규정하고, 이러한 규정의 논리, 또는 이론적 근거(rationale)를 제시하는 방식을 사용해 왔다. 초기에는 팻감을 모두 없애고 잡으려 갈 수 있다는 ‘패후마’의 논리를 주장했고, 1990년대에는 일본의 ‘강제 착수포기(pass)’ 규정이 부자연스럽다고 보아 ‘권리’의 개념을 도입했으며, 2000년대에 와서는 ‘부분을 끊어서 본다’는 논리를 도입하였다.

셋째, 귀곡사의 죽음을 설명하는 위의 논리들은 모두 문제점을 안고 있다. 패후마는 소수자의 권리를 무시하는 폐단이 있으며, 권리에 의한 문제해결은 역시 소수자의 권리를 인정하지 않는 문제점과 함께 실전대국의 상황적 요인을 반영하지 못하는 문제점이 있다. 최신의 논리인 ‘부분을 끊어서 본다’는 원칙은 부분보다 전체적 맥락 속에서 수의 가치와 전략을 판단하는 바둑의 원리라는 측면에서 타당치 않다는 문제점을 갖고 있다.

넷째, 현행 바둑규칙의 귀곡사 규정은 규칙 내의 다른 규정인 사활의 정의와 착수의 제한 규정과도 상충된다. 들어내지 않은 것과 들어낼 수 없는 것과의 구분 문제가 난해하며, ‘들어내지 않고 3집’을 3집에서 빅으로 재해석한 것과의 차별성에도 문제가 발생한다. 패가 귀곡사의 본질이므로 상위개념인 착수의 제한에서 부여한 다른 곳에 팻감 쓸 권리를, 끊어서 처리함으로써, 박탈하였다는 문제가 있다.

다섯째, 이러한 한국바둑규칙의 문제점을 개선하기 위하여 ‘가중국 후 교대착수의 원칙’을 제시하였다. 귀곡사의 문제는 중국단계에서 교대착수를 하면 손해 없이 팻감을 해소할 수 있으므로 자연스럽게 해결된다. 다른 곳에 빅이 있을 경우에는 귀곡사와 빅의 크기에 따라 실전처리를 할 수 있으며, 실전처리가 안 되면 귀곡사는 빅으로 처리할 수 있다. 양패 등이 병존할 경우는 귀곡사 자체는 빅으로 규정할 수 있으나, 동형반복으로 인해 승부를 가릴 수 없다는 보다 근본적인 문제가 발생한다. 동형반복을 금지하면 귀곡사의 문제도 해결된다.

이 장에서 대안으로 제시한 ‘교대착수의 원칙’은 바둑의 기본적인 착수 규정의 정신과 일치하며, 중국 및 응창기 규칙과도 호환이 가능한 규정이라도 할 수 있다. 귀곡사 문제를 실전적으로 해결을 하며, 가중국 상황에서 지분률과 같이 실전해결을 한다고 해도 특별한 문제점이 없기 때문이다.

VI. 동형반복의 처리

일반적으로 동형반복은 실전에 잘 나오지 않고 사활문제집에만 나오는 것으로 알려져 있으나, 실제로는 중요한 시합에서 종종 나타나 문제를 일으키고 있다. 동형반복이 나오면 대부분 쌍방이 양보를 할 수 없는 상황이 되어 바둑을 끝낼 수 없게 되고, 부득이 무승부로 처리할 수밖에 없어 경기가 무효화되는 폐단이 있다. 원활한 경기진행을 방해하는 동형반복의 특성과 문제점을 검토하고, 동형반복의 처리방안을 제시해 본다.

1. 동형반복의 개념과 특성

바둑에서 ‘동형반복(同型反復)’이란 똑같은 모양이 되풀이되는 것을 말한다. 좀 더 자세하게 정의하면, 전국적(全局的)으로 어느 최초의 형태가 일정한 수순, 즉 주기(週期) 후 나타나는 재현(再現) 현상이 반복되는 것을 가리킨다.

수학적인 면에서 바둑을 정의하려고 한 강병원(2004)은 동형반복에 대하여 다음과 같이 정의하였다.

국면 A에서 몇 수 진행된 뒤 국면 B가 되었을 때 어느 점을 지적해도 그 지적된 점이 그 두 국면에서의 색이 같을 경우 그 두 국면은 서로 동형이라 한다. 바로 전 또는 몇 수 전 자기의 착수로 생긴 국면, 또는 자기의 착수 포기 당시의 국면과 동형인 국면이 다시 생기게 착수했을 때 동형수를 두었다고 한다.

일정한 수순(手順)이 지난 뒤 이전과 똑같은 모양이 되는 것을 ‘동형’이라고 하고, 동형으로 반복을 하게 만드는 수를 ‘동형수’라고 정의하고 있다. 동형수라는 말은 바둑 분야에서 거의 쓰이지 않지만³⁵⁾, 동형반복에 두어진 수를 지칭한다는 점에서 의미가

있다. 후절수나 환격수 등과 같이 ‘수’자를 넣어 부르듯이, 동일한 형태를 만드는 수를 ‘동형수’로 칭할 필요가 있다.

동형반복의 전형적인 형태는 패와 장생(長生), 순환패이다. ‘패’는 순수한 우리말로 한자로는 ‘겁(劫)’자를 쓴다(박영철, 2000). 패를 뜻하는 한자어로 ‘가장 길고 영원하며, 무한한 시간³⁶⁾’을 뜻하는 ‘겁(劫)’자를 쓴 것은 한 점씩 따내기를 되풀이할 경우 영원히 끝이 나지 않는다는 점을 암시한 것으로 보인다. 장생은 <그림 41>의 왼쪽과 같은 모양에서 흑A로 들어갈 경우 흑과 백이 서로 상대방 둘을 두 점씩 따내면서 동형을 출현시키는 모양을 가리킨다. 오른쪽은 ‘순환패³⁷⁾’라고 하는 모양으로, 흑1에 들어가면 백2에 먹여쳐야 하고, 흑과 백이 서로 두 점씩 따내기를 계속 하게 된다.

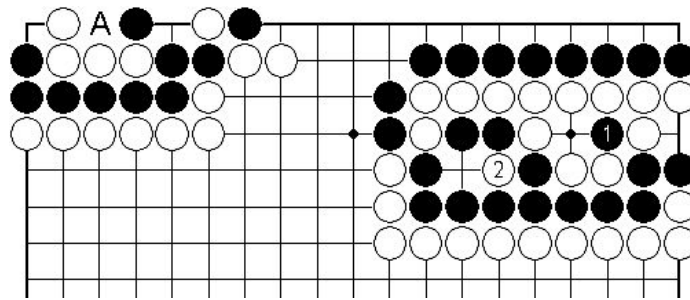


그림 41. 장생과 순환패

‘장생(長生)’은 오래 산다는 의미인데³⁸⁾, 패를 뜻하는 ‘겁(劫)’과 같이 같은 모양이 되풀이되면서 오래 간다는 의미를 내포하고 있다. 장생은 역사적으로 바둑이 융성하기 시작한 중국의 남북조 시대에 등장한 난가(爛柯) 및 신선(神仙) 사상과 일맥상통하는 점이 있다. 썩은 도끼자루라는 의미의 ‘난가’는 “신선놀음에 도끼자루 썩는 줄 모른다”는 고사(故事)의 주인공 왕질(王質)의 고사에서 나온 것으로(김용국, 1981), 시간의 영구성을 내포하고 있다. 이러한 면에서 장생은 사활을 초월한 개념으로도 인식이 되고 있다.

동형반복의 또 다른 유형은 양패, 3패, 4패이다. 양패와 3패, 또는 4패는 패로 따내

35) 2011년 한국바둑규칙에 ‘동형반복수’라는 말이 나온다.

36) 두산백과사전

37) 순환패는 패처럼 모양이 순환되는 형태를 말한다(양동환 외, 2005). 특별히 세분할 필요가 없을 경우에는 잠정적으로 순환패라고 통칭한다(陳祖源, 2007)는 주장도 있으나, 한국에서는 장생과 순환패를 구별하여 사용하고 있다.

38) 영어로는 ‘eternal life’라고 쓴다.

는 곳이 두 개 이상인 모양을 말한다. 패의 곳이 복수이면 어느 한 쪽의 패를 따낼 때 다른 곳에 팻감을 쓰지 않고 다른 쪽에 팻감 대신 따내는 수를 두게 되어 그 자체로 동형반복이 지속적으로 이루어지게 된다.

이러한 동형반복에 관해서는 고대 문헌에서도 다루고 있다. 중국의 바둑고전인 <망우청락집>에 수록되어 있는 ‘기경십삼편’에는 동형반복의 형태인 양패와 3패가 기록되어 있다(李逸民, 2004).

劫有金井轆轤有無休之勢有交遞之圖

(패에는 금정(金井)과 녹노(轆轤)가 있다. 3패를 금정이라고 하고, 양패를 녹노라고 한다. 쉬지 않는 형세가 있고, 교체(交遞)하는 모양이 있다.)

이후에 나온 <현현기경>의 ‘기경십삼편’에서는 이에 대하여 보다 상세하게 설명을 하고 있다.

劫有金井轆轤 三劫齊打曰[金井] 兩劫齊打曰[轆轤] 三劫似井形 兩劫一起一伏似轆轤 故名 有無休之勢 有交遞之圖 奕棋者不可不知也 承上文 無休之勢 金井劫是也 交替之圖 轆盧劫是也

(패에는 금정과 녹노가 있다. 3패를 금정이라고 하고, 양패를 녹노라고 한다. 3패는 우물의 형태와 같고, 양패의 일기일복(一起一伏)은 우물의 두레박이 오르락내리락하는 것과 같다하여 이런 이름을 얻게 되었다. 또한 쉬지 않는 형세가 있고, 교체하는 의미가 있으니 바둑 두는 자로서 알지 않으면 안 된다. 여기서 말하는 쉬지 않는 형세란 금정패를 가리키고, 교체의 의미가 있다는 것은 녹노패를 가리킨다.)³⁹⁾

고대의 바둑문헌에 양패와 3패를 가리키는 특별한 용어가 있었다는 것이 흥미로운데, 이는 이 시기에도 바둑에서 양패와 3패가 문제를 야기하는 요소임을 인식하고 있었음을 보여준다. 이것들이 동형반복의 문제를 일으킨다는 것을 이때도 주목하고 있었

39) 이해범 해설, 홍경역 번역(2006). 전원문화사 간.

던 것이다.

당시의 사활문제를 보면, 동형반복이 나올 경우 사활 규정을 특별하게 하고 있음을 보여준다. 예컨대, 장생은 <망우청락집>과 <현현기경>에 사활문제로도 등장하는데, <현현기경>에는 ‘장생세(長生勢)’라는 이름으로 된 문제도 있다⁴⁰⁾.

지금까지 살펴본 3패, 장생, 순환패와 같은 동형반복의 형태들은 공통점이 있다. 일단 발생이 되면 속성상 흑백 모두 피하기가 어렵고, 도중에 동형반복을 멈출 수도 없다는 특징이 있는 것이다. 동형반복이 일어나고 있는 부분을 상대방에게 양보한다면 반복행위를 중단할 수 있으나, 대체로 대마의 생사와 관련되어 있어 어느 한 쪽이 양보하기가 어려운 경우가 많다. 이러한 특성으로 인해 동형반복이 발생하면 승부를 가릴 수 없게 되어 부득이 무승부 처리를 할 수밖에 없는 상황이 된다. 이렇게 해서 무승부가 되는 것을 ‘판빅’이라고 한다.

동형반복으로 인한 무승부 처리는 바둑경기의 목적인 승패를 가릴 수 없게 하는 장애요인으로 작용한다. 2012년 삼성화재배에서 4패로 무승부가 된 이세돌 대 구리의 대국, 2013년 장생으로 무승부가 된 최철한 대 안성준의 대국처럼 동형반복이 나올 경우 판빅이 되어 경기가 무효화되어 버리는 사례가 종종 벌어지고 있다.

2. 동형반복에 관한 규정

바둑에서 동형반복은 규칙상으로 문제를 일으킬 수 있는 요인이기 때문에 각국의 바둑규칙에서는 동형반복에 관한 규정을 두고 있다. 한국의 바둑규칙에서 나온 동형반복에 관한 규칙을 살펴보면 <표 9>와 같다.

여기서 보면, 동형반복에 관한 규정을 세 군데서 다루고 있으며, 일반적인 패와 구별하여 다른 유형의 동형반복 형태를 규정하고 있다는 것을 알 수 있다. 1992년 규칙에서도 패에 관해서는 착수의 장(章), 제9조 ‘착수의 제한’에서 다루고, 동형반복에 관해서는 중국의 장, 제20조 ‘무승부’와 부칙 제3조 사활에서 다루고 있다.

40) 상계서 하권, p.337.

표 9. 한국바둑규칙의 동형반복에 관한 규정

제8조 착수의 제한
서로 상대방의 돌 하나를 번갈아 되떨 수 있는 형태를 ‘패’라고 한다. 이 경우 한 쪽이 따냈을 때 상대방은 다른 곳에 한 번 착수한 후에야 비로소 되떨 수 있다.
제12조 종국(終局)
3. 쌍방이 연달아 착수권을 넘기면 이때부터 반상의 모든 사활을 끊어서 해결한다(귀곡사, 만년패 등). 유가무가3패, 옥집버티기처럼 수가 계속 반복되는 형태는 공격권이 있는 쪽에서 판빅 또는 부분 빅을 선택하도록 한다.
제16조 무승부(無勝負)
대국 도중에 동일한 국면의 반복상태가 생길 경우 어느 쪽도 양보할 수 없는 상황이면 무승부(판빅)로 한다.

이처럼 일반적인 패와 다른 유형의 동형반복 형태를 구분하여 규정하는 것은 두 가지 성격이 상이한 유형이라고 인식하고 있음을 반영한다. 이러한 경향은 고대 중국에서 나온 ‘기경십삼편’에서도 찾아볼 수 있다. 앞에서 살펴본 것처럼, 이 문헌에는 양패와 3패를 ‘녹노패(輓廬劫)’와 ‘금정패(金井劫)’로 칭하고 이 형태들에 관한 설명은 있으나, 단패에 대한 설명은 없다. 이 당시에는 이미 무한반복을 방지하기 위해, 주기가 짧은 단패와 같은 동형반복은 다른 곳에 팻감을 쓴 후 패를 다시 때려낼 수 있도록 제도적 장치를 마련한 것으로 추정되며, 양패나 3패는 특수한 모양으로 인식하여 패와 동일한 규정을 적용할 생각을 하지 못했던 것으로 보인다. 시마다(島田拓爾, 1943)는 이렇게 설명한다.

바둑세계에 있어서 원시인들이 최초로 당면한 무승부는 현재 우리들이 패라고 부르고 있는 것이었다. 그들은 팻감을 사용하는 규칙을 만들어 무승부를 정복했다.

동형반복의 주기(cycle)가 2인 패는 대국에서 자주 발생하고, 단순한 반복형태이므로 이러한 규칙을 만들기 쉬웠을 것으로 생각된다. 그러나 주기가 긴 3패, 순환패 등은 실전에 자주 발생하지 않으므로 단패와 같이 팻감 사용이라는 제도적 장치를 만들 필요성을 느끼지 못했을 것이다. 이러한 현상은 현대에까지 이어지고 있다.

한국, 일본, 중국 및 응창기 규칙에서는 모두 단패의 경우에는 다른 곳에 팻감을 쓴 후 되맡 수 있게 제한을 하고 있으나, 그 외의 다른 동형반복에 대해서는 서로 다르게 규정하고 있다.

일본의 바둑규칙에서는 동형반복에 관하여 다음과 같이 규정하고 있다.

제12조(무승부)

대국 중에 동일국면의 반복상태가 생긴 경우에 쌍방이 동의한 경우에는 무승부로 한다. <해설>

1. 동일국면반복의 사례

3패 이상, 순환패, 장생 등이 생긴 경우

2. 쌍방이 동의한 경우에는 무승부

반복회수의 확인이 곤란한 점을 고려해, 쌍방이 동의한 시점에서 무승부로 한다.

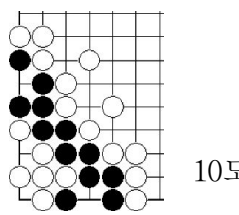
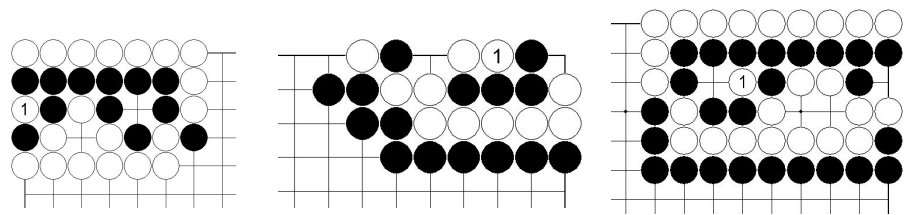
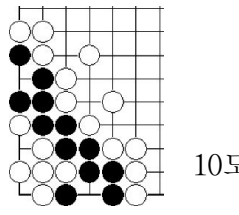
중국의 위기규칙에서는 동형반복을 원칙적으로 금지하고 있다. 1975년 규칙부터 동형반복을 금지하였으나(陳祖源. 2013), 현재는 원칙적으로만 금지시켰다⁴¹⁾. 응창기 규칙에서는 동형반복에 대해 상세하게 규정을 하고 있다. 주기 1의 자살수까지도 동형반복으로 정의하고, 모든 종류의 동형반복을 금지하고 있다.

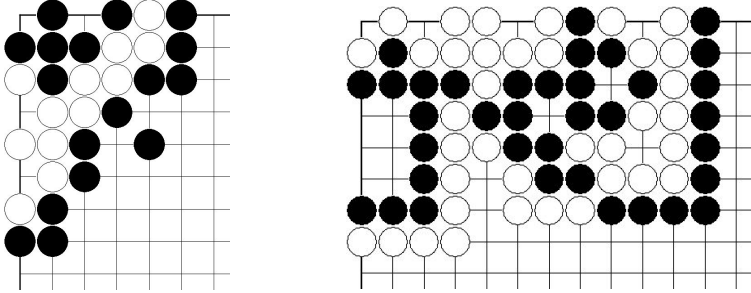
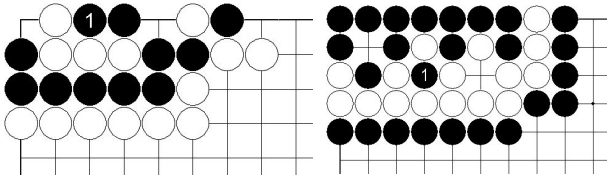
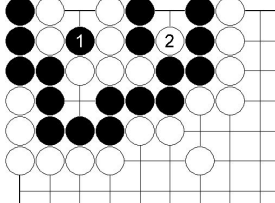
이처럼 동형반복에 대하여 각국이 상이한 규정을 두고 있는데, 한국의 바둑규칙 자체에서도 동형반복의 규정이 종종 바뀌어 혼란을 주고 있다. <표 10>은 동형반복에 관한 규정이 어떻게 바뀌어 왔는지를 보여준다. 유가무가3패의 경우 1992년 규칙에서는 무가 쪽의 죽음으로 규정하고, 양패 등이 발생하여 쌍방권리가 있는 경우에는 실전 해결을 한다고 규정했다. 2004년 규칙에서는 유가 쪽이 빅이나, 판빅으로 할 수 있는 것으로 바꾸었다. 그러다가 2005년 규칙 및 2009년 규칙에서는 중국 시 사활을 부분으로 끊어서 해결한다는 원칙을 도입하면서 판빅이나 부분빅으로 할 수 있다는 언어적인 규정만을 넣었고, 2010년 규칙에서는 공격권이 있는 쪽에서 판빅이나 부분빅을 선택한다는 내용으로 바꾸었다. 2011년 규칙에서는 세칙으로 동형반복의 다양한 형태를

41) 전국동형재현은 중국을 방해하는 유일한 기술적 원인이므로 금지한다. 3패순환, 4패순환, 장생, 2점씩 서로 따내는 순환 등 보기 드물게 발생하는 전국적인 동형재현은 원칙적으로 금지한다. 경기에 따라서 이에 상응하는 보충 규정(무승부, 빅, 재경기 등)을 만들 수 있다.

제시하며, 쌍방 대등한 경우와 한 쪽만 동형반복이 가능한 경우로 구분하여 처리방법을 상세히 규정하였다.

표 10. 동형반복 규정에 관한 변천

<p>1992</p>	<p>4) 유가무가 3패</p> <p>10도의 경우 집이 있는 백의 일방적 권리이므로 흑이 죽는다. 단, 다른 곳의 양패 등의 형태가 발생하여 쌍방권리가 될 경우에는 실전해결의 원칙에 따른다.</p>  <p>10도</p> <p>5) 3패, 순환패의 경우 실전해결의 원칙에 따르며 어느 한쪽이 양보하지 않으면 무승부(판빅)로 한다. (11도, 12도, 13도)</p>  <p>11도(3패) 12도(장생) 13도(순환패)</p>
<p>2004</p>	<p>4) 유가무가 3패</p> <p>10도의 경우 집이 있는 백에게 권리가 있으므로 백이 빅으로 하거나 계속 패를 되풀이 할 수 있다. (판빅 무승부) 그런데 다른 곳에 양패 등의 형태가 발생하여 쌍방권리가 되면 실전해결 혹은 판빅이 된다.</p>  <p>10도</p> <p>5) 3패, 순환패의 경우 실전해결의 원칙에 따르며 어느 한쪽이 양보하지 않으면 무승부(판빅)로 한다. * 그림은 전과 동일하므로 생략</p>
<p>2005 2009</p>	<p>중국</p> <p>3. 흑, 백 연달아 착수포기가 나오면 모든 사활을 부분으로 끊어서 해결한다. (귀곡사, 만년패 등)</p>

	<p>유가무가3패, 억지옥집삶의 형태처럼 해결할 수 없는 경우는 판빅, 또는 부분 빅으로 처리한다. (이 경우는 한 쪽만 권리가 있다).</p>
<p>2010</p>	<p>3. 쌍방이 연달아 착수권을 넘기면 이때부터 반상의 모든 사활을 끊어서 해결한다.(귀곡사, 만년패 등)</p> <p>유가무가3패, 옥집버티기처럼 수가 계속 반복되는 형태는 공격권이 있는 쪽에서 판빅 또는 부분 빅을 선택하도록 한다.</p> <p>참고도 8-1 유가무가3패 참고도 8-2 옥집버티기</p> 
<p>2011</p>	<p>동형반복</p> <p>동형반복은 쌍방 대등한 경우와 한 쪽만 동형반복이 가능한 경우의 두 가지로 분류했다.</p> <p>다-1 대등한 동형반복</p> <p><장생> <3패></p>  <p>* 장생과 3패는 원래의 형태로 반복되면 무승부로 판정한다.</p> <p><순환패></p>  <p>* 한 쪽이 빅을 선택할 여지가 있으나 만약 동형을 반복하면 무승부로 판정한다.</p> <p><제1형> 우상의 양패를 팻감으로 쓰면서 좌상에서 동형반복이 나온다.</p> <p>* 흑9(동형반복수)로 두는 순간 무승부로 판정한다.</p>

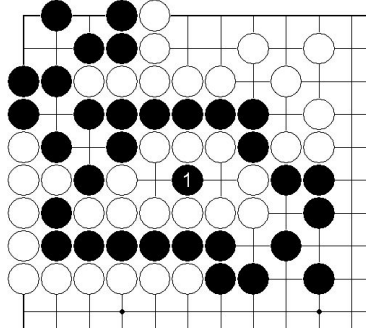
<제2형> 1집 차이가 생기는 3패

* 쌍방 물러서지 않으면 무승부로 판정한다.

<제3형> 양패가 두 곳 있는 경우

* 동형이 반복되는 순간 무승부로 판정한다.

<제4형> 3점 장생



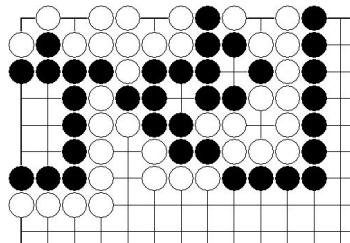
* 흑1이 반복되면 무승부로 판정한다.

다-2 한 쪽만 동형반복의 권리가 있는 경우

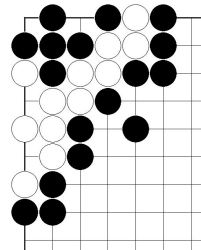
1. 옥집버티기와 유가무가3패

옥집버티기와 유가무가3패는 동형반복을 시킬 수 있는 쪽에서 경기종료 전까지 부분 빅이나 무승부를 선택한다. 그러나 경기 중 동형반복이 나오면 무승부로 판정한다.

<1도> 옥집버티기



<2도> 유가무가3패



이처럼 동형반복에 관한 규정이 수차례 바뀐 것은 3패 등 복잡한 유형의 동형반복에 권리의 대소, 다른 부분의 팻감 유무 등의 요소들이 개입되어 판정을 어렵게 하기 때문이라고 볼 수 있다. 유가무가3패의 경우 한 쪽은 계속 패를 따내며 상대방을 몰아붙일 수 있는 반면, 다른 한 쪽은 이러한 공격에 단지 수비만 할 수 있다는 특징이 있다. 이것을 동등한 권리로 해석한다는 것은 불공평하다고 볼 수 있으나, 그렇다고 수비할 수 있는 쪽을 죽음으로 보는 것도 과연 공정한지 판단하기가 어렵다.

3. 동형반복의 문제점

현행 규정에서의 동형반복의 가장 큰 문제점은 바둑 전체를 무승부를 만들 수밖에 없으며 ‘동형반복 허용으로 인한 역효과’가 발생할 수도 있다는 점이다. 이외에도 동형반복 처리에서 규정의 일관성에 관한 문제가 있다. 이것을 자세히 살펴보기로 한다.

1) 동형반복으로 인한 무승부

현행 바둑규칙에서 동형반복이 갖고 있는 가장 큰 문제점은 무승부, 즉 경기무효를 일으킨다는 것이다. 스포츠경기에서 시합을 하다가 날씨 등 특별한 상황 때문에 경기를 중단할 수는 있지만, 경기의 내용으로 인해 중도에 무효를 선언한다면 곤란할 일이 아닐 수 없다. 이런 점에서 일본 위기규약개정위원회(1963)에서는 동형반복으로 인한 무승부를 주장하는 것은 규칙을 파괴하는 것이라고 주장하며, 바둑의 성격을 정함에 있어 승부를 결정하여야 한다고 주장하였다.

시마다(島田拓爾, 1943)는 동형반복으로 인한 무승부의 문제점을 다음과 같이 지적하고 있다.

경기란 승부를 직접목적으로 하여 다투는 이상, 무승부로 끝난다고 하는 것이 어떠한 경우라도 바람직한 것이 아니다. 극단적으로 말하면 무승부는 경기자의 일체의 노력을 무의미하게 하는 것이다. 무승부규정은 원래의 규정이 아니라, 규정의 불완전함을 고백하는 것이다. 따라서 어떠한 경기에 있어서도 무승부 회피를 위한 타당한 방법이 있으면 그것을 채용하는 것이 현명하고, 또 당연한 일이다.

이러한 비판과 함께 시마다는 빅과 무승부를 같은 것으로 생각하는 것은 무리가 있다고 주장한다. 덤이 없는 바둑에서 흑과 백의 집수가 같아 동점이 나오는 빅은 우열을 가릴 수 없음을 판정한 것이고, 무승부는 우열을 판정할 방법을 상실한 것이라고 본다. 바둑에서 무승부를 ‘판빅’이라고 표현하는데, 이것은 집수가 같아 동점이 되는 빅과 성격이 다르다는 것이다.

시마다의 주장과 비슷하게 안지수(1999)는 동형반복을 허용하고 있는 1992년 한국 바둑규칙에 대해 다음과 같이 비판을 하고 있다.

단순 패를 제외한 모든 무한 반복 형상을 무승부로 한정하다니 바둑이 무슨 무승부 만들기 시합인가? 만일 이런 경우에 무한 루프 에러를 내고 무승부로 판결 짓는다면 바둑은 버그가 있는 프로그램이 되는 것이다.

안지수는 바둑에 무승부라는 규정이 있다면 이것은 규칙의 불완전성을 보여주는 것으로, 컴퓨터의 버그나 마찬가지로 주장한다. 시마다와 안지수 모두 무승부는 바둑 경기의 목적에 위배됨을 지적하고 있다.

이러한 주장은 바둑계의 동형반복에 관한 관습적 사고방식에 비판을 가한 것으로 보인다. 그동안 바둑 분야에서는 3패가 나와 무승부가 되면 매스미디어에서 기사화하여 특별하게 다루었고, 바둑팬과 세인들에게 화젯거리를 제공하는 해프닝으로 여기는 경향이 없잖아 있었다. 3패란 어쩌다가 한 번 나오는 것이고, 이를 통해 세상에 바둑을 알릴 수 있다면 나쁘지 않다는 사고가 있었던 것이다. 그러나 경기적 측면에서 보면, 드물게 나오더라도 도중에 게임 무효가 되는 것은 바람직하지 않은 일이 분명하다.

안지수는 이러한 무승부 규정의 문제점으로 한 쪽이 불리할 경우 의도적으로 무승부를 유도하는 불합리한 경우가 발생할 수 있다는 점도 지적하고 있다. 그는 1993년 린 하이핑과 고마쓰 히데키의 바둑에서 나온 장생을 예로 들며, 불리하다고 생각한 쪽이 무승부를 유도하는 수를 두어 대국을 무승부로 만들어 버리는 것이 중대한 문제점이라고 한다. 시마다도 비슷한 지적을 하고 있다.

무승부가 규정되어 있는 이상, 그것을 노리고 행동하는 것은 여하간 당연한 것으로 보인다. 누구든지 이길 수 없는 바둑이라면 지지 않도록 끌고 가고 싶기 때문이다. 그러나 그것은 무승부 규정을 승인한 뒤의 얘기이다. 경기 본래의 정신으로 본다면 “형세가 나쁘니까 어떻게 해서라도 진기한 것을 만들어 잘 되면 승부의 판정을 피하자”는 태도를 허용해서는 안 되는 것이다. 이것을 당연한 것처럼 생각하게 하는 것이 무승부 규정의 결함이다(島田拓爾, 1943).

이와 같이 시마다와 안지수는 공통적으로 불리할 경우에 의도적으로 무승부를 유도할 수 있다는 문제점을 지적하고 있다. 정정당당하게 승부를 겨뤄야 하지만 형세가 불리하면 무효게임을 만드는 것이 선수 개인으로서는 더 나을 것이다. 이러한 행위는 스포츠정신에 위배되지만 현행 규칙에서 허용하는 한도 내에서 행해지는 것이므로 이 자체를 뭐라고 비난할 수만은 없다.

2) 규정의 비일관성

동형반복에 관한 규칙의 두 번째 문제점은 이 영역에 관한 규정에 일관성이 결여되어 있다는 점이다. 어느 형태는 동형반복을 금지 및 제한하고 어느 형태는 동형반복을 허용하는 등 규칙의 운용에 일관성이 없다. 다시 말하면, 동일한 현상인 여러 유형의 동형반복을 각각 ‘금지’, ‘제한’, ‘허용’이라는 다른 개념으로 접근하고 있는 것이다.

<그림 42>는 동형반복의 대표적인 유형들인데, 현행 규칙에서 자살수⁴²⁾는 착수를

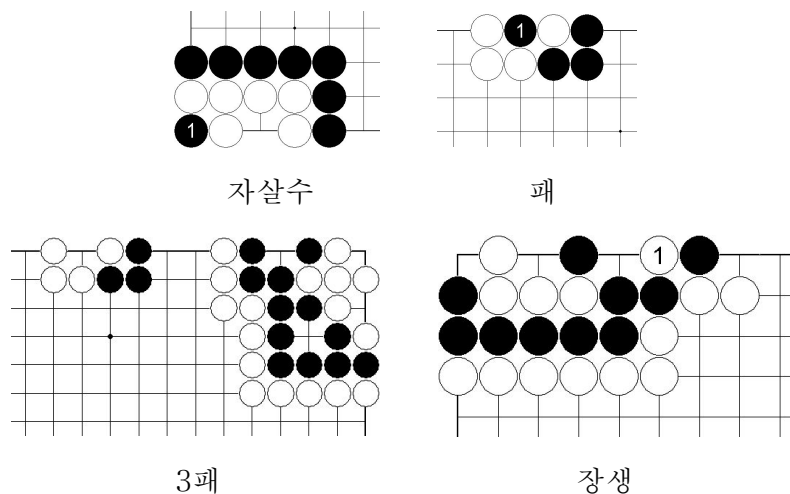


그림 42. 동형반복의 유형

금지하고, 패는 제한하고 있다. 한편 3패와 장생은 동형반복을 허용하고 있다. 패는 동형반복을 피하기 위하여 팻감을 쓰도록 하고 있는 반면, 패와 성격이 유사한 장생은

42) 웅장기 규칙에서는 자살수를 동형반복으로 정의하고, 반복을 피하기 위해 금지한다고 명확히 밝히고 있다(Self-removal of a single stone: prohibited as invariation) (David, J. 1992). 그러나 한국바둑규칙에서는 왜 금지해야 하는지 그 이유를 밝히지 않고 있다.

동형반복을 허용하고 있다.

이처럼 유사한 현상을 놓고 상이하게 규정을 하면 일관성이 없어 납득하기 어려운 문제가 생기게 된다. 한 점씩 따내어 동형반복이 되는 것은 금지하고, 두 점씩 따내어 동형반복이 되는 것은 허용한다면 논리적인 면에서 문제가 될 수 있다.

4. 동형반복 문제의 대안

앞에서 분석해 본 바와 같이, 동형반복은 속성상 무승부를 발생시킴으로써 경기의 목적인 승패를 가릴 수 없게 하는 중대한 장애요인이다. 무승부를 야기하는 동형반복 문제를 중국 규정만으로는 해결할 수가 없다. 대국 단계에서 무승부로 규정하는 것도 사활규정과 충돌이 생기며, 규칙의 일관성의 문제도 발생한다. 이러한 장애요인을 제거해야 바둑경기가 버그가 없는 경기가 될 것이다. 여기서는 동형반복 문제를 해결하는 방안을 제시해 본다.

사실 동형반복 문제의 해결방법은 간단하다. 똑같은 모양이 되풀이 되지 않도록 금지를 하면 된다. 시마다(島田拓爾, 1943)는 동형반복을 금지하여야 한다는 입장에서 어떤 경기에 있어서도 무승부 회피를 위한 타당한 방법이 있으면 그것을 채용하는 것이 현명하고, 또 당연한 일이라고 주장한다. 여러 수의 수순을 경쟁하여 구태(舊態)로 환원하는 것은 무의미하므로, 매수마다 생기는 반상의 상태는 항상 새로운 것이 되지 않으면 안 된다고 한다. 안지수(1999)도 바둑이란 한 수 한 수를 둘 때마다 반상에 (이제 까지 없었던) 새로운 변화를 일으켜야지, 결코 과거의 배석으로 돌아가는 수를 두어서는 안 된다고 주장한다.

동형반복을 금지하는 규칙은 이미 ‘패의 규정’에서 적용을 하고 있다. 초보자에게 바둑을 소개할 때, 패는 한 점씩 따내기를 계속 하면 한이 없기 때문에 상대방이 따낼 때 곧바로 둘 수 없도록 규정하고 있다는 점을 인지시킨다(정수현, 1990; 加納嘉徳, 1971; 林海峰, 1977). 이처럼 패에서 동형반복을 금지하는 규칙은 아무도 이상하게 여기지 않을 만큼 당연시되고 있다.

이렇게 패에 적용되는 동형반복 금지의 규정을 다른 동형반복 형태에도 적용하는 것이 단순하면서도 깔끔한 해결방안이라고 본다. 그렇게 하기 위해서는 동형반복을 주기별로 구분하여 동형이 재현되기 직전까지, 팻감 쓰는 것과 동일한 방법으로, 다른

곳에 둔 다음에 상대가 응수하면 다시 때려내게 하는 방식을 도입해야 한다.

실전례를 통하여 동형반복을 금지하는 방안을 살펴보기로 하자.

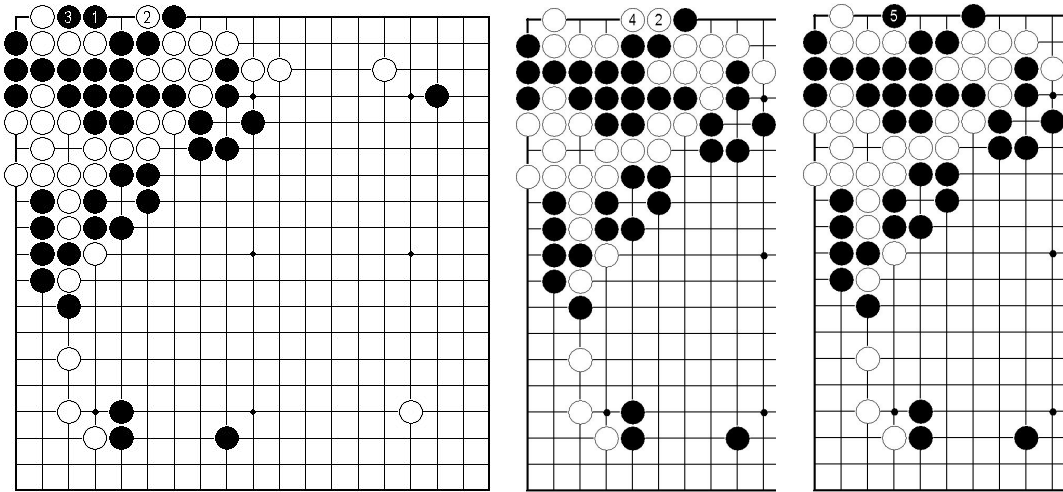


그림 43. 실전례에서 동형반복 금지 적용

<그림 43>은 2013년 한국바둑리그에서 나온 안성준 4단과 최철한 9단의 대국에서 나온 장면이다(한국기원, 2013). 귀의 사활이 걸린 상황으로, 흑1로 찢히자 백2에 먹여 치고 흑3으로 들어갔다. 살기 위해서는 이 수밖에 없는데, 이로 인해 전형적인 장생이 출현했다. 다음 백4로 흑 두 점을 따내자 흑5로 백 두 점을 따내 원래의 형태가 되었다. 이렇게 되면 동형이 반복될 수밖에 없으니 동형으로 돌아가는 흑5의 수를 곧바로 두지 못하게 금지하는 것이 여기서 제안하는 대안이다.

이 실전례에서 동형반복을 금지할 경우 <그림 44>의 왼쪽과 같이 백1로 흑 두 점을 따낼 때 곧바로 흑이 백 두 점을 따내지 못한다. 따내면 원래의 형태로 환원되기 때문이다. 흑은 2와 같이 다른 곳에 두어야 하고, 그 때 백은 두 가지 중 하나를 선택하게 된다. 가운데처럼 백1로 흑돌을 따내 이 부근을 해소해 버리면, 흑은 2로 대가를 구하는 바뀔치가 된다. 오른쪽과 같이 흑1에 백2로 받아준다면 그 때 흑3으로 백 두 점을 따낼 수 있다.

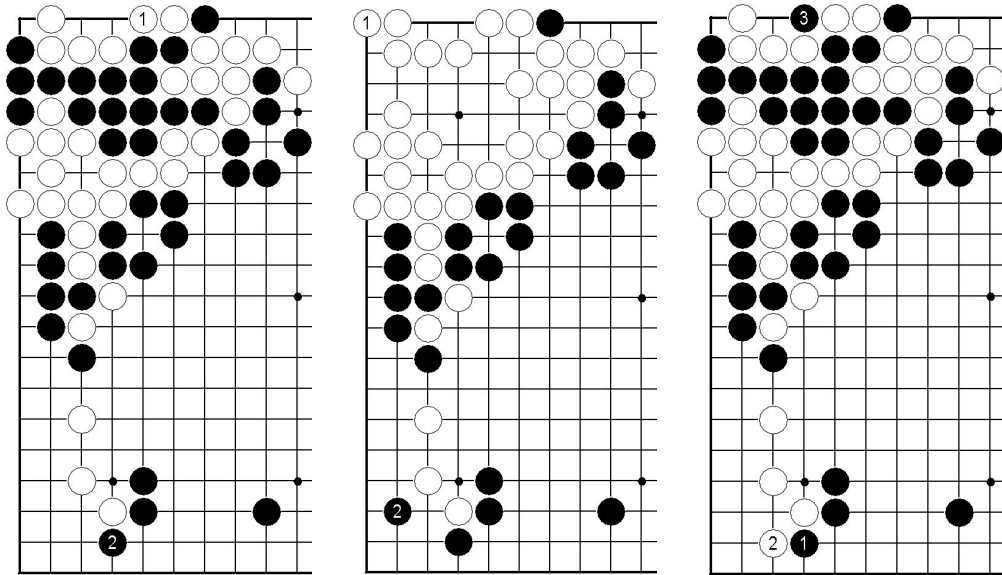


그림 44. 장생으로 인한 동형반복 처리 예

이것은 패의 규칙과 동일한 방식이다. 패에서는 한 점씩 따내기를 하는 반면, 장생에서는 두 점씩 따내기를 계속 하는 점이 다르다. 또한 동형반복의 주기에 따라 금지되는 수에 차이가 있다.

한 주기가 끝난 다음 두 번째 주기는 다음과 같이 진행된다. <그림 45>에서 흑1로 팻감을 쓰고 흑3으로 백 두 점을 따낸 장면이라고 하자. 여기서 오른쪽 그림의 백1로 들어가고 흑2에 둔다. 이 수들은 앞 그림에서 팻감을 쓴 수들이 있기 때문에 전국적으로 동형이 아니다.

다음 백3은 2차 주기의 마지막 수가 된다. 이 수는 이 형태의 총 수수로 10번째 수가 되며, B로 따게 되면 동형반복에 해당하기 때문에 백3과 같이 다른 곳에 두어야 한다. 이에 대하여 흑A로 받아준다면 그 때 백B로 따낼 수 있다. 이 모양은 1차 주기가 4이나, 2차 주기는 1차주기 4 + 2(팻감) + 2차주기 4 = 10, 즉 10번째 수가 동형반복이 된다. 이런 식으로 계산하면 3차 주기는 16이 된다.

이 형태의 주기는 4, 10, 16, 22 ... 와 같이 공식처럼 외울 수가 있다. 1차 주기에서는 흑이 팻감을 써야 하고, 2차 주기에서는 백이, 3차는 흑이, 4차는 백이 팻감을 쓰는 식으로 진행이 된다.

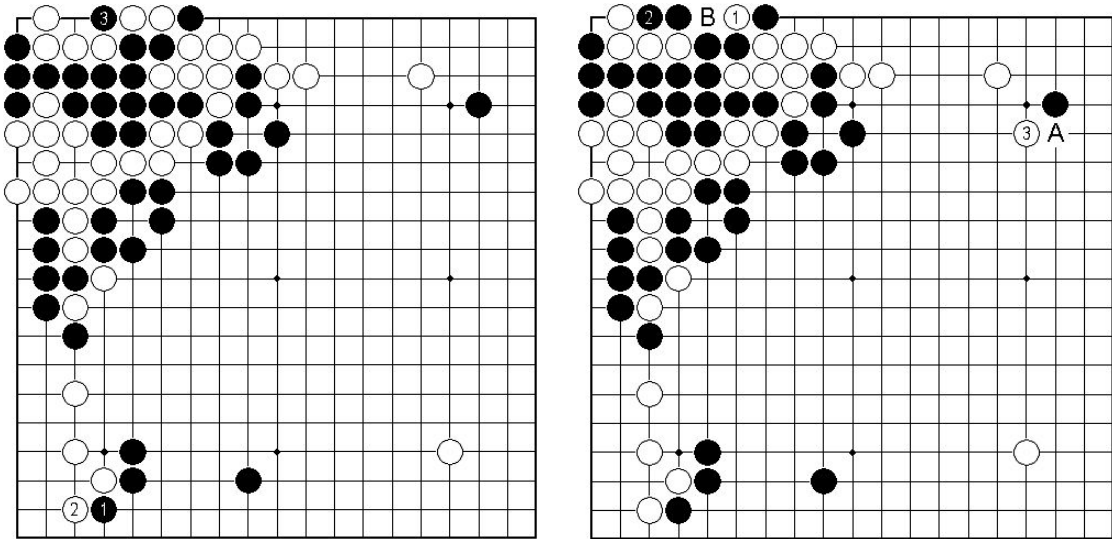


그림 45. 장생 2차 주기의 진행도

3패와 같은 동형반복도 이와 같은 방식으로 처리한다. <그림 46>은 1971년 일본의 승단대회에서 조치훈 3단과 후쿠이 마사야키 5단이 둔 바둑(安倍吉輝, 1973)의 한 장면인데, 3패가 나와 무승부로 판정이 내려졌다. 이 장면에서 동형반복 금지 규칙을 적용해 보자.

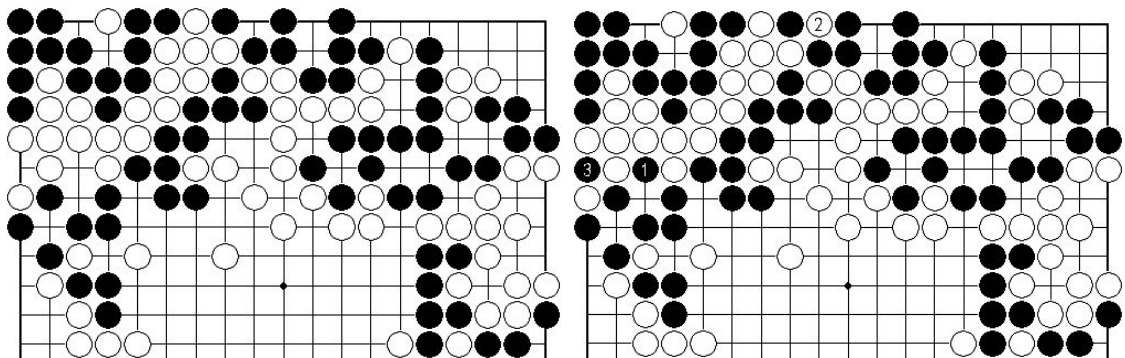


그림 46. 3패로 인한 동형반복 처리 예

좌상귀의 흑돌과 수상전이 벌어진 장면인데, 여기서 흑1로 먹여줬다. 이 형태는 흑1이 주기의 최초 시작점이다. 이어서 백2와 흑3으로 각각 패를 따냈다.

<그림 47>은 앞의 후속 진행이다. 백4, 흑5, 백6으로 3패를 따내는 진행이 된다. 여기서 오른쪽의 흑7로 따내면 흑1의 형태로 되돌아간다. 따라서 대안으로 제시한 동형반복 금지 규정에 따르면, 이 수는 다른 곳에 팻감을 쓰고 나서 두어야 한다. 3패의

동형반복 주기는 3패 X 2회(왕복 따냄)=6으로서, 동형반복이 시작되는 6번째 수(흑7)가 금지된다.

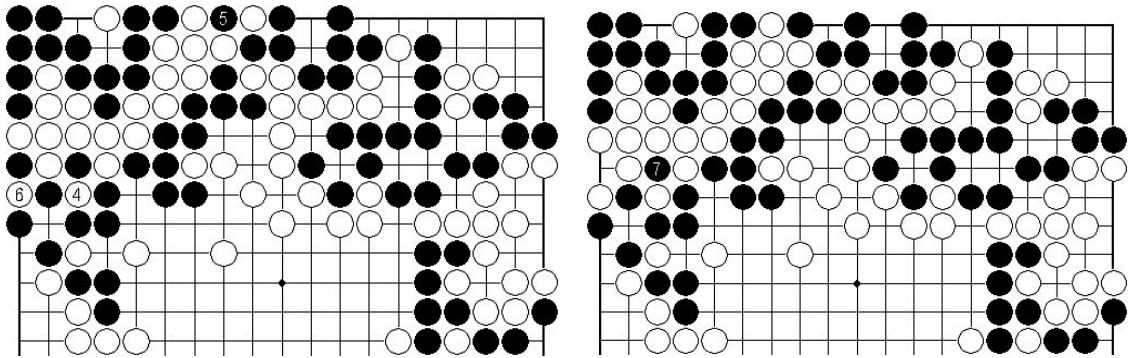


그림 47. 3패 동형반복 주기에 의한 금지

이렇게 장생이나 3패와 같은 모양을 동형반복 금지의 규칙에 따라 곧바로 동형을 반복하지 못하도록 규정한다면 이로 인한 무승부 가능성을 없앨 수 있다. 여기서는 동형반복이 이루어지는 수순, 즉 주기를 이해할 필요가 있다.

‘주기’는 어느 형태가 일정한 수순 후 동일한 형태가 다시 나타날 때까지의 수순(手数)을 말한다. 즉 어느 최초의 형태가 일정한 과정을 거치며 똑같은 모양으로 돌아올 때까지의 일련의 수순을 가리킨다. 여기서 최초의 형태가 주기의 시작이며, 동형반복이 시작되는 점은 주기의 마지막 수를 말한다. 동형반복의 주기에 대해서는 시마다(島田拓爾, 1943), 일본위규약개정위원회(1963), 진조원(2007) 등이 기본적인 주기를 제시한 바 있으며, 강병원(2004), 세키구치(關口晴利, 2007), Jasiek R.(1988) 등은 구체적으로 동형반복의 주기에 대해서 수순까지 보여주었다.

이들의 주장을 일반화하여 현행 규칙의 판정에 관한 세칙(2011)에 규정되어 있는 동형반복의 유형을 대상으로 동형반복의 주기를 알아보기로 한다.

1) 착수금지

<그림 48>과 같이 흑1로 두는 것은 스스로 잡히는 모양이 되므로, 일명 ‘자살수(suicide)’라고 불린다. 한국의 현행 바둑규칙에서는 두는 순간 활로(活路)가 없는 곳은 둘 수 없도록 하여 이러한 자살수를 금지하고 있으며, 그래서 ‘착수금지’라는 표현을

쓰고 있다.

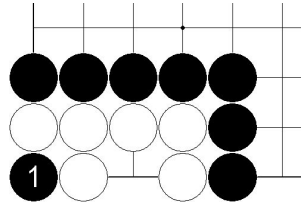


그림 48. 자살수의 동형반복 주기

그러나 응창기 규칙에서는 자살수가 두어질 경우 상대방이 곧바로 따내도록 하고 있다. 주기 1 이외의 모든 자살수는 허용되며, 주기 1인 자살수만 동형반복이라는 이유로 착수를 금지하고 있다. 이 자살수의 주기는 1이 된다.

2) 단패

단패는 <그림 49>와 같이 서로 번갈아가며 따낼 수 있는 형태이다. 서로 계속 패를 따내면 바둑이 끝나지 않으므로 다른 곳에 팻감을 쓰고 나서야 되팔 수 있다. 동형반복을 허용한다고 가정하면, 이 모양은 흑1, 백2의 두 수로 반복이 되므로 주기는 2이다.

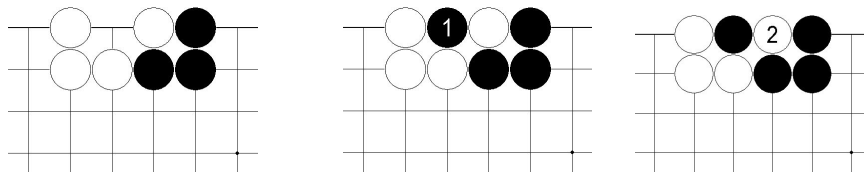


그림 49. 단패의 동형반복 주기

3) 양패

양패는 패를 따낼 수 있는 곳이 두 개인 패를 말하는데, 분리된 2개의 단패 형태와 양패의 두 가지 형태로 나눌 수 있다.

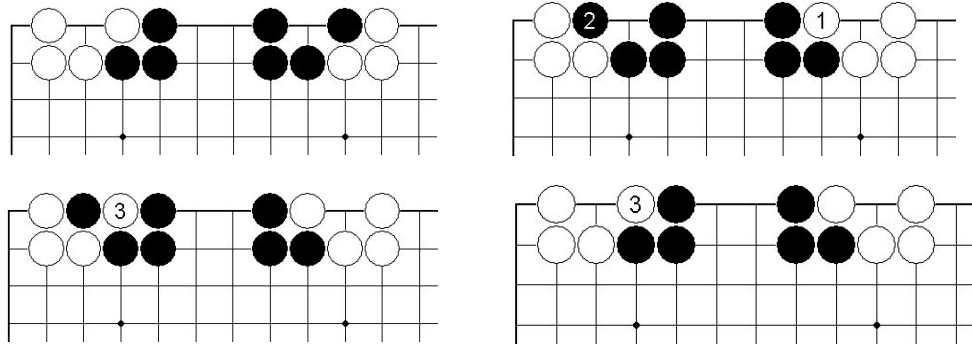


그림 50. 분리된 양패의 동형반복 주기

<그림 50>은 분리된 단패가 2개인 모양으로, 각각의 주기는 단패와 마찬가지로 2이다. 백1에서 3가지 따낸 결과는 원래의 모양과 동일하다. 백3이 백1의 동형반복이며, 주기는 2이다. (백 3 - 백 1 = 2)

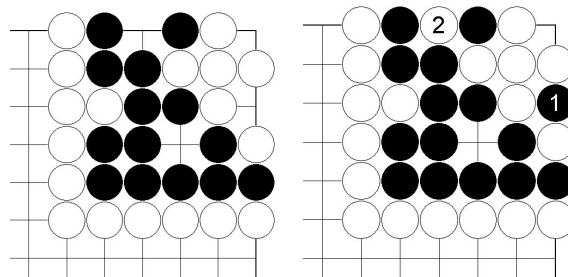


그림 51. 연결된 양패의 동형반복 주기

<그림 51>은 기본적으로는 분리된 단패 2개의 형태와 같으나, 이 양패는 흑백 양쪽이 팻감으로 무한정으로 사용할 수 있다. 어느 쪽이 선착을 하여 어느 패를 때려도, 이 양패는 2개로 된 단패의 모양으로 동형반복 주기는 각 2이다.

4) 3패

3패는 기본적으로 <그림 52>외 같은 3가지 형태로 구분할 수 있다. 왼쪽은 양패와 다른 곳의 패가 합쳐서 3패가 된 형태이고, 가운데는 자체로 패를 따내는 곳이 세 군데인 3패이며, 오른쪽은 한 쪽은 집이 있고 다른 쪽은 집이 없는 유가무가3패이다.

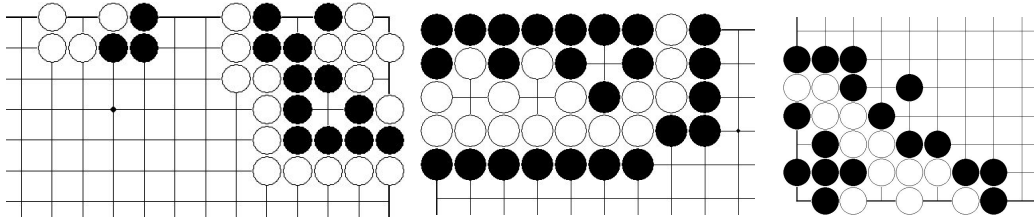


그림 52. 3패의 3가지 유형

3패의 주기는 6 (3패 X 2회(흑백)/패)으로, 6번째 수가 동형반복점이 된다.

5) 4패

4패는 기본적으로 2개의 양패(분리형)와 4패가 분리되어 있지 않고 같이 얽혀있는 형태(비분리형)로 나눌 수 있다.

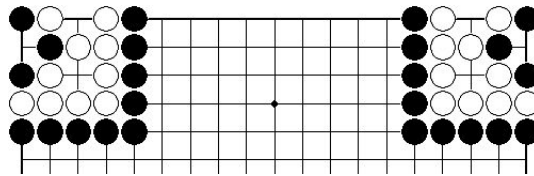


그림 53. 2개의 양패

<그림 53> 2개의 양패는 양패 2개의 형태로 주기는 8 (4패 X 2회) 이다. 8번째 수가 동형반복점이 된다.

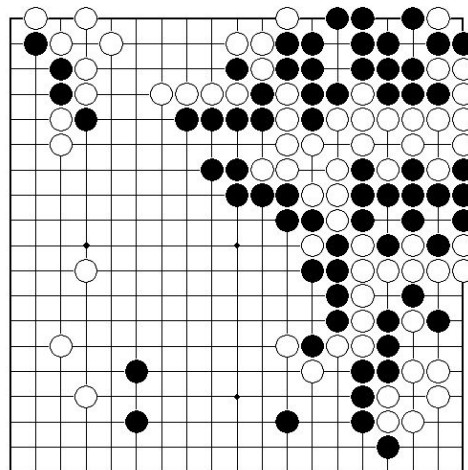


그림 54. 4패

<그림 54> 4패는 외형적으로는 주기가 8로 나타나는 경우도 있지만 (이 경우에는 백에게 옥집의 형태가 있어 조금 다르다) 변화수가 많아 별도로 주기를 계산하여야 한다.

6) 장생과 순환패

패는 단위가 1이나, 장생과 순환패는 단위가 2개 이상이 되어 순환되는 형태이다.

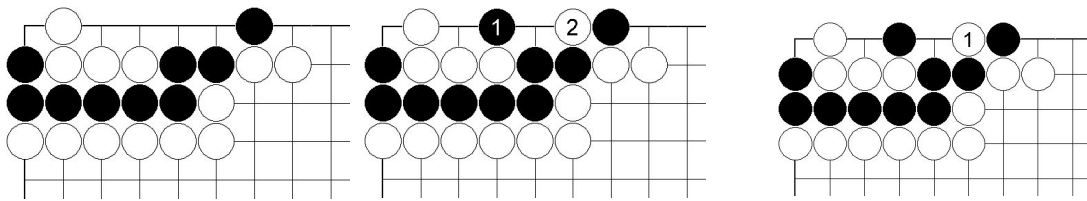


그림 55. 장생의 동형반복 주기

일반적으로 사활문제집(망우청락집, 현현기경 등)에는 <그림 55>의 오른쪽과 같은 모양이 문제로 제시되고 있다. 이 문제는 왼쪽이 기본 형태인데, 장생의 형태는 오른쪽과 가운데의 그림과 같이 2개의 문제로 나눌 수 있다. 장생의 주기는 4 (흑백 둘 2개 X 3회 - 중복된 둘 2개)이다.

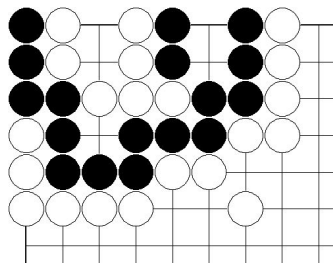


그림 56. 순환패의 동형반복 주기

<그림 56>은 순환패로 불리는 모양이다. 이 형태의 주기는 8 (2개/단위 X 4 곳)이며, 8번째 수가 동형반복점이다.

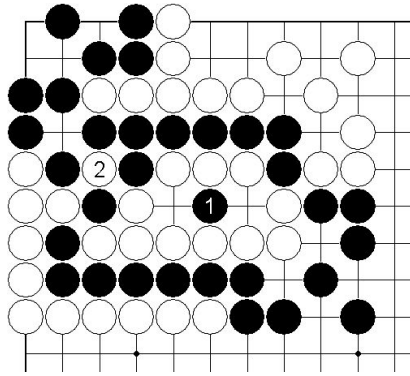


그림 57. 특별한 순환패의 동형반복 주기

<그림 57>은 패가 혼합된 순환패이다. 흑1에 치중하고, 백2로 따낼 때 다른 곳에 팻감이 없으므로 흑은 백 세 점을 단수하는 팻감을 쓸 수밖에 없다. 그 때 패를 따내면 백 세 점을 따내고, 다시 흑이 패를 따내면 백도 흑 세 점을 단수하는 식으로 순환이 된다. 이 3점 순환패의 주기는 ‘2패 X 2회 왕복 = 4, 4 + 6 (흑 3회, 백 3회) = 10’이다. 즉 10번째 수가 동형반복점이다.

7) 기타 형태

이외에도 여러 형태의 동형반복이 가능하다. 중요한 점은 동형반복의 정의에 의해 모든 동형반복은 일정한 주기를 가지고 있다는 점이다. 일정한 주기를 가지고 있으므로 동형반복 시작점이 있고, 동형반복 시작점이 있으므로 동형반복의 주기를 계산할 수 있다.

인위적으로 동형반복의 형태를 만들면 얼마든지 복잡한 형태를 만들 수 있다. 이러한 동형반복도 바둑의 변화수인 361! 안에 있는 경우 수 중 하나이므로 이 자체를 부정할 수는 없다. 그러나 이론상 동형반복의 정의가 “반상의 어느 형태가 전국적으로 동일하게 다시 나타나는 것”이므로 실전에서는 최초의 시작점을 산정할 수 있으며 이로부터 동형반복 시작점을 계산할 수 있다.

이상에서 검토한 바와 같이 모든 동형반복은 동형반복 시작점에서 일정 주기를 거쳐 동형반복점이 나타난다. 동형반복이 시작되는 바로 전까지 반상에, 팻감을 쓰는 것

과 동일한 요령으로, 변화를 준 다음에 동형반복 시작점에 둘 수 있다. 이러한 방법으로 무승부를 방지할 수 있다.

5. 대안 적용 시의 변화

동형반복으로 인한 무승부 등의 문제점을 해결하기 위하여 동형반복 주기에 의해 반복을 금지하는 방안을 제시하였다. 이러한 방향으로 바둑규칙을 바꿀 경우 몇 가지 변화가 예상된다.

첫째, 장생이나 3패 등 희귀한 모양의 출현으로 인한 뉴스거리가 사라질 것이다. 지금까지 동형반복을 금지하지 않고 허용한 이유는 다음과 같다고 추정한다. 실전에 드물게 출전하므로, 이 동형반복에 대한 현상을 문제로 보지 않고 오히려 쌍방이 최선을 다한 결과로 빅(동점)이 된 것, 즉 화국(和局)으로 인식한 측면이 있었다. 동형반복을 금지시키면 일반 바둑팬 입장에서는 2012년 이세돌과 구리 간의 무승부, 2013년 최철한과 안성준의 장생과 같은 희귀한 볼거리가 없어질 가능성이 있다.

그러나 이런 일반 팬의 볼거리라는 측면을 중시할 것이냐, 무승부(No Game)로 인한 경기일정의 차질이라는 주최 측의 고민과 재경기로 인한 당사자의 피로감 등을 중시할 것이냐를 심각하게 생각해 볼 필요가 있다. 동형반복 규정이 바뀐다고 해도 이것을 뉴스거리나 화젯거리로 다룰 수도 있을 것이다.

둘째, 동형반복을 금지하면 일시적으로 혼란이 올 수 있다. 실전에서 외형만 보고 주기를 계산하여 어느 시점에서 동형반복이 되는지를 계산하는 것이 결코 쉽지만은 않을 것이다. 이러한 새로운 도전에 대한 거부감으로 동형반복금지에 대해 반대할 수도 있다.

그러나 현재까지 나온 동형반복의 사례는 거의 다 쉽게 주기 파악이 가능한 형태이며, 동형반복 금지 규정이 채택되면 주기를 계산하는 것은 수상전의 수수 계산하는 것과 같이 어렵지 않게 학습할 수 있을 것이다.

셋째, 사활서적에서 장생과 양패에 관한 처리가 바뀌게 될 것이다. 지금까지는 사활 문제의 해답이 장생으로 귀결될 경우 빅과 비슷하게 삶(죽음)의 범주에 포함시켰고, 양패가 있는 모양에서는 통상적으로 ‘양패로 삶’과 같이 처리하였다. 그러나 동형반복 금지 규정을 두게 되면, 장생과 양패의 사활이 약간 달라지게 된다.

<그림 58>과 같은 장생 문제에서 동형반복을 금지하면 지금까지 알고 있는 지식과 다른 결과가 나오게 된다. 무한반복으로 인한 빅이나 판빅이 되지 않고, 동형반복 주기에 의한 패가 되는데, 동형반복의 시작점을 왼쪽처럼 하느냐, 오른쪽처럼 하느냐에 따라 누가 먼저 패를 따내는가가 달라지는 점도 있다.

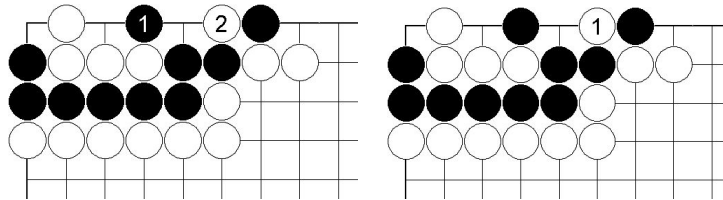


그림 58. 동형반복 금지로 인한 장생의 처리 변화

넷째, 동형반복 금지 규정과는 성격이 다르지만, 자살수를 허용할 경우 팻감과 수상전에서 차이가 발생한다. <그림 59>와 같은 모양에서 현행 바둑규칙에서는 착수금지로 되어 있는 백1에 착수가 가능해진다.

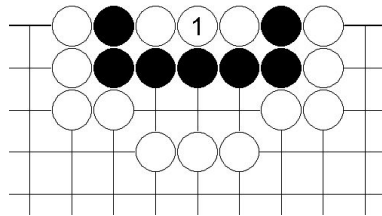


그림 59. 자살수를 채택할 경우

자살수라는 용어가 부정적인 이미지를 가지고 있으므로, 윤리(倫理) 측면에서 금지시켜야 한다는 주장도 있으나, 응창기 규칙에서처럼 이것을 허용할 경우 팻감으로 쓸 수 있고, 대공소공에서 소공도 권리를 주장할 수 있는 등의 묘미가 가미될 수 있다.

이상과 같이 달라지는 점들이 있지만, 동형반복 금지 규정은 무승부를 방지하고 일관성 있는 규칙으로 만드는 장점이 있다. 앞에서 본 바와 같이 동형반복에 관한 규정을 여러 차례 바꿈으로써 겪는 혼란보다는 일관성 있는 규정으로 일시적인 혼란을 겪는 편이 나올 것으로 생각된다.

6. 소결론

현행 바둑규칙에서 경기진행상 중대한 문제를 야기하는 ‘동형반복’의 문제점과 대안 등을 살펴보았다. 다양한 요소들이 관련되어 있어 많은 연구가 필요한 부문이지만, 이 연구에서 분석한 내용을 요약해 본다.

첫째, 동형반복은 동일한 모양이 계속 재현되는 현상으로서, 승부를 가려야 하는 바둑경기에서 무승부를 야기하는 중대한 장애요인이다. 3패 및 장생 등의 동형반복 형태가 나타나면 흑백 모두 피할 수도 없고, 도중에 멈출 수도 없는 특징이 있다. 이러한 특성으로 인해 동형반복이 발생하면 승부를 가릴 수 없게 되어 부득이 무승부 처리를 하게 된다. 동형반복으로 인한 무승부 처리는 바둑경기의 목적인 승패를 가릴 수 없게 하는 유일한 요인으로 작용한다.

둘째, 동형반복 규정에서 패는 금지규정을 두어 팻감을 쓴 다음 되따내게 하고 있고, 다른 동형반복은 허용하는 비일관성을 보이고 있다. 유사한 현상이라면 동일한 규정의 적용을 받도록 하는 것이 논리적으로 일관성이 있는 규칙일 것이다.

셋째, 동형반복의 문제는 같은 모양이 반복되지 않도록 금지를 하는 것이 최선의 방법이다. 이는 최초의 형태가 일정한 수순을 거쳐 재현되기까지의 주기를 계산하는 방식으로 해결 가능하다. 동형반복의 주기는 형태에 따라 비교적 다양하나, 주기의 마지막 수를 금지하면 패처럼 처리할 수 있다.

넷째, 동형반복 금지 규정을 도입할 경우 일시적으로 약간의 변화 내지는 혼란이 예상된다. 화젯거리의 축소, 사활문제의 처리 변화, 동형반복 주기 계산 필요성 등 몇 가지 변화가 수반될 것이다. 그러나 이러한 일시적 혼란은 현재와 같은 끊임없는 논쟁과 무승부로 인한 혼란보다 크지 않다.

VII. 중국의 처리

중국에 관한 규정의 핵심은 반상에 놓여있는 돌의 사활을 명확하게 구분하려는 데 있다. 사활의 판단을 분명하게 해야 다음 단계에서 잡힌 돌을 들어내고, 계가를 하여 경기의 목적인 승패를 가릴 수 있기 때문이다. 현행 바둑규칙의 중국에 관한 규정을 일본의 위기규약 등과 비교하여 문제점을 도출하고, 원활한 중국 처리를 위한 방법을 모색해본다.

1. 중국의 개념과 정의

‘종국(終局)’이란 일반적으로 ‘일의 마지막’을 뜻하며⁴³⁾, 바둑에서는 ‘대국의 끝’을 말한다(양동환, 정수현, 김진환, 2005). 모든 경기는 끝나는 시점이 있고 이러한 경기종료 시점을 바둑에서는 ‘종국’이라고 하는 것이다. 한국 바둑규칙에서는 ‘바둑을 마무리하는 것’으로 보고 있는데, 중국의 정의는 바둑규칙이 개정될 때마다 약간씩 바뀌어왔다. 1992년에는 공배를 다 메운 상태, 2004년에는 공배를 다 메운 상태에서 쌍방 착수할 의사가 없으면 종국, 2009년에는 한 판의 바둑을 마무리하는 것, 2010년에는 대국을 마무리하는 단계와 같이 변화해 왔다.

대부분의 스포츠경기에서는 경기종료가 단순하다. 축구처럼 종료시간이 정해진 경기라면 시간이 완료되었을 때 경기가 끝나며, 야구나 골프와 같은 경기는 주어진 활동을 마치는 시점에서 경기가 끝나게 된다. 이처럼 경기가 끝나는 시점을 중국으로 보기 때문에 복잡하게 생각할 필요가 없다.

그러나 바둑경기에서는 종국, 즉 경기종료의 개념이 다소 복잡 미묘하다. 영토를 적용하는 일본에서는 전통적으로 유효착수가 완료된 시점에서 일단 경기진행은 끝나는 것으로 보고, 그 다음 승부를 확인하는 절차를 밟아 계가를 하고, 그것이 끝났을 때 모든 경기행위를 마치게 된다. 그렇기 때문에 유효착수가 끝난 시점을 중국으로 볼

43) 네이버 국어사전

것이나, 승부를 확인하기 전의 상태를 중국으로 볼 것이냐, 아니면 경기활동이 완전히 종료된 것을 중국으로 볼 것인가가 간단치 않은 문제가 된다.

이런 이유로 한국의 1992년 바둑규칙에서는 ‘대국종료’라는 용어를 써서 ‘중국’과 구별하였다. 그러다가 2004년에 개정된 바둑규칙에서는 ‘대국종료’라는 말을 빼고 ‘중국’과 ‘계가’로 항을 나누어 규정을 하였다. 한편 1989년에 나온 일본기원 위기규약에서는 다음과 같이 ‘대국정지’라는 용어를 사용하고 있다.

일방(一方)이 착수를 포기하고, 계속해서 상대방도 포기한 시점을 대국정지라고 한다.

여기서 ‘착수포기(pass)’는 대국정지의 선언으로서, 계속해서 상대방도 착수를 포기할 경우 대국정지가 된다. 쌍방이 착수포기의 의사를 표시한 시점이 대국정지의 시점이다. 이 시점은 아직 중국이 아니며, 다음과 같은 작업이 끝난 상태를 중국이라고 한다.

대국정지 후 쌍방이 돌의 사활 및 집을 확인하고, 합의하는 것에 의해 대국이 종료된다. 이것을 중국이라고 한다.

대국정지 후 서로가 사활과 집을 확인하여 합의를 한 시점을 중국으로 보고 있다. 이처럼 중국을 어느 시점으로 볼 것인가에 따라 중국에 관한 정의도 비교적 다양하다. 몇 가지 중국에 관한 구체적인 정의를 살펴보기로 한다.

시마다(島田拓爾, 1943)는 중국을 “돌의 생사 및 집의 범위에 대해 양자의 의견일치에 의해 결정하는 것”이라고 정의하였다. 이것은 중국을 ‘행위’의 측면에서 설명하고 있어 어느 시점을 말하는지가 다소 불분명하나, 중국이 사활과 영토에 관해 쌍방이 결정하는 과정임을 명료하게 다루고 있다.

일본위기규약개정위원회(1963)는 중국을 “대국 양자가 더 이상 둘 곳이 없음을 선언한 시점”이라고 정의하였다. 이것은 유효착수가 완료되고 공배까지 다 메운 시점을 의미한다.

한편 강병원(2004)은 중국을 다음과 같이 설명한다.

쌍방이 한 번씩 연이어 두 번 착수를 포기했을 때 그 다음 기회를 가진 측은 착수를 포기할 수 없다. 이 때 착수할 의사가 없으면 종국을 선언한다. 종국은 착수 포기 없이 쌍방 합의로 선언할 수도 있다. (‘종국’은 무정의 용어이다. ‘바둑을 다 두었음’을 의미하는 것으로 보면 된다.)

이 정의는 좀 특별하다. ‘착수포기’라는 행위에 의해 종국을 정의한 것이다. 이것은 사실상 일본위기규약위원회가 정의한 “더 이상 둘 곳이 없는 시점”과 같은데, 종국을 대국자의 의사표현에 의해 정의한 것에서 차이가 있다. 강병원은 다른 부분의 해설에서 “바둑규칙은 종국 전 착수방법, 종국 후 계가방법의 두 가지로 구성되어 있다고 해도 될 것이다.”라는 의견을 덧붙였다. 그는 종국을 단계의 개념이 아니고, 특별한 정의가 필요하지 않은 단순한 용어의 개념으로 공배를 다 메운 후 쌍방이 착수 포기한 시점으로 사용하고 있다. 공배를 다 메운 후의 이견(異見)에 대해서는 종국 전에 판단하여 결정할 것을 주장하고 있다.

이처럼 종국에 관한 정의가 다양한 것은 바둑경기의 특별한 점이라고 할 수 있는데, 이는 기본적으로 바둑의 승패확인 절차가 타 경기에 비해 복잡한 점과 관련이 있다. 경기가 종료되는 순간 승패가 자동적으로 확인되지 않고, 잡은 돌을 들어내 상대방 지역에 메우고 집을 정돈하여 헤어리는 등의 일정한 절차를 거쳐야 승부확인이 끝나기 때문이다.

지금까지 살펴본 종국에 관한 정의를 요약해 보면, 종국을 ‘시점’으로 보는 관점과 ‘과정’으로 보는 관점으로 구분할 수 있다. 시점으로 보는 관점은 대국의 마무리가 끝나는 시점을 종국으로 보는 것이고, 과정으로 보는 관점은 어느 시점부터 어느 시점까지의 과정으로 보는 것이다. 종국 단계에서 승패를 확인하기 위한 몇 가지 활동을 한다고 보면, 바둑의 종국은 어느 시점을 지칭하는 것보다는 더 이상 둘 곳이 없어 대국 행위가 끝나는 시점에서 계가 절차를 밟아 승부확인을 완료하기까지의 ‘기간(period)’의 개념으로 보는 것이 더 적절할 것 같다. 더 이상 둘 곳이 없어 대국이 종료되는 시점에서 계가를 완료하여 승부 확인이 끝나는 시점까지를 종국으로 보는 것이다.

하지만 이렇게 보더라도 종국의 정의가 간단치 않다. 영토를인 일본과 한국의 바둑 규칙에서는 공배를 다 메운 상태에서 쌍방 이견이 없으면 곧바로 계가를 하여 승패를

결정하면 되나, 이견이 있을 때는 지분률과 같이 실제 착수에 의한 실전해결이 안 되므로, 어떤 형태로든지 이견 조정을 해야 한다. 이견 조정은 시점으로 끊어서 판단할 수 있는 것이 아니기 때문에 증명이든 실전해결이든 이견을 조정하는 단계가 필요한 것이다. 따라서 실질적인 종국 단계는 공배를 다 메우고 쌍방이 물리적으로 더 둘 공간이 없다고 선언한 ‘가종국(假終局)’의 시점부터 실제 종국이 되어 계가를 할 준비가 완료된 시점까지의 단계를 말한다고 볼 수 있다.

일본규칙의 종국 과정과 한국규칙의 종국 과정은 비슷하면서도 차이가 있다. 일본규칙의 종국 과정은 <그림 60>과 같다. 한 판의 과정을 경기 개시, 대국정지, 종국, 승패결정의 4개의 시점으로 나누고, 이것을 기예겨루기, 사활 및 영토 확인, 계가의 3단계로 구분하고 있다. 경기를 시작하여 종국까지를 대국 과정으로 보며, 종국 후 돌을 메우고 집을 비교하는 계가 과정은 대국에 포함되지 않는다.

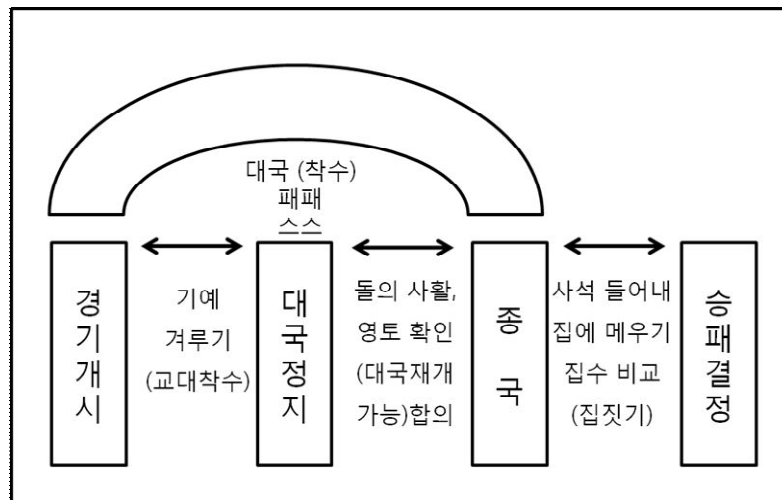


그림 60. 일본위기규약의 종국 과정⁴⁴⁾

여기서 ‘대국정지’는 공배를 다 메운 상태로, 이 시점에서 쌍방이 더 이상 둘 곳이 없음을 패스의 형태로 선언한다. 다음 시점인 종국은 사활을 확인하며 대국 재개 여부 등을 모두 처리한 상태를 가리킨다. 이 작업이 끝나면 계가를 하여 승부를 결정짓는 승패결정 시점으로 들어간다.

44) 1989년 일본위기규약 제1조(대국), 제2조(착수), 제9조(종국) 및 제10조(승패결정)를 도시(圖示)한 것을 번역하였다.

이러한 일본의 중국규정을 한국의 중국규정과 비교하여 보면 다음과 같은 차이가 있다. 일본의 규칙에서는 대국정지에서 사활문제 등을 해결한 후 중국이 되는 것으로 명시하고 있으나, 한국의 규칙에서는 중국에 대한 규정이 애매한 점이 있다. 중국의 범위를 실제 유효한 착수가 없어진 시점부터 공배를 메우고, 분쟁해결 후 계가 전까지로 설명하였으나, 엄밀하게 보면 구체적으로 분쟁해결을 할 단계가 없다. 일본은 대국의 정지 상태에서 사활 확인을 하여야 최종적으로 중국이 되며, 사활 확인 과정에서 이견(異見)이 있을 때는 정지 상태 이전으로 되돌아가서 대국을 재개한다. 그러나 한국은 일단 쌍방 착수권을 넘기면 대국단계로 되돌아 갈 수 없고, 미해결된 부분만 그 상태에서 끊어서 판정한다.

한국의 중국규정에서 이처럼 애매한 요소가 들어있는 것은 중국의 정의에서 ‘시점’과 ‘과정’을 혼용한 것과 관련이 있다. 착수권을 넘긴 시점을 중국으로 보기도 하고, 마무리를 하는 단계라고 하여 과정으로 보기도 한 것이다. 중국 시의 혼란을 방지하기 위하여 일본처럼 대국정지(가중국)과 중국 사이의 절차를 명료하게 규정하는 것이 바람직해 보인다.

한편 중국의 바둑규칙에서는 중국의 개념이 비교적 단순하다. 2001 중국위기규칙 제1장 총칙 제7조 중국의 규정은 다음과 같이 되어 있다.

- 쌍방이 다 두었다고 확인하면 중국이다.
- 대국 중 어느 일방이 기권하면 중국이다.
- 쌍방이 연속으로 패스하면 중국이다.

이 규정은 쌍방이 다 두었다는 것을 패스로 표시하면 중국으로 하고, 아울러 한 쪽이 기권을 해도 중국이라는 점을 명기하고 있다. 여기서는 중국을 ‘기간’이 아니라 ‘시점’으로 보고 있다. 즉, 바둑을 다 둔 시점을 중국으로 간주하고 있다. 지분률을 채택하는 중국규칙에서는 종반의 사활과 관련된 문제를 실전해결로 처리하며 마무리 단계를 맞이하기 때문에 한국이나 일본의 바둑규칙에서처럼 중국이 그리 복잡하지 않다. 더구나 중국규칙에서는 공배도 유효착수이기 때문에 ‘대국종료’나 ‘대국정지’ 같은 말을 쓸 필요가 없다.

이상의 내용을 종합하면, 한국바둑규칙에서의 중국은 쌍방이 둘 곳이 없어진 가중

국 시점에서 사활 문제 등을 해결하여 계가를 하기 전까지의 단계를 말하는 것으로 정의할 수 있다. 중국을 시점으로 본다면, 가중국 상태에서 사활이나 가일수 등의 문제가 끝나 쌍방이 완료선언을 하는 시점을 중국으로 볼 수 있다.

2. 중국의 처리에 관한 규정

중국의 정의에서 본 것처럼, 중국 단계의 처리는 다소 복잡한 성격을 띤다. 미국바둑협회(1999)에서는 “바둑규칙을 배우는 데는 몇 십 분이면 되나, 바둑기술에 정통하려면 평생을 보낼 수도 있다.”라고 설명하고 있는데, 사실 중국의 처리 규칙까지 습득하려면 몇 십 분에 해결되기는 어렵다. 특별한 분쟁이 없이 승부를 확인하는 절차만 하더라도 잡은 돌을 상대방 영토에 메우고, 집 모양을 세기 쉽게 정돈하여 쌍방의 집수를 비교하는 작업을 해야 한다. 그러나 집 속에 수를 내려고 한다거나, 사활에 이견이 있을 경우 등과 같이 중국에 합의를 하지 않을 경우에는 문제를 해결하는 조정 작업까지 해야 한다.

중국의 처리에 관한 규정은 대부분 이러한 문제의 조정 작업에 관한 것이다. 한국의 바둑규칙에는 이러한 중국 단계의 처리에 관하여 자세하게 규정을 하고 있다. 1992년부터 나온 한국바둑규칙의 중국에 관한 규정은 <표 11>과 같다.

표 11. 한국바둑규칙의 중국에 관한 규정

공표년도	중국의 규정
1992년	대국종료 후 쌍방이 가일수 문제를 해결하면서 공배를 교대로 메운다. 공배는 한 수씩 교대로 메우는 것을 원칙으로 한다. 단, 쌍방이 합의하면 자유로이 메울 수 있다. 공배를 다 메운 상태를 중국이라 한다.
2004년	유효착수가 끝나면 공배는 한 수씩 교대로 메우는 것을 원칙으로 한다. 공배를 다 메운 상태에서 쌍방 착수할 의사가 없으면 중국이다.
2009년	한 판의 바둑을 마무리하는 것을 중국이라 하며, 이를 위해 다음과 같은 규칙을 둔다. 1. 공배는 한 수씩 교대로 메운다.

	<p>2. 둘 곳이 없다고 생각되면 착수포기 의사를 밝힌다. 착수포기가 나오면 항상 상대가 착수의 권리를 갖는다. 착수포기의 뜻을 나타낼 때는 반외에 착점을 하고 계시기를 누른다. (부칙 제3조 2항 참조)</p> <p>3. 흑백 연달아 착수포기가 나오면 모든 사활을 부분으로 끊어서 해결한다. (귀곡사, 만년패 등)</p> <p>유가무가3패, 억지옥집삶의 형태처럼 해결할 수 없는 경우는 판빅, 또는 부분 빅으로 처리한다. (이 경우는 한 쪽만 권리가 있다)</p>
2010년	<p>대국을 마무리하는 단계를 말한다. 원만한 종국을 위해 다음과 같은 규칙을 둔다.</p> <p>1. 공배는 한 수씩 교대로 메운다.</p> <p>2. 둘 곳이 없다고 생각되면 착수권을 상대방에게 넘긴다. (부칙 제3조 2항 참조)</p> <p>3. 쌍방이 연달아 착수권을 넘기면 이때부터 반상의 모든 사활을 끊어서 해결한다.(귀곡사, 만년패 등)</p> <p>유가무가3패, 옥집버티기처럼 수가 계속 반복되는 형태는 공격권이 있는 쪽에서 판빅 또는 부분 빅을 선택하도록 한다.</p>

이 표를 보면, 중국의 규정을 유효착수 이후의 처리에 초점을 맞추고 있다. 전통적으로 일본 바둑규칙에서는 유효착수, 즉 영토의 증감에 관계되는 수가 사라지고 공배만 남으면 자유롭게 메우도록 되어 있었는데, 1989년에 개정하면서 원칙적으로 공배도 교대로 두는 쪽으로 변화되었다. 한국바둑규칙에서도 이러한 변화에 중점을 두어 중국의 처리사항을 규정하였다고 볼 수 있다.

그러나 2009년도에 개정된 한국 바둑규칙에서는 중국에 관하여 훨씬 더 많은 내용을 넣었다. 착수포기 의사 표현, 착수포기 이후의 착수권 등에 관한 규정과 사활문제를 해결하는 원칙을 삽입했다. 이것은 중국 규정에서의 획기적인 변화이며, 보다 진전된 규정이라고 할 수 있다. 또한 영토률에서의 분쟁거리를 내포하고 있는 귀곡사, 만년패 등의 문제에 관한 해결원리를 밝힌 혁명적 규정이기도 하다. 흑백 쌍방이 착수포기를 하여 종료를 선언한 다음에는 모든 사활을 그 부분에 국한하여 처리한다는 새로운 원칙을 도입한 것이다. 한국 바둑규칙의 가장 머리 아픈 문제의 해결책을 제시했다는 점에서 주목할 만한 규정이라고 할 수 있다.

2010년에 나온 중국의 규칙은 2009년의 것과 거의 비슷한데, 착수권의 표현 방식을 수정하였다. 반외에 착점을 하고 계시기를 눌러 착수포기 의사를 밝히도록 한 규정을 “둘 곳이 없다고 생각되면 착수권을 상대에게 넘긴다.”라고 간결하게 규정하였다.

참고로 일본위기규약개정위원회(1963)은 중국을 다음과 같이 규정하였다.

- 중국은 대국 양자가 더 이상 둘 곳이 없음을 선언한 시점이다.
- 중국선언은 원칙으로서 모든 공배를 메운 뒤에 한다.
- 중국에 대한 견해가 일치하지만 흑시 사활과 관계된 의문이 발생한 경우,
 - a 착수를 속행하여 결정한다.
 - b 중국선언 후에 다시 게임이 속행될 경우에는 흑백의 착수는 동수로 한다. (짝수(偶數) 착수의 규정)

이 규정은 공배까지 메워 더 이상 둘 곳이 없는 상태에서 쌍방이 종료를 선언하는 것을 중국으로 간주하는데, 합의가 안 될 경우 착수를 계속 할 수 있다고 규정하고 있다. 이 경우 흑백의 착수를 똑같이 하도록 하고 있다. 그 이유는 분쟁해결을 위한 일종의 ‘증명’에 해당하는 단계에서 어느 한 쪽이 추가로 착수하여 결과적으로 집으로 손해 보는 결과를 낳는다고 보았기 때문일 것이다⁴⁵⁾.

1989년에 개정된 일본기원 위기규약의 중국 규정은 다음과 같다.

- 일방이 착수를 포기하고, 계속해서 상대방도 포기한 시점을 대국정지라고 한다. 대국정지 후 쌍방이 둘의 사활 및 집을 확인하고, 합의하는 것에 의해 대국이 종료된다. 이것을 중국이라고 한다.
- 대국의 정지 후 일방이 대국의 재개를 요청한 경우, 상대방이 선착할 권리를 가지며, 이에 응하지 않으면 안 된다.

이 규정에 따르면, 한 쪽이 “다 두었다.”라고 하며 착수할 의사가 없음을 선언할 때 상대방도 동의하며 자신도 착수할 의사가 없다고 하면 바둑을 두는 대국 활동이 중지된다. 대국의 정지 후 어느 일방이 대국의 재개를 요청한 경우에는 상대방이 선착할

45) 일본위기규약개정위원회는 일본기원의 위탁을 받아 일본위기규약 개정안을 만들어 제출하였으나, 결과적으로 일본기원은 이 개정안을 받아들이지 않았다.

권리를 가지며, 상대방은 이에 응하여야 하나 착수의 필요성이 없다고 보면 패스를 하여도 무방하다.

3. 중국 규정의 문제점

중국의 정의나 처리에 관한 규정에서 보듯이, 중국은 상당히 복잡한 내용과 요소를 담고 있다. 착수의 권리와 포기, 사활의 처리, 패의 처리 등이 개입되어 매우 복잡한 양상을 띤다. 현행 바둑규칙에서 중국의 처리 규정에 관한 문제점을 찾아보면 다음과 같다.

1) 착수권의 규정

‘착수(着手)’는 바둑의 경기행위(play)로서, 바둑판 위에 착수할 곳이 없어지는 순간 바둑경기는 종료된다. 대국 도중에 착수를 포기하는 일은 거의 없는데, 중국 시점이 되면 ‘착수포기’ 문제가 대두된다. 더 이상 둘 곳이 없다면 착수포기를 선언해야 하기 때문이다. 현행 바둑규칙 제5조 착수의 원칙에서는 “착수는 교대로 한 수 씩 놓아야 한다. 단, 중국에 이르러 더 이상 둘 곳이 없다면 착수를 포기할 수 있다.”라고 규정하고 있다. 이것은 더 이상 둘 곳이 있으면 착수를 포기할 수 없다는 의미이다.

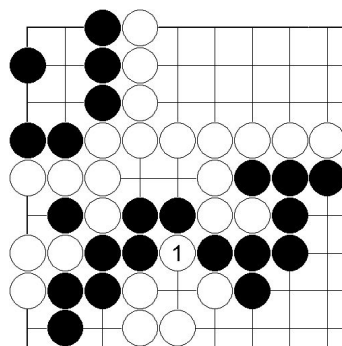


그림 61. 둘 곳이 있지만 착수포기가 필요한 상황

그런데 극히 드물지만 둘 곳이 있는데도 착수포기를 하고 싶은 장면이 있다. <그림 61>은 2011년의 바둑규칙의 ‘판정에 관한 세칙’에 나오는 모양인데, 백1로 패를 따낸

장면에서 흑의 입장이 미묘하다. 흑이 가운데 부분의 공배를 두면 자충수(自充手)가 되어 흑들을 위협하게 하고, 그렇다고 자기 집 쪽에 두면 손해가 되니 착수하기가 어려운 상황이다.

이 모양에 대하여 2011년 바둑규칙의 ‘관정에 관한 세칙’에서는 “상대방이 패를 뺏을 때 착수하면 불리하기 때문에 착수권을 넘김”이라고 규정하고 있다. <그림 62>의 왼쪽에서 흑 2로 착수권을 넘기면, 백3에 두고, 그 때 흑4에 따낸다. 가운데 그림의 백 7때 다시 흑 8로 다시 착수권을 넘기고, 오른쪽의 흑 12까지 된 다음 <그림 63>로 이어진다.

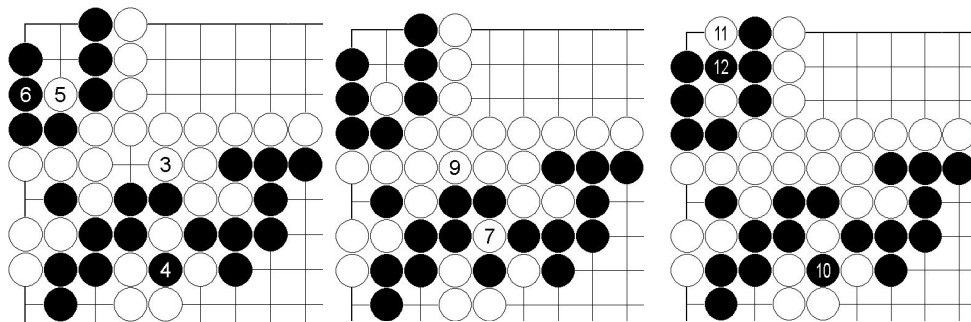


그림 62. 둘 곳이 있는 상황의 착수포기 사례

이어서 백13으로 패를 따낼 때 흑14로 또 다시 착수를 포기하고, 백15때 흑16으로 따내 흑18로 마무리 짓는다.

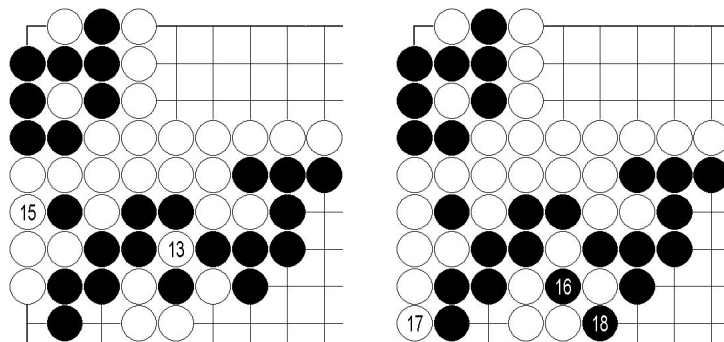


그림 63. 둘 곳이 있는 상황의 착수포기 진행도

이 세칙의 규정은 바둑규칙 제5조 착수의 원칙인 “착수는 교대로 한 수 씩 놓아야 한다. 단, 중국에 이르러 더 이상 둘 곳이 없다면 착수를 포기할 수 있다.”에 위배된다.

흑은 착수할 곳이 있으므로 이 규정대로 하면 착수포기를 할 수가 없기 때문이다.

이렇게 규칙과 세칙 간에 모순이 존재하고 있으므로, 이 규정은 재검토되어야 할 것이다. 위의 그림과 같은 상황을 고려한다면, 둘 곳이 없는 상황에서만 착수를 포기할 수 있다는 규정은 수정되어야 할 것이다.

2) 착수포기 이후의 문제

중국에서는 착수포기를 한 후에 어떻게 처리를 할 것인가 하는 문제가 대두된다. 더 이상 둘 곳이 없다고 판단하여 쌍방이 착수포기를 하고 난 후 사활문제 등을 처리하는 과정에서 문제가 생겨 다시 착수를 재개해야 할 상황이 나올 수 있다.

현행 바둑규칙에서는 이런 문제를 명확히 규정하지 않고 있다. 2009년 규칙에서는 “착수포기가 나오면 항상 상대가 착수의 권리를 갖는다.”는 규정이 있었다가, 2010년 규칙에서는 이 규정이 사라져 버렸다. 이처럼 착수포기 이후의 처리에 대한 규정을 미흡하게 해 놓으면 실전대국에서 큰 분쟁이 생길 수 있다.

한국의 규칙과는 달리 1989년 개정 일본규칙에서는 대국재개 후 선착자(先着者)에 관한 규정을 두었다. 일방이 착수를 포기하고 계속해서 상대방도 포기한 시점을 대국정지라고 하며, 대국정지 후 쌍방이 돌의 사활 및 집을 확인하고, 합의하는 것에 의해 대국이 종료되는 것을 종국이라고 하는데, 대국의 정지 후 일방이 대국의 재개를 요청한 경우 상대방이 선착할 권리를 가지며, 이에 응해야 한다고 규정하고 있다.

이에 비하여 한국의 바둑규칙에서는 착수포기 후의 대국 재개 문제는 전혀 거론하지 않고 있고, 사활문제를 부분으로 끊어서 해결한다는 원칙만 제시하고 있다. 만일 사활문제가 제기된다면 누가 먼저 착수를 해야 할지 불분명하다. 이럴 경우 문제의 사안별로 먼저 두는 사람이 결정된다고 보고 있는 것 같다. 예컨대, 현행 바둑규칙의 세칙에 나와 있는 <그림 64>와 같은 상황인 경우 흑이 백을 잡았다고 주장한다고 하자. 백은 손을 댈 수 없으므로 흑보고 잡아보라고 해야 하고, 그렇게 되면 자연히 흑이 둘 차례가 된다고 할 수 있다.

그렇지만 이왕이면 착수포기 이후 사활문제를 해결하려고 할 때 누가 둘 것인가를 명시하는 것이 분쟁의 가능성을 없애는 한 방법이 될 것이다.

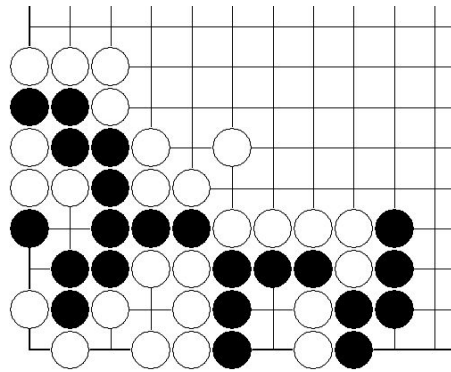


그림 64. 중국 후 사활문제 처리

3) 사활의 처리

현행 한국바둑규칙에서는 “쌍방이 연달아 착수권을 넘기면 이때부터 반상의 모든 사활을 끊어서 해결한다.”라고 규정하였다. 이것은 중국 단계에서 사활의 문제를 다른 부분과 상관없이 해당 부분에 국한시켜 처리한다는 것이다.

이 규정은 영토를에서 나오는 귀곡사 등 어려운 문제를 해결하기 위한 묘안이긴 하나, 바둑기술의 본질 면에서 문제점을 안고 있다. 바둑에서는 부분과 부분이 유기적인 연관성을 가지고 있고, 부분보다 전체적 관점에서 처리한다. ‘대국적(大局的) 안목’이라는 말이 있을 만큼 바둑은 전체적인 차원에서 생각하고 기술을 구사하는 경기인 것이다. 사활도 실전에서 나오면 팻감 등 전체 국면과 무관하지 않으며, 대마도 팻감이 부족하다면 잡히게 된다. 그런데 유독 중국 이후에는 다른 부분을 배제하고 문제가 되는 부분만 가지고 판단을 한다는 것은 논리적으로 모순이다.

이런 점에서 “끊어서 해결한다”는 규정은 임시변통의 방법이며, 바둑의 정신을 훼손하는 규정이라고 볼 수 있다. 패가 아닌 단순사활은 부분 A와 부분 B를 부분적으로 분리하여 한정 처리하는 것이 가능하다. 그러나 상호의존적인 관계를 일방적으로 끊어서 관계가 없다고 처리하는 것은 강제적인 조항으로, 대표적인 예가 귀곡사의 문제이다. 이 규정은 전문가의 연구와 토론을 통해 재검토할 필요가 있다.

4) ‘들어내지 않고 3집’의 처리

바둑규칙 중에서 ‘들어내지 않고 3집’이라는 특수한 모양이 있다. <그림 65>가 그

모양인데, 실전에는 거의 나오지 않지만, 만일 나온다고 하면 판정상의 골치 아픈 문제가 제기될 수 있는 형태이다. 이 모양에 대하여 슈와(秀和)⁴⁶⁾ 명인은 ‘들어내지 않고 3집’이라고 판정을 했는데(關口晴利, 2007), 그 판정이 어떻게 해서 나왔는가에 대해 예로부터 논란이 많았다. 이 모양은 흑 네 점이 환격으로 잡혀있는 듯하지만, 귀의 특수성 때문에 흑이 한 점을 따낸 다음 후절수를 만들 수 있고, 그 뒤에 패를 낼 수 있는 등 매우 복잡한 요소를 내포하고 있기 때문이다.

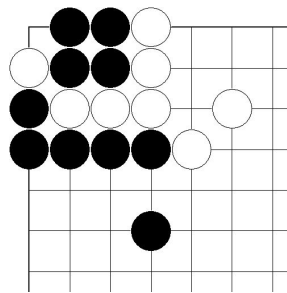


그림 65. 들어내지 않고 3집 모양

이 모양은 흑이 둘 경우와 백이 둘 경우 백의 집수에서 차이가 나며, 먼저 손을 대는 쪽이 불리해지는 특징이 있다. 그래서 백은 손을 대지 않고 이 상태로 처리하고 싶어 하고, 반대로 흑은 백이 손을 써 처리하도록 종용하고 싶어 한다.

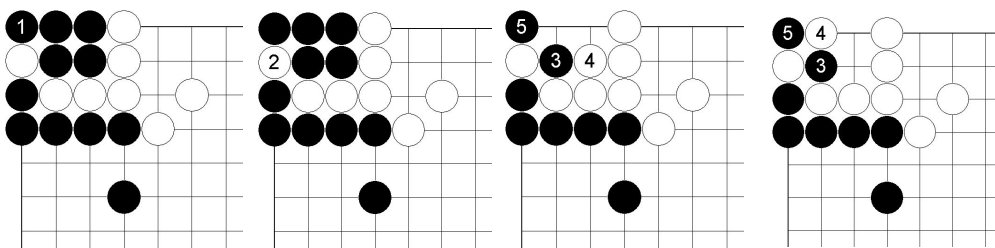


그림 66. 흑이 손을 댈 경우의 결과

<그림 66>은 흑이 둘 경우의 진행이다. 흑1로 한 점을 따내면 백2로 흑돌 다섯 점이 환격으로 잡힌다. 그러나 잡히고 난 후 흑3의 후절수가 남는다. 여기서 백4로 물면 흑5로 따내 ‘백 3집⁴⁷⁾’이 된다. 그러나 맨 오른쪽처럼 백4로 둔다면 패가 나 복잡해진다. 만일 백이 패를 이긴다면 이곳은 ‘백 8집’으로 귀결이 된다.

46) 슈와(1823-1873)는 일본 14대 혼인보(本因坊)이었다.

47) 흑은 2점을 잡았고, 백은 5점을 잡았다.

이번에는 백이 둘 경우를 계산해 보자. <그림 67>처럼 백1로 흑돌 네 점을 따내면 흑2의 후절수로 백 두 점이 잡힌다. 여기서 백3으로 몰면 흑은 3집 이득, 백은 4집 이득을 본 결과로 ‘백 1집’이 된다. 그러나 이것은 최선이 아니며 백은 맨 오른쪽처럼 석점으로 키워서 버리는 것이 유리하다.

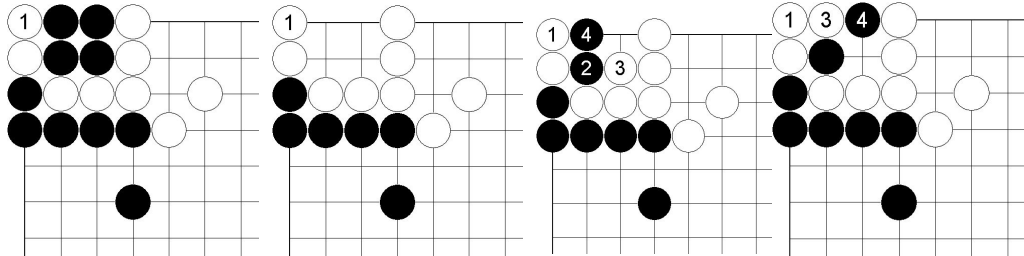


그림 67. 백이 손을 댈 경우의 결과

<그림 68>처럼 백3으로 키우면 흑4로 따낸 다음 백5로 단수한다. 세 번째 그림의 흑6으로 이르면 백이 흑 한 점을 따내 백은 5점을 잡고, 흑은 3점을 잡아 ‘백 2집’의 결과가 된다. 그러나 백5로 몰 때 맨 오른쪽의 흑6에 두어 반패를 버티는 수가 있다. 흑이 이 패를 이겨 잇는다면 결과는 ‘백 1집’이 된다.

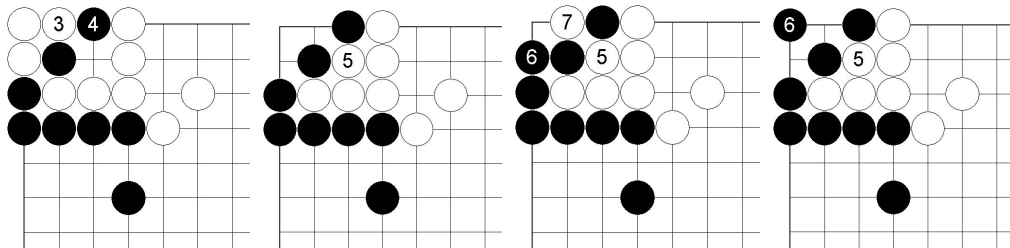


그림 68. 귀각에 두어 반패 버티기

그러니까 이 형태는 흑이 따내면 ‘백 3집, 또는 8집’이 되며, 백이 따내면 ‘백 1집 내지 2집’이 되는 미묘한 모양이다. 손을 댄 쪽이 손해를 보는데다가, 패를 낼 여지까지 혼합되어 있어 판정하기가 매우 어려운 모양이라고 할 수 있다.

이 모양은 쌍방의 팻감 수에 따라 변수가 있으나, 서로가 팻감이 없다고 가정하면, 어느 일방이 따내는 것은 상대방에게 유리한 결과를 가져온다, 그러므로 쌍방은 손을 대지 않고 상대방에게 처리하라고 요구하는 상황이 벌어진다. 이러한 분쟁이 해결되지

않으면, 쌍방이 들어내지 않았으므로 살아 있는 돌이라는 결론이 되며, 그래서 현행 규칙에서는 빅으로 규정하였다.

그러나 현행 규칙에 따라 빅으로 처리를 하여야 한다면 백이 가중국 전에 따내는 것이 최소 1집 득이 된다. 따라서 이 형태를 빅으로 규정한다면, 네 점을 잡고 있는 쪽의 권리를 무시한 불공정한 판정이라고 할 수 있다.

5) 중국 처리의 대상 및 범위

현행 바둑규칙의 중국에 관한 규정 중에는 과연 중국의 조항에서 다루야 하는가 하는 의문이 드는 것들이 있다. 다시 말하면, 현행 규칙에서는 중국 단계에서 처리해야 할 대상 및 범위에 대한 명확한 기준이 없다는 것이다.

현행 판정에 관한 세칙 중 <그림 69>는 쌍방이 안 따냈으므로, 삶 의 규정에 의해 빅이며, b는 흑의 집이라고 규정하고 있다. 이것은 미결정된 모양을 착각하여 중국에 이르렀으므로 중국에서 다루어야 할 대상이라고 볼 수도 있지만, 엄밀하게 보면 중국에서 처리할 대상이 아니다.

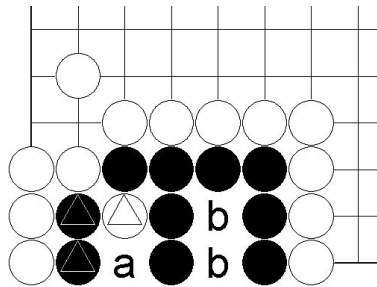


그림 69. 따내지 않고 끝난 사활 예

이것은 사활이나 따냄과 같은 조항에서 다루야 한다. 사활을 제대로 처리하지 않고 끝난 상황일 경우 사활을 어떻게 규정할 것인가의 문제인 것이다. 이 모양은 단순 형태여서 초보자도 알 수 있는 모양이지만, 상당한 수읽기가 필요한 모양에서 잡히는 수가 있는데도 못 보고 경기가 끝나는 수가 있다. 문제의 난이도만 다를 뿐 이 문제는 본질적으로 그런 문제와 같다.

중국의 처리에서 이와 같은 사활 문제를 다루는 것이 적절한지 재검토할 필요가 있다.

4. 중국처리 문제의 대안

지금까지 살펴본 것처럼, 중국의 처리문제는 다양한 문제들이 섞여 있어 처리가 갈끔하지 않고, 바둑규칙에 기술된 규정도 미흡한 점이 많다. 이 문제들을 해결하는 대안을 제시해 본다.

1) 착수의 규정 명확화

이 연구에서는 기본적으로 중국의 착수에 관하여 명확하게 규정을 하여야 한다는 점을 주장한다. 둘 곳이 없다고 판단하여 중국을 하려는 상황에서 쌍방이 착수포기를 하여 중국선언을 했다면, 그 다음부터는 어떻게 해야 할 것인지를 선명하게 기술할 필요가 있다.

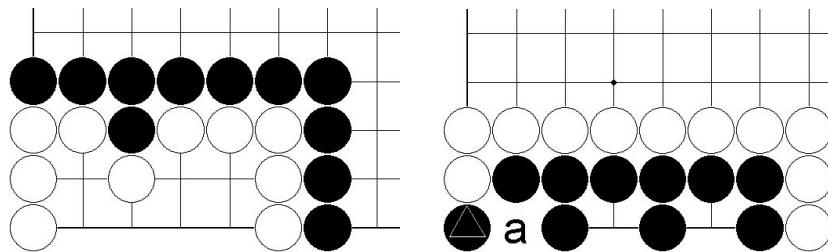


그림 70. 중국 선언 후의 사활 관련 모양

현행의 세칙에서는 <그림 70>과 같은 모양에서 왼쪽은 이 상태로 백집, 오른쪽은 이 상태로 계가를 한다고 규정하고 있다. 이 규정에는 일단 중국선언이 되었으면 그 다음에는 이의를 제기할 수 없도록 한다는 전제가 깔려 있다고 볼 수 있다. 그러나 다른 한편으로는 사활문제는 끊어서 해결한다고 되어 있다.

사활문제에 대해서 이의를 제기할 수 있다고 한다면, <그림 70>에서 왼쪽 모양의 경우도 이의 제기가 당연히 가능해야 할 것이다. 이런 문제를 일관성 있게 처리하기 위해서는 중국에서의 착수와 이후의 처리에 관한 규정을 상세하고 명확하게 할 필요가 있다.

2) 교대착수의 원칙

중국에서 직면하는 실질적인 문제를 해결하기 위하여 이 연구에서는 중국 후 제기 되는 문제에 관하여 ‘교대착수의 원칙’을 제안한다. 이것은 중국이 되어 사활 등에 관한 문제를 해결하려고 할 때 쌍방이 의무적으로 교대착수를 하도록 규정하는 것이다. 그렇게 하는 이유는 문제를 제기해 놓고 착수포기, 즉 패스를 해 버리는 경우 문제해결에 응하는 쪽에서 손해를 볼 수 있기 때문이다.

중국 후의 착수는 분쟁의 해결을 위한 증명의 성격을 띠므로, 공정하게 교대로 착수하여 어느 쪽의 주장이 맞는지 입증하면 되는 것이다. 이것은 증명에 의해 문제를 해결한다는 것이 아니라, 중국 후의 착수가 사활 문제의 규명에 가깝다는 의미이다. 사활이나 패 등 분쟁해결을 해야 하는 모양에서 ‘교대착수’의 원칙을 적용하면 특별한 문제없이 처리할 수 있다.

예를 들어 <그림 71>에서 백이 흑에게 a로 따내야 한다고 주장한다고 하자. 이 경우 이의를 제기한 측이 먼저 착수하도록 한다. 왜냐하면 흑은 이 자체로 손을 대지 않아도 된다고 주장하기 때문이다. 이 상태에서 백 한 점이 죽은 것으로 처리하면 흑집은 5집이다.

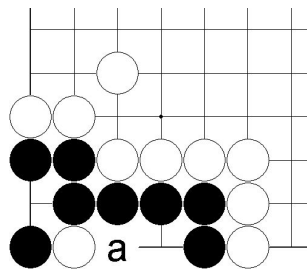


그림 71. 이의를 제기할 경우

<그림 72>는 이의를 제기한 백이 선착하는 진행이다. 백1로 따낼 때 흑이 다른 곳에 팻감이 없다고 하면 흑2로 자기 집 또는 백집 속에 두어야 한다. 이 경우 쌍방이 착수포기를 하지 않고 의무적으로 동등교대착수를 하여야 한다. 다음 오른쪽의 백3에 들어가 본패가 되면 흑4로 따낼 때 백도 착수포기를 하지 않고 백5와 같이 어딘가에 두어야 한다. 이렇게 해서 흑6으로 따내면 흑집은 5집이다.

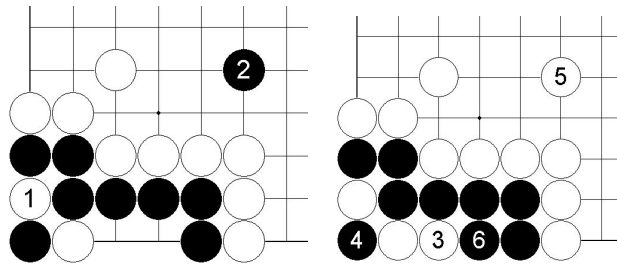


그림 72. 교대착수에 의한 해결도

한국 바둑규칙에서 문제점 중 하나로 지적되고 있는 귀곡사 형태도 이 규정으로 하면 해결이 간단하다. <그림 73>과 같은 귀곡사 모양이 있다고 할 때 백은 죽음이라고 주장하는데, 흑은 패가 되니 죽음이 아니라고 주장한다고 하자. 이 상태로 계산하면 백집은 16집이다. 이 경우 이의를 제기한 흑이 먼저 착수를 해야 한다.

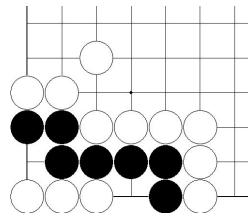


그림 73. 귀곡사의 처리

<그림 74> 흑이 이의를 제기했으므로 왼쪽의 흑1과 같이 어딘가에 두어야 한다. 그러면 백2로 들어가 귀곡사를 처리한다. 흑3으로 네 점을 따낸 다음 가운데처럼 백4로 들어가고 패가 된다. 백6으로 따낼 때 흑6으로 어딘가에 두어야 하고, 그 때 백7에 따내어 해결이 된다.

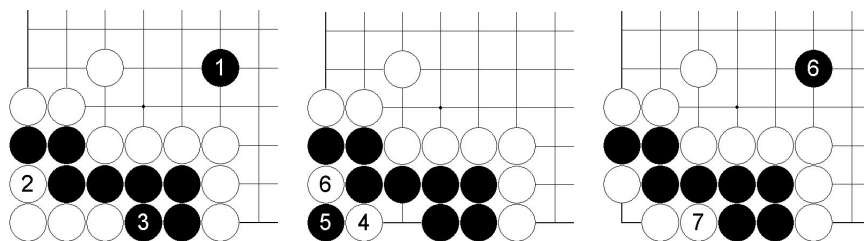


그림. 74 교대착수에 의한 귀곡사의 해결

이 경우 집의 증감을 세어보면, 백집은 사석으로 잡은 흑돌 8개(16집), 1집(1의1), 사석 1개(흑5)로 총 18집이다. 흑은 백돌 4개를 따냈고, 백집 속에 두 점을 보태주었으니 총 2집 득을 보았다. 집의 증감은 18집 - 2집 = 16집으로 원래의 상태와 동일하다. 그러니까 누군가 문제 제기를 하여 상대방에서 손해를 보지 않도록 하는 장치가 바로 교대착수 원칙인 것이다.

판정이 매우 어려운 ‘들어내지 않고 3집’ 모양도 중국 시 ‘동등교대착수’ 규정을 적용할 경우 간단명료하게 해결이 된다. 즉, 이 모양은 흑이 두건 백이 두건 간에 3집으로 결론이 난다.

<그림 75>에서 백이 이의를 제기했다고 하자. 그러면 이의를 제기한 쪽이 먼저 착수한다는 규정에 따라 백1에 둔다. 흑2, 백3으로 각각 따내고 흑4에 끊으면 백9까지 진행이 된다. 만일 백의 팻감이 있다면, 흑2로 따내기 전에 교대착수에 의해 팻감을 미리 없애면 되므로 백이 5로 패를 걸 수는 없다⁴⁸⁾. 백9때 동등교대착수 원칙에 따라 흑10으로 어딘가에 착수한다. 이렇게 해서 완료되면 이 부분의 득실은 ‘백 3집’이 된다.

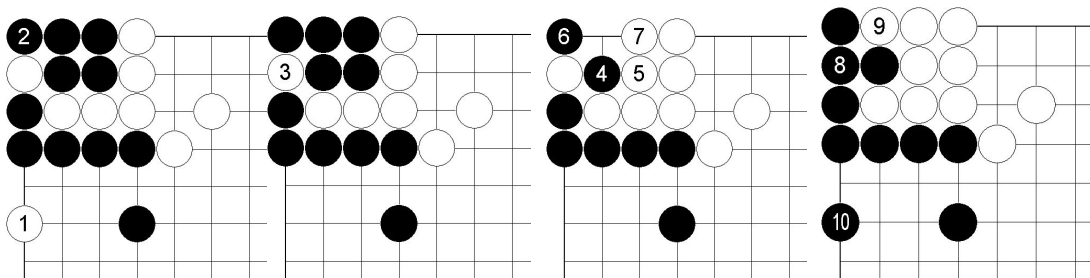


그림 75. 백이 이의를 제기할 경우의 진행

이번에는 흑이 이의를 제기할 경우를 보자. <그림 76>에서 이의를 제기한 쪽의 선착 규정에 따라 흑1에 두면 백2로 흑 네 점을 따낸다. 흑3으로 잡으면 백4로 키워 백10까지 진행이 된다. 이 결과는 백이 5점을 잡고, 흑이 3점을 잡아 자체로 ‘백 2집’이득이나, 흑1로 자기 집을 1집 메운 손해가 있어 총 ‘백 3집’이 된다.

48) 그러나 양패 등과 같이 팻감을 없앨 수 없을 경우에는 동형반복 금지여부에 따라 결과가 달라진다. 여기서는 동형반복을 금지한다고 가정한다.

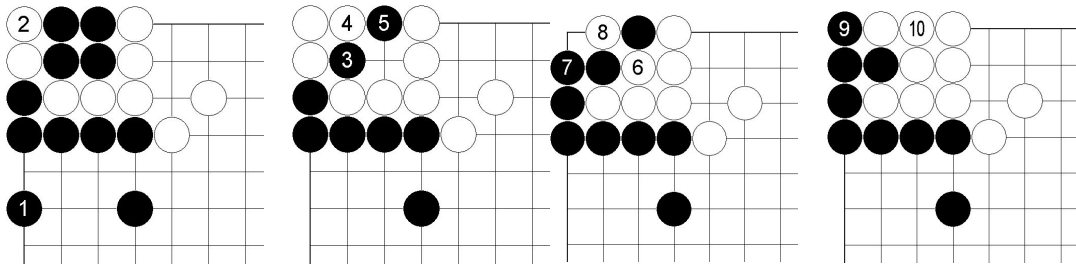


그림 76. 흑이 이의 제기를 할 경우의 진행

위의 진행에서 흑7로 귀각에 두어 패로 버티는 것은 백2로 착수하기 전에 팻감을 전부 없애기 때문에 성립하지 않는다.

이상에서 살펴본 바와 같이 어느 쪽이 이의 제기를 하여도 동등교대착수를 하면 ‘백 3집’이라는 결론이 나온다. 슈와 명인이 판정한 ‘들어내지 않고 3집’의 규정을 입증한 결과가 되는데, 이는 동등교대착수 원칙에 의해 중국 후 팻감을 없애도록 함으로써 패로 인한 분쟁 가능성을 없앤 점, 분쟁의 해결에서는 똑같이 바둑돌을 소비하게 하여 어느 한 쪽이 불이익을 보지 않도록 한 점에 기인한다.

5. 소결론

이 연구에서는 현행 한국바둑규칙의 중국에 관한 규정을 검토하여 문제점을 분석하고, 대안을 제시해 보았다. 이에 관한 연구내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 중국은 어느 시점으로 보느냐가 의외로 간단치 않은 문제이다. 한국과 일본의 바둑규칙에서는 중국의 정의가 다양하며 그 전 단계에 대하여 ‘대국종료’나 ‘대국정지’와 같은 가중국 개념을 두고 있다. 여기서는 가중국 시점부터 중국 시점까지를 중국 단계라고 정의하였다. 이 단계에서 쌍방은 사활을 확인한다. 사활의 확인이 완료되면 쌍방 완료 선언을 한다.

둘째, 중국 단계에서는 가일수 문제나, 사활 문제 등이 개입되어 그 처리가 까다로운 성격을 띤다. 그래서 중국 규정에 여러 가지 사활 모양을 제시하여 판정 사례를 두

고 있는데, 이들 판정 사례들이 정확히 어느 조항에 들어가는지를 가려 중국의 처리 대상을 축소시킬 필요가 있다.

셋째, 중국에서의 사활문제를 해결하기 위하여 현행 바둑규칙에서는 ‘부분만 끊어서 해결한다’는 원칙을 규정하고 있다. 이 규정은 귀곡사, 만년패 등 난해한 사활문제를 해결하는 방법이긴 하나, 부분과 부분간의 관계를 전체적 맥락에서 처리하는 바둑기술의 속성상 부자연스러운 점이 있다.

넷째, 중국에서의 처리를 명료하게 하기 위하여 현행 바둑규칙의 중국 관련 규정을 정교하게 규정할 필요가 있다. 특히 착수포기 및 포기 이후의 처리에 관하여 분명하게 규정을 함으로써 분쟁의 불씨를 제거할 필요가 있다.

다섯째, 중국의 처리 장면에서 나타나는 사활 등에 관한 문제를 해결하기 위하여 중국선언이 된 다음에는 ‘교대착수’의 원칙을 지키도록 한다. 이는 이의를 제기하여 착수포기로 상대방에게 손해를 끼치려는 악의적 행위를 방지하는 데도 도움이 되고, 중국에 관한 다양한 문제들을 특별한 문제없이 해결하게 해 준다. 동등 교대착수를 하면 반상에 남아있는 사활문제 및 가일수를 말끔히 처리할 수 있으며, 처리결과도 현행 처리결과와 다른 점이 없다는 것을 확인할 수 있다.

VIII. 논의

바둑규칙에 관한 문헌자료와 전문가 상담 및 현행 한국바둑규칙 조항에 관한 기본적인 분석을 토대로 바둑규칙이 안고 있는 문제점을 분석하고 그 대안을 제시해 보았다. 이 연구에서 도출된 결과를 기존의 주장이나 연구와 비교하며 논의해 본다.

1. 바둑규칙의 역사

이 연구에서는 한국 바둑규칙의 문제점을 분석하고 대안을 제시하려는 데 목적을 두고, 먼저 바둑규칙에 관한 역사를 정리해 보았다. 바둑규칙에 관한 과거의 문헌자료가 많지 않아 역사적 분석을 하는 데 어려움이 있었는데, 몇 가지 문헌을 조사하여 고대부터 현대에 이르기까지의 바둑규칙에 관한 역사적 흐름을 개관해 보았다.

<돈황기경>, <망우청락집> 및 <현현기경>과 같은 바둑고전에는 기보(棋譜)가 들어 있는데, 이 기보를 통하여 당시의 바둑양식과 규칙의 일단을 살펴볼 수 있었다. 이들 문헌에는 바둑규칙에 관해 구체적으로 언급한 내용이 극히 일부분이지만 포함되어 있었다.

이 연구에서는 문헌들에 담긴 바둑규칙 관련 내용을 추출하여 ‘바둑규칙의 역사’라고 명명하고, 그 열개를 구성해 보았다. 내용상으로 미흡한 점이 많지만, 바둑규칙이 진화해 온 과정을 이해하기 위해서라도 바둑규칙의 역사를 조명하는 것은 의미가 있다고 생각한다.

이 연구와 유사하게 바둑규칙의 역사를 다룬 자료는 차일홍(2008)의 <한·중·일 및 응씨바둑물의 차이점 비교연구>이다. 이 연구는 국제적인 바둑규칙의 주류인 4개국의 규칙을 비교분석한 연구인데, 이론적 배경에서 ‘바둑규칙의 역사’를 다루고 있다.

차일홍은 고대의 바둑규칙에 관하여 타니오카(谷岡一郎, 2004)의 게임 전과루트의 다양성과 상사(相似) 게임의 진화과정에서 통합과 도태를 통한 기원의 가능성, 김달수(2005)의 다른 게임에서 진화해 현재와 같은 바둑게임으로 발전했을 가능성 등을 언급하고 있다. 또한 <돈황기경>의 문구와 <망우청락집>에 담긴 유중보의 언설을 들어

중국의 바둑규칙이 어떠했는가를 추론하였다.

본 연구에서는 이러한 자료와 함께 <망우청략집>의 기보를 분석하고, <현현기경>의 바둑규칙에 관한 내용도 분석하였다. 차일홍의 연구와 일치되는 점은 이 시기에 중국에서 현대의 일본규칙과 같은 영토룰을 사용했다는 점과 ‘환기두(還棋頭)’의 규칙이 계속 내려왔다는 점이다. 이 연구에서는 <현현기경>에 나온 귀곡사의 처리에 관한 기술(記述) 등을 들어 당시 영토룰을 채택하고 있었음을 좀 더 구체적으로 밝혔다.

이러한 영토룰이 어디서 파생되었을가에 대하여 본 연구에서는 시마다(島田拓爾)의 ‘원시기법(Stone Counting)’ 이론을 적용하여 바둑규칙의 초기 역사를 구성하였다. 시마다의 원시기법 이론은 이케다(池田敏雄, 1993)나 세키구치(關口晴利, 2007) 등 다수의 연구자에 의하여 지지되고 있는 이론이다. 본 연구에는 초기에 바둑판 위의 바둑돌 수로 승부를 가리는 ‘원시기법’을 사용했다가, 바둑알의 부족이나 공간 계산에 의한 계산방식의 발전 등의 요인에 의하여 영토룰로 바뀌었을 가능성을 제기하였다. 이와 함께 흑과 백이 똑같은 돌 수를 사용하는 ‘동등착수’의 규칙을 기보를 통해 증명하였다.

이 연구에서는 일본의 바둑사를 통하여 바둑규칙에서 일어난 문제 사례를 제시하였고, 또한 한국의 전통적 바둑양식이었던 순장바둑에 관한 문헌자료로 분석하여 특별한 내용을 제시하였다. 김옥균의 얘기를 참고한 것으로 알려진 것이지만, 순장바둑 이전에 중국식 바둑규칙을 사용했을 가능성이 언급되었다.

원나라 말엽에서 명나라 때에 걸쳐 어느 시점인가 중국의 바둑규칙이 ‘지분룰’로 바뀌었음을 <금병매사화>에 묘사된 바둑규칙 관련 내용을 통하여 제기하였다. 이 내용은 응창기 바둑규칙에서도 역사적 근거로 활용되고 있는데, 이 연구에서는 영토룰과 지분룰이 분화되는 시기를 정립해 보았다.

현대에 와서 바둑규칙에 관한 많은 문헌과 연구가 출현했는데, 그 대략적인 흐름을 소개하고, 서양에서 연구된 미국규칙과 뉴질랜드규칙에 대해서도 개략적인 내용을 소개하였다.

바둑학을 연구하는 인력이 소수인 데다가, 바둑사라는 하나의 영역으로 하면 연구자의 수는 더욱 적어지고, 거기에서 바둑규칙의 역사를 연구하는 사람은 극소수라는 점에서, 바둑규칙을 다룬 이 장의 결과는 영토룰 연구에 있어서 사실상 선구적인 연구라고 할 수 있다. 앞으로 바둑규칙에 관한 연구를 할 때 이러한 역사적인 면에 관해서도 관심이 기울여지기를 기대한다.

2. 바둑규칙과 관련된 문제 사례 분석

바둑은 원래의 형태가 보존되어 전승되는 가장 오래된 게임으로 그 역사는 2000년 이전으로 거슬러 올라간다. 이렇게 오랜 세월이 흐르는 동안 그 규칙이나 양식이 크게 변하지 않았다. 그리고 경기를 하는 데 있어서도 심판이 그다지 필요하지 않는 특징이 있다. 두 대국자가 규칙과 예절을 지켜 경기를 하고 승패를 확인하는 절차를 거쳐 경기를 완료한다.

장구한 바둑의 역사 동안 바둑규칙으로 인한 문제는 많이 일어나지 않았다. 고대의 기록이 남아있지 않은 점도 있겠지만, 바둑규칙의 문제가 심각하게 대두된 것은 현대에서부터 시작되었다. 전문 바둑선수 계층이 나오면서 상금이 걸린 시합이 많아지게 되었고, 이런 시합에서 엄격한 규칙 적용으로 과거에 나타나지 않았던 문제들이 나타나게 된 것이다.

이러한 바둑규칙 관련 문제가 나올 때마다 바둑을 다루는 매스미디어에서는 기사를 쓰고 문제를 제기하여 주의의 관심을 모으곤 했다. 물론 미디어의 주목을 받지 못하고 일과성 해프닝으로 끝난 경우도 제법 있었다. 그러나 이러한 바둑규칙 관련 문제 사례들을 기록해 두거나, 연구한 사람은 거의 없었다. 이런 자료를 기록해 두는 것이 중요하다고 생각하는 사람도 별로 없었다.

학술적인 연구는 아니지만, 바둑규칙과 관련된 사례를 담은 문헌이 몇 가지 존재하고 있다. 예를 들어, 정수현(1994)의 <해프닝 극장>에는 바둑규칙의 위반으로 인한 실격패의 사례가 서너 가지 들어 있다. 일본에서 나온 <소셜로 읽는 일본바둑 400년> (田村龍騎兵, 1994)에도 바둑규칙의 판정에 관한 사례, 3패로 인한 무승부 사례가 들어 있다. 월간 <바둑>에도 문제가 발생할 때 스토리를 담은 내용을 종종 기록하였고, 바둑평론가들의 바둑규칙에 관한 특별기고도 있었다.

그러나 바둑규칙에 관한 사건 사례들을 종합적으로 수집하여 분석한 연구는 없었다. 대부분 단편적인 한두 가지 문제를 다루는 것으로 끝난 경우가 많았다.

이 연구에서는 이러한 바둑규칙 관련 문제 사례들을 분석하는 것이 바둑규칙 개선의 첫걸음이라고 생각하여 지금까지 나온 사례들을 수집하여 분석하기로 하였다. 바둑 자체가 규칙으로 인한 문제가 많이 생기지 않기 때문에 이에 관한 문제나 해프닝이

생기면 바둑기자들에 의하여 미디어에 소개가 되었고, 그래서 이런 자료를 찾는 일은 비교적 쉬웠다. 그러나 문제가 발생한 현장에서 판정을 하고 끝나버린 경우도 적지 않아 바둑규칙에 관한 검토를 할 때 당시 현장에 있던 사람의 기억에 의존해서 사건을 회상해야만 했다.

이 연구에서는 미디어에 발표된 문제 사례, 단행본 등 문헌에 나타난 문제 사례, 그리고 바둑전문가들의 경험담 등을 토대로 바둑규칙에서 나타난 문제 사례를 분석해 보았다. 그 자료들을 유사한 것끼리 묶어 유형별로 분류해 보니 다음과 같이 크게 다섯 가지 경우로 분류가 되었다.

- 1) 바둑규칙의 위반
- 2) 바둑규칙의 허점
- 3) 반외규정의 위반
- 4) 규칙의 상이점으로 인한 사례
- 5) 예법에 저촉된 사례

바둑규칙에 관한 문제 사례를 이렇게 구분한 것은 이 연구가 처음일 것이다. 이렇게 분류하고 보면 바둑규칙의 중요한 문제들이 명확하게 정리가 된다.

이 세 가지 경우 중에서 1) 바둑규칙의 위반은 실질적으로 크게 문제가 되지 않는다. 정해진 규칙을 위반할 경우 그에 상응하는 페널티를 받으면 되기 때문이다. 축구에서 규칙위반의 정도에 따라 프리킥이나 페널티킥을 상대팀에 주는 것처럼, 위반의 정도에 따라 벌점을 주면 해결되는 문제이다. 3) 반외규칙의 위반 역시 바둑규칙의 위반처럼 처리하면 되니 별 문제가 되지 않는다. 4) 규칙의 상이점으로 인한 문제와 5) 예법에 저촉된 사례도 바둑규칙의 측면에서는 그리 심각하지 않다.

그러나 2) 바둑규칙의 허점 문제는 단순하지가 않고, 해결하기도 쉽지 않은 특징이 있다. 이세돌과 구리의 실전대국에서 4패가 나와 무승부로 판정이 내려진 것이 하나의 예이다. 스포츠경기란 선수의 기예를 겨루어 승부를 가리는 것이 필수적이므로, 무승부가 된다는 것은 여러 모로 문제가 있다. 승부를 꼭 가려야 하는 경기인 경우 곤란한 상황에 처하게 되는 것이다. 바둑은 축구처럼 양쪽이 동점이 되었을 때 승부차기로 승패를 결정하는 식으로 하기도 어렵다. 이 문제를 처리하려면 재대국을 해야 하는데,

경기진행 절차나 선수의 피로감 등으로 어려움이 있다.

이러한 바둑규칙의 허점으로 야기되는 문제 사례에서는 문제점을 지적하고 개선의 필요성을 언급해 왔지만, 규칙 자체가 갖는 내적인 특성 때문에 뚜렷한 해결책을 찾지 못한 경우가 많았다. 3패나 4패가 20여 판 나왔는데도 이 문제를 해결하려는 노력도 기울이지 않았다.

이로 인해 바둑규칙으로 인한 국가 간 갈등이 빚어지기도 했다. 바둑규칙의 허점에 의한 사례는 대부분 일본과 한국의 규칙에서 나타나고 있다. 살아있는 돌로 에워싼 내부 공간으로 정의되는 ‘영토’, 또는 ‘집’을 목표로 삼는 영토룰에서 어쩔 수 없이 나타나는 현상인 것이다. 이 점에서 영토와 돌을 합하여 승패를 가리는 지분룰을 택하고 있는 중국과 응창기 바둑규칙에서는 일본식 바둑규칙의 허점을 공격하는 입장을 취하게 됐다. 응창기 규칙이 보다 발전된 양식의 바둑규칙이라는 입장에서 전 세계로 보급하기 위한 생각을 가지고 잉창치바둑재단에서는 국제 바둑규칙회의도 여러 차례 열었다. 그러나 국제적으로 통합된 바둑규칙을 만드는 일은 성사되지 않았다.

바둑규칙의 허점에 대한 대안으로 중국식 규칙의 채택을 권장하는 주장이 많았다. 중국규칙에서는 이 문제들을 대부분 합리적으로 처리할 수 있다는 관점이 지배적이다. 그러나 다른 입장에서는 중국규칙은 공배를 유효착수로 간주하는 점, 계가의 절차가 복잡하다는 점, 따낸 돌을 돌려주어 공격의 쾌감을 감소시킨다는 점, 예술성 면에서 다소 떨어진다는 점 등을 들어 이 규칙도 단점을 가지고 있다고 주장한다.

여기에는 지난 400년 동안 바둑문화의 선진국으로 군림해 온 일본의 자존심과 신흥 바둑강국으로 부상한 중국 간의 헤게모니 문제도 담겨 있는 것으로 보인다. 어떤 바둑규칙이 세계적인 바둑 활성화를 위해서 좋은가를 냉정하게 생각하지 않고 자신들의 규칙을 방어하거나 주장하는 입장을 취하고 있는 것이다. 고유의 순장바둑을 두어 오다가 일본식 규칙을 채택한 한국은 이러한 다툼에서 비교적 자유로운 입장에 있다. 한국은 이런 입장에 있기 때문에 어떤 의미에서 국제적인 바둑규칙의 통합이나 조율을 주도할 수 있는 적임자라고 할 수 있다.

이와 같은 입장에서 한국은 바둑규칙의 문제점을 심도 있게 연구하여 적절한 대안을 내놓아야 할 사명이 있다. 하지만 바둑규칙에 관해 주도하기보다는 방관자의 입장에 취해 왔다. 바둑규칙이 어떠한 시합에서 승리하고 실질적 효과를 거두는 것이 중요하다는 실용주의적 관점에서 일본의 규칙을 따르다가 1989년에 일본에서 규칙을 개정

하자 비로소 룰위원회를 열고 나름대로의 바둑규칙을 준비한 것이다.

이런 상황에서 본 연구의 결과는 향후 바둑규칙에 관한 사례를 수집하고 문제점을 분석할 필요가 있다는 점을 강조하는 성격을 띠고 있다. 바둑규칙의 문제점에 관해 체계적으로 분석한 연구가 거의 없었기 때문에 이 연구의 결과와 비교하기 어렵고, 앞으로 보다 정교한 접근이 필요하다는 점을 암시하는 정도인 것이다.

3. 바둑규칙의 정의와 표현

이 연구에서는 바둑규칙에 사용된 용어의 정의와 표현에서의 문제점을 지적하였다. 지금까지 바둑규칙을 논할 때 정의나 표현의 문제가 공식적으로 제기한 적은 거의 없었다. 그런 점에서 바둑규칙의 정의와 표현 문제를 제기한 이 연구결과도 새로운 연구라고 할 수 있다.

바둑계에서는 전문용어의 문제점을 종종 언급해 왔다. ‘따먹기’나 ‘죽는다’와 같은 비속한 느낌을 주는 용어를 삼가야 한다거나(정수현, 2011), 초보자들이 배울 때 사용하는 ‘활로’나 ‘환격’ 등 어려운 용어를 ‘숨구멍’이나 ‘되잡기’와 같이 쉬운 말로 바꿔야 한다는 등의 주장이 제기되어 왔다. 한 번은 ‘짚는다’는 용어의 의미를 놓고 주간 <바둑>에서 반상토론을 벌인 일이 있었고, 한국기원 월간<바둑>지에서는 ‘칸’을 ‘간’으로 통일해 쓰기도 했다.

그러나 바둑규칙에 있어서는 용어의 의미나 표현방식에 관하여 문제를 제기한 사람이 없었다. 1992년에 나온 바둑규약에서 ‘대국자’를 ‘기사(棋士)’라고 규정하였는데, 바둑 두는 사람을 기사라고 한 것이 이상하다는 것은 조금만 생각해 보면 알 수 있을 것이다. 그럼에도 이런 문제점을 제기한 사람은 별로 없었다.

바둑규칙에서는 용어에 관해 ‘정의’를 하고 있는 부분이 많다. ‘바둑의 정의’나 ‘바둑이란’과 같이 아예 바둑이 무엇인지를 정의하려고 하고 있고, 착수나 사활, 대국 등 몇몇 핵심용어를 정의하고 있다. 바둑규칙에서 지켜야 할 규정에 이런 정의를 넣는 것이 적절한지는 좀 더 생각해 볼 필요가 있는데, 이런 정의를 할 때 상당히 신중한 연구가 필요하다는 점을 지적하지 않을 수 없다.

학자들은 어떤 용어를 정의하는 것이 어려움을 보여주고 있다. ‘지능’이나 ‘성격’과 같이 일반적으로 잘 아는 용어도 막상 정의를 하려고 하면 어렵다고 하고(Slavin,

1997), 박우석(2006)도 용어를 정의하는 여러 가지 방식을 제시하며 바둑용어의 정의가 쉽지 않음을 보여주고 있다.

정의와 표현에 문제가 없는가 하는 관점에서 현행 한국 바둑규칙을 분석해 본 결과 엄밀하게 보면 많은 문제가 있다는 것을 발견하였다. 정의에 현행 바둑제도가 포괄되지 않았다거나, 객관적인 용어를 써야 할 곳에서 비유적인 표현을 하는 등 상당히 많은 문제점을 지적할 수 있었다.

이러한 연구결과는 유례가 없기 때문에 새롭게 문제를 제기하는 정도에 그칠 수밖에 없다. 앞으로 바둑규칙을 개정할 때 규칙의 용어와 표현 문제도 신중하게 고려하려는 제언을 하고 싶다.

4. 귀곡사 규정의 문제점과 대안

한국과 일본의 바둑규칙에서 가장 문제가 되는 것은 ‘귀곡사’이다. 귀곡사는 귀의 특수성에서 생겨나는 어쩔 수 없는 문제를 안고 있어 옛날부터 특별히 규정을 두어 왔다. <돈황기경>이나 <현현기경>과 같은 고대의 바둑문헌에서도 이 규칙만은 특별하게 언급하고 있을 정도이다.

귀곡사는 중국식 규칙에서처럼 실전해결을 하면 간단하다. 그러나 한국식과 일본식 규칙에서는 실전해결을 하는 것이 실제적으로 어렵다. 그래서 이론적인 주장에 의해 규정을 할 수밖에 없는 입장이다.

초기에는 ‘패후마’, 즉 팻감을 다 없애고 잡으러 갈 수 있으니 죽은 것이라는 논리를 깔았다. 이것은 <현현기경>에도 나와 있다. 이 주장에 대하여 응창기 규칙 등에서는 조건부로 잡힌 것을 무조건 죽음으로 규정하는 것은 불합리하다는 주장을 폈다.

이 주장에 대한 대안으로 일본에서는 ‘착수패스’라는 규정을 새로 만들어 해결하려고 했다. 그러나 한국에서는 이 규정이 인위적이라고 판단하여 ‘권리’라는 신 개념을 도입하였다. 사실상 귀곡사가 죽었다고 주장하는 것은 권리의 문제라고 볼 수 있다. 한 쪽은 잡으러 갈 권리가 있고, 한 쪽은 잡으러 왔을 때 팻감이 있다면 살아날 수 있다는 극히 작은 권리가 있다.

이 연구에서는 소수자의 권리도 존중해야 한다는 주장을 폈다. 팻감이 없어 살 수가 없다고 해도 최소한 어딘가 두 번 착수할 수 있고, 그것으로 약간이라도 이익을 볼

수 있다. 왜냐하면 패는 본질적으로 바뀔치기(trade)이기 때문이다. 이러한 권리를 전혀 존중해 주지 않고 무시하다시피 규정한 것이 바둑팬들에게 납득이 되지 않는 것이다.

귀곡사에 관해서는 상당히 많은 사람들이 문제점을 지적하였는데, 예상 외로 귀곡사를 대상으로 하여 연구한 사람은 거의 없었던 것 같다. 귀곡사에 관해서는 웹사이트인 Sensei's Library의 'Bent 4 in the corner'라는 난에서 다루고 있는데, 깊이 있게 다룬 연구는 아니고 귀곡사의 관한 일본규칙과 다른 규칙의 처리방법을 소개하고 있을 뿐이다. 귀곡사에 관해서는 응창기 규칙을 만든 잉창치가 가장 활발한 연구자였다고 할 수 있다. 그는 일본의 영토규칙이 송대(宋代)의 규칙이고, 자신의 규칙이 명대(明代)의 규칙이라는 점을 강조하며, 일본규칙이 가진 허점을 비판하였다.

그러나 잉창치의 연구는 귀곡사의 다양한 측면을 이해하고 해법을 찾기보다는, 자신이 만든 응창기 규칙을 홍보하고 보급하는 차원에 초점을 맞추었기 때문에 귀곡사의 규정이 불합리하다는 데 관심이 집중되었다. 실전에서 패를 걸어 귀곡사 모양을 해결하는 것이 최선이라는 주장이었다.

이처럼 귀곡사에 관한 연구가 거의 없는 상황에서 이 연구는 귀곡사 규정의 문제점을 지적하고, 대안으로 중국의 처리와 관련된 '교대착수의 원칙'을 제안하였다. 이것은 오래 전에 일본에서도 주장되었는데, 어떤 이유에서인지 채택이 되지 않았다. 이 부분에 관해서는 좀 더 다양한 연구가 행해질 필요가 있을 것으로 보인다.

5. 동형반복의 처리

동형반복은 승부를 겨루는 경기에서 무승부를 낚는 요인이어서 시급히 해결책을 모색해야 할 주제이다. 중국바둑규칙은 동형반복을 금지하였다가 지금은 원칙적으로 금지한다고 하여 이론적으로 후퇴를 하였지만 응창기 바둑규칙과 미국 바둑규칙은 동형반복을 금지하고 있다. 일본과 한국은 동형반복을 허용함으로써 중국이 안 되고 무승부(No Game)로 처리할 수밖에 없다. 이 무승부를 빅으로 처리함으로써 마치 화국(和局)인 것처럼 오인(誤認)을 하고 있다.

1928년 발생한 일본의 만년패 사건을 승부 자체는 무승부(No Game)로 처리하고 두 선수에게 승단에 필요한 승단점수를 평균하여 주기 시작한데서 무승부와 빅을 같

은 개념이라고 인식하기 시작했다. 이러한 인식이 비판 없이 한국바둑규칙에 적용이 된 결과이다. 그러나 이러한 승부결과가 동점으로 인해 승패를 못 가린 것과 아예 승부를 결정하지 못해 발생한 경기 자체가 무효인 것과는 명확하게 개념 구분을 하여야 한다.

동형반복은 경기를 무효화한다는 점에서 시급히 연구해야 할 주제로 보이지만, 이상하게도 이 주제를 깊이 연구하거나, 심각하게 받아들이는 사람은 별로 없는 것 같다. 그동안 동형반복을 금지하여야 한다는 주장은 한국, 중국, 일본 등의 학자들에 의해 줄기차게 제기되어 왔었으나, 동형반복은 실제로 잘 발생되지 않고, 또한 동형반복으로 인한 무승부는 화국(和局)이므로 오히려 경사이지 않느냐 하는 잘못된 인식으로 인해 묵살되어온 것이다.

그러나 사례분석에서 살펴본 것처럼, 동형반복에 관한 사건은 점점 증가하는 추세에 있다. 프로기사 수가 1920년대에는 약 50명 정도에 지나지 않았으므로 별 문제가 안됐으나, 현재는 한국, 중국, 일본의 프로기사만 1,000여명이 넘으므로, 이러한 동형반복의 발생 건수는 늘어나고 있고, 앞으로도 늘어날 것이다. 예전의 대회진행 방식은 시간적으로 여유가 있었으며 대회 수(數) 자체도 많지가 않았지만, 현재는 국내, 국제 대회도 많고 일정도 상당히 빡빡하게 잡혀 있다. 동형반복으로 인해 다른 일정에도 피해를 줄 수 있으므로 동형반복을 엄격하게 금지해서, 재대국 때문에 발생하는 대회진행에 차질을 없애고 선수의 피로감을 해소시켜 줄 시점에 왔다.

이 연구에서는 동형반복의 주기를 다루어 반복을 금지하는 방안을 제안했다. 이런 식으로 규칙을 바꿀 경우 등에 관한 향후 연구가 필요할 것으로 생각된다. 특히 사활 문제집 등에서 장생은 삶으로 분류되어 있는 것을 바꿔야 하는 등의 문제점도 있다.

6. 중국의 처리

바둑경기만큼 경기의 마지막 단계인 ‘종국’이 미묘한 분야는 없을 것이다. 중국에 관한 정의도 만만치 않고, 이 부분에서 처리해야 할 과제도 생각할수록 어렵다. 이런 점에서 본다면, 중국의 처리 문제는 학자뿐만 아니라 바둑 전문가인 프로기사들도 연구를 할 필요가 있다고 하겠다.

하지만 중국의 처리를 연구한 사람은 거의 없다. 그 바람에 한국기원의 바둑규칙에

서 중국에 관한 부분이 계속 바뀌고 있는데, 그럼에도 불구하고 문제점을 많이 안고 있다. 중국을 선언하기 위한 착수포기 문제, 합의되지 않은 사활 문제 등이 해결하기 어려운 난제가 되고 있다.

한국바둑규칙은 일본위기규약의 체계를 바탕으로 하여 개정된 것이다. 일본의 바둑 규칙 체계는 과거의 판례를 중시하므로, 과거 명인이 판정한 판례를 시발점으로 하여 문제가 된 부분만 개정을 하였다. 일본의 중국규정은 어느 일방이 패스(대국정지선언)를 하고 상대방도 패스를 하면 대국이 정지되며 이후 쌍방 착수를 없게 하였다. 이후 귀곡사와 같이 패가 되는 부분은 상대방이 때려낸 패는 곧바로 다시 때려내지 못하도록 규정을 하여, 결과적으로 귀곡사는 팻감이 없어서 죽는다는 결론이다. 이 규정은 늘어진 패의 경우 유리한 쪽이 더 이상 둘 공배도 없을 때 패스를 할 수밖에 없고, 상대방이 이것을 악용하여 같이 패스를 하면 더 이상 대국상태에서 처리하지 못한 미완성 상태로 중국이 된다. 중국과정에서 처리하면 결과는 같을 것이지만 개념상으로 큰 차이가 있다. 한국바둑규칙은 이 규정을 확대해석하여 끊어서 처리하는 것으로 하였다. 우리의 시각으로 본다면 일본 위기규약은 이상한 점이 많지만, 일본으로서는 도쿠가와 이에야스(徳川家康)부터 내려온 전통을 지키는 것이 바둑규칙의 합리화보다 더 큰 가치이므로 일리가 있다.

일본의 위기규약은 대국의 정지시점을 명확히 하였다. 더 이상 둘 곳이 없다고 판단하면 패스(대국정지)를 선언해야 한다. 쌍방이 패스를 하면 대국이 끝난 것으로 간주하고, 나머지 사활확인 등은 증명절차를 거쳐서 해결한다. 한국 바둑규칙은 이러한 패스와 같이 대국의 종료(가중국) 시점을 쌍방이 공배를 다 메우고 더 이상 둘 곳이 없음을 선언하면 대국이 종료된다.

이 연구에서는 중국의 규정에 관하여 몇 가지 새로운 주장을 담고 있다. 한국 바둑 규칙은 종료시점 후 일본의 증명절차와 같은 단계 개념이 없이 끊어서 강제처리를 하고 있으나, 일본과 같이 단계 개념을 도입해야 한다. 종료 시점은 패스 제도를 도입해 명확하게 하여야 한다. 이후 일본과 달리 중국(문제해결) 단계에서 교대착수를 통해 쌍방이 실전적으로 문제를 해결하게 하여야 한다.

이러한 연구결과를 비교할 만한 연구가 없어 논의하기가 어려운데, 앞으로 이 부분에 관한 다양한 연구가 이루어지기를 기대한다.

IX. 결론 및 제언

이 연구에서는 한국바둑규칙에 담긴 문제점을 분석하고 대안을 탐구하려는 데 목적을 두고, 바둑규칙의 역사, 바둑규칙과 관련된 문제 사례, 정의와 표현, 귀곡사의 권리문제, 동형반복, 중국의 처리에 관한 문제점을 조사하고 고찰하였다. 각 주제별로 문제의 현상에 대한 원인을 분석하여 대안을 모색해 보았는데, 각 연구문제별로 도출한 결과에 대한 결론을 내리고 이를 토대로 제언을 해 본다.

1. 결론

이 연구에서는 바둑규칙에 담긴 문제점을 분석하기 위하여 지금까지 나타난 바둑규칙 관련 사건들을 수집하여 분류하였다. 또한 현행 바둑규칙을 중심으로 전문가의 의견을 수집하며 한국 바둑규칙의 문제점을 분석하였다. 그 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 현재의 바둑규칙이 어떤 과정을 거쳐 진화해 왔는가를 알아보기 위해 바둑규칙의 역사를 조사해 본 결과 원시기법(Stone Counting) 방식에서 영토룰(Territory Rule)로 변화가 이루어지고, 중국 명나라 무렵에 지분룰(Area Rule)로 바뀌었을 것으로 추정되는 단서를 파악하게 되었다. 영토룰을 받아들인 일본의 바둑규칙과 이것을 받아들인 한국의 바둑규칙은 사활이나 집의 처리에서 ‘실전해결’에 제약을 받는 규칙상의 허점을 안게 되었다.

둘째, 지금까지 바둑규칙과 관련하여 발생한 문제 사례는 크게 바둑경기규칙의 위반, 바둑규칙의 허점으로 인한 사건, 반외 규칙의 위반으로 구분해 볼 수 있으며, 여기에 덧붙여 상이한 룰로 인한 문제, 예법에 저촉되는 문제도 포함시킬 수 있다. 경기규칙의 위반은 착수해서는 안 될 곳을 둔다거나, 따내서는 안 될 돌을 따내는 등 바둑경기의 기본규칙을 위반한 경우를 말한다. 바둑규칙의 허점으로 인한 문제는 귀곡사, 3

패 등과 같이 바둑규칙의 내적인 문제점으로 인해 발생하는 것으로서, 한국과 일본의 영토룰에 내재된 문제에서 일어나는 것이다. 반외 규칙의 위반은 지각이나 초읽기 규정 위반과 같은 바둑 외적 규정을 위반하여 생겨나는 것이다.

셋째, 한국의 바둑규칙은 바둑 자체의 정의(定義)뿐만 아니라, 전문적인 용어인 착수, 중국 등의 정의와 표현에서 문제가 있는 것으로 분석되었다. 바둑의 정의에서는 ‘바둑이란’이나, 잡은 사석 등과 같이 비문법적이고 비격식적인 표현 등이 포함되어 있었고, 엄밀한 의미에서 지적할 수 있는 문제들이 여러 가지 있었다. 대국과 착수의 의미 차이에 대한 언급이 없고, 집과 공배의 정의도 너무 단순하여 가리키는 바를 충분히 포괄하지 못하는 것으로 밝혀졌다.

넷째, 한국 바둑규칙에서 논리적으로 가장 문제가 되는 ‘귀곡사’의 처리는 ‘권리’라는 요소를 내포하고 있다. 그래서 잡으러 가는 쪽의 권리가 크다는 이유로 죽는 것으로 규정하였으나, 잡히는 쪽의 수동적 권리인 방어권을 박탈하는 문제점이 있고, 권리라는 것은 행사가 되지 않으면 안 된다는 점에서 현행 규칙을 재고할 필요가 있다. 또 다른 방법인 증명이라는 절차는 증명 후 다시 돌을 들어내는 절차상의 문제와 실전적 해결 없는 증명이라는 한계가 있다. 이 연구에서는, 원시기법에서 영토룰이 발생하였으므로, 문제의 해결은 원시기법과 같이 교대착수로 처리하면 해결된다는 관점에서, 이의 해결책을 찾아 큰 문제없이 처리하는 방안을 제시하였다.

다섯째, 3패와 장생 등의 동형반복은 무한반복이라는 특성으로 중국을 방해하는 원인이 되고 있다. 동형반복을 대국 단계에서 처리하지 않은 상태에서 중국단계로 넘어감으로써, 부분적인 미해결 문제로 인해 경기 자체를 무승부(No Game)로 처리할 수밖에 없다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 동형반복을 주기에 따라 금지해야 한다는 주장을 폈고, 현재까지 발생한 대부분의 동형반복 문제를 주기 개념을 도입하여 설명함으로써 실전에서도 무리 없이 해결할 수 있는 방법을 제시하였다.

여섯째, 현행 바둑규칙은 강제적으로 중국을 처리하도록 하고 있으나, 동형반복을 금지하여, 중국의 처리 단계에서 늘어진 패 등 미완성 부분만 처리하도록 하였다. 귀

곡사, 가일수 등의 문제는 교대착수 의무화로 기존의 문제들이 말끔히 처리될 수 있음을 증명하였다.

이러한 연구결과는 한국의 바둑규칙을 체계적으로 정립하는 데 도움이 될 것으로 생각한다. 특히 이 연구에서는 바둑규칙에 관하여 지금까지 논급되지 않았던 정의의 문제를 제기하였고, 바둑규칙으로 인한 다양한 사례들을 유형별로 분류해 보았다. 이 연구에서 조사된 결과들이 현행 한국 바둑규칙의 수정과 발전에 방향을 제시하고 기여할 수 있는 측면에 관해 정리해 본다.

첫째, 지금까지 바둑 분야에서 규칙의 역사에 관해서는 별다른 관심을 기울이지 않았다. 바둑규칙의 역사를 연구하고 체계를 세우는 것이 중요하다는 인식을 하지 못한 것이다. 그러나 이러한 역사적 연구가 토대가 된다면 바둑규칙의 개선에 유용한 시사점을 줄 수 있고, 나아가 국제적인 바둑규칙을 제정하는 데도 도움이 될 수 있다.

둘째, 지금까지 바둑규칙의 위반이나 판정 문제가 야기될 때 사례별로 문제를 제기하며 넘어가곤 했는데, 이러한 문제들에 대한 보다 포괄적이고 체계적인 접근이 필요하다. 다양한 바둑규칙 관련 문제들을 수집하고 분류하여 유형별로 세분화함으로써 앞으로 나타날 수 있는 바둑규칙상의 문제점을 미리 예측하고 대비하는 규정을 만들 필요가 있다.

셋째, 바둑규칙은 프로선수를 위한 규칙만이 아니라 모든 바둑팬을 위한 것이다. 그런 면에서 바둑규칙은 알기 쉬우면서도 논리정연하게 진술되어야 한다. 정의와 표현에서 문제가 있는 부분을 세밀히 검토하여 보다 세련되고 충실한 규칙으로 승화시켜야 한다.

넷째, 귀곡사 등 한국과 일본 바둑규칙의 특성으로 인해 어쩔 수 없이 나타나는 미묘한 바둑규칙의 경우 인위적으로 해결책을 찾기보다 다양한 논리에 의해 합리적으로 이해시킬 수 있는 방법을 찾아야 한다. 기존의 논리를 고수하는 것보다 더욱 더 설득력 있는 논리가 있다면 그것을 개발해야 할 것이다.

다섯째, 오랜 세월 관행으로 굳어진 동형반복 허용에 관하여 문제점을 냉정하게 인식하고 새로운 규칙도 받아들일 수 있다는 개방적인 자세를 가질 필요가 있다. 태권도 등에서 볼 수 있듯이, 경기규칙은 시대와 상황에 따라 바뀔 수 있는 법이다.

여섯째, 일본의 바둑관습을 답습한 중국의 처리에서 명료한 처리방법과 절차, 용어 등을 도입할 생각을 하지 못했는데, 현재의 바둑규칙이 절대적인 것은 아니라는 점을 실감하여 문제점을 과감하게 고쳐 나가도록 할 필요가 있다.

2. 연구의 한계점 및 제언

가. 연구의 한계점

이 연구에서는 한국바둑규칙의 문제점 분석을 위해 한국, 일본, 중국의 바둑규칙과 관련된 역사를 개관하였다. 이 연구에서 바둑규칙의 전반적인 역사를 조명해 보려고 하였으나, 이 연구의 핵심이 현행 한국 바둑규칙의 문제점을 분석하는 것이기에 바둑규칙의 종류를 전부 포괄하지 못하였다. 티베트 등의 규칙은 다루지를 못했으며, 지분률의 완결판이라고 할 수 있는 미국바둑규칙과 뉴질랜드 바둑규칙을 자세히 다루지 못했다.

또한 이 연구에서 한국 바둑규칙의 문제점을 분석해 본 결과 몇 가지 다른 문제점도 발견이 되었다. 그것은 다음과 같다.

첫째, 바둑규칙의 형식과 내용에서 미흡하였다. 규칙을 이해하기 쉬우면서도 격식이 있게 규정하여야 하나, 분류하고 기술하는 형식이 지나치게 소박하였고, 내용면에서 충분하지 못하였다. 강병원(2000)은 바둑률은 가능하다면 완비성, 포괄성, 엄밀성, 대중성과 같은 특징을 지니는 것이 바람직하다고 주장한다. 여기서 대중성은 바둑 전문가인 프로를 위한 규칙이 아니라 일반 바둑팬이 이해할 수 있는 규칙을 만들어야 함을 의미한다. 그런 점에서 보면 현행의 바둑규칙에는 많은 부분이 누락되어 있음을 지적하지 않을 수 없다.

둘째, 바둑규칙의 공표의 문제가 있다. 2010년에 개정된 바둑규칙은 한국기원에만 있을 뿐 미디어를 통해서 바둑팬에게 공지되지 않았다. 한국기원에만 있는 규칙이라면 대중들에게는 쓸모가 없는 규칙이라고 봐야 할 것이다.

셋째, 제도적인 면에서 바둑규칙을 전문적으로 연구하고 수정 보완하는 전문가가 있어야 할 것이다. 우리나라에서는 대개 바둑규칙에 관한 문제가 제기될 때 소수의 프로그래머들이 위원회를 열어 간헐적으로 이 일을 담당하고 있는데, 전문위원을 임명한다면 상시적으로 규칙에 관한 문제를 해결하도록 할 필요가 있다. 이 전문가들은 바둑규칙에 관한 사례와 자료를 모으고, 향후 경기에 도움이 되는 방향을 탐구하는 일을 해야 한다.

이 외에도 다양한 문제점들이 노출되었는데, 이 연구에서는 이러한 문제점들을 모두 다루지 못하였다. 후속 연구에서 이런 문제들이 다루어지기를 기대한다.

나. 제언

현행 규칙은 바둑규칙, 부칙, 세칙, 경기규칙, 판정에 관한 세칙으로 구분되어 있다. 규칙간의 경계가 모호하므로, 먼저 규칙을 바둑 내적(內的) 요소와 외적(外的) 요소로 구분하여 큰 개념에서 규칙과 규정을 구분할 필요가 있다. 경기규정은 지침 성격의 규칙만 제정하고 자세한 사항은 경기 주최가 결정하도록 구분할 필요가 있다. 이러한 구분 및 자세한 규정 제정을 위해 외부 인사가 참여하는 규칙위원회를 구성하여 구체적인 검토를 해야 할 것이다.

이 연구에서는 바둑규칙의 철학적 원리나 판단원리에 관한 언급을 하지 않았으나, 논리적으로 타당성을 띠어야 한다는 ‘정합성(整合性)’을 기준으로 규칙의 문제점을 규명하고 대안을 제시하였다. 그러나 한국의 바둑인구가 일본처럼 고령화되는 추세를 감안하면 편의성을 중시하는 현 규칙을 유지할 필요가 있다. 그러므로 정합성 위주의 규칙과 편의성 위주의 규칙을 복수로 운영할 필요가 있으며, 두 규칙의 일정 부분, 예를 들면, 귀곡사의 실전해결 여부, 동형반복의 금지 여부 등을 선택하여 경기를 할 수 있

도록 규칙 세트(조합)를 개발할 필요가 있다. 이러한 방법으로 논리성을 중시하는 신 세대의 기호와 편의성을 중요 시 하는 기존 바둑인구의 기호에 적합하게 부응할 수 있다.

이 연구에서는 용어의 정의에 대한 문제는 지적하였지만 그에 대한 대안은 제시하지 못했다. 용어의 정의 및 표현은 단시간 내에 결정될 수 있는 사안이 아니므로, 상설위원회를 구성하여 미래지향적으로 용어를 정의하고 그 표현을 정화시킬 필요가 있다. 또한 귀곡사의 대안, 동형반복 처리와 중국 처리에서의 대안에 관하여 바둑팬이나 선수들의 반응이나 생각 등을 조사하는 실증적인 연구도 필요하다.

후속 연구에서는 연구의 한계점에서 지적한 내용과 이 제언에서 제시한 내용을 반영하여 보다 구체적이고 다양한 연구가 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

I. 일반 문헌

- 강병원(2000). 「바둑의 정의: 합리적·보편적 세계 통합 바둑룰 정립을 위한 시안」. 『바둑과 문화 제1집』.
- _____(2004). 「바둑의 정의 1, 2, 3」. 『바둑신문』. 서울: 바둑신문.
- 권경언(1995). 『한국바둑인물사』. 서울: 한국기원.
- _____(2005). 「국수열전 6 바둑평민 이사온」. 『월간 바둑』. 서울: 한국기원.
- _____(2006). 「종의선사와 이규보의 노소동락」. 『월간 바둑』. 서울: 한국기원.
- 김달수(2005). 「바둑의 기원(起源)과 관련된 박혁(博弈)의 의미에 대한 문헌연구 및 고찰」. 명지대학교 대학원. 바둑학석사학위논문.
- 김용국(1981). 『한국위기사』. 서울: 서문당.
- 남치형(2004). 『Contemporary Go Terms』. 서울: 오로미디어.
- _____(2005). 「바둑규칙 통일에 있어서의 문제점」. 『바둑학연구 제2권 제1호』.
- _____(2005). 「Area룰과 Territory룰의 근본적 차이」. 『바둑학연구 제2권 제2호』.
- 문용직(1998). 『바둑의 발견 1』. 서울: 부키.
- _____(2005). 『바둑의 발견 2』. 서울: 부키.
- 박영철(2000). 「고전 속의 내기 바둑 이야기」. 『바둑과 문화 제1집』.
- 박우석(2006). 「바둑 용어 연구에서 존재론의 역할: 정의 문제를 중심으로」. 『바둑과 문화 제3집』.
- _____(2009). 「박치문(2009). 청·홍 실전보, 묘수풀이 담긴 한국 최고 추정 기보집 발견」. 중앙일보 5월8일자.
- 박치문(2013). 『2012 삼성화재배 월드바둑마스터스』. 서울: 모멘토.
- 안영이(2005). 『다시 쓰는 한국바둑사』. 서울: 한국기원.
- 안철수(2001). 『CEO 안철수 영혼이 있는 승부』. 서울: 김영사.
- 양동환, 정수현, 김진환(2005). 『바둑용어사전』. 서울: 한국기원.
- 이상훈(2013). 「현현기경의 특성 및 가치에 대한 연구」. 명지대학교 대학원 바둑학박사학위논문.

- 이승우(2000). 『이승우 바둑이야기』. 서울: 전원문화사.
- 이 청(2009). 「조선은 어떤 바둑을 두었나(중)」. 『월간 바둑 2』. 서울: 한국기원.
- 장주주(2004). 『바둑 4, 7, 9월호』. 서울: 한국기원.
- 정수현(1990). 『한국기원 바둑교본 입문편 1』. 서울: 한국기원.
- _____ (1994). 『해프닝극장』. 서울: 다산출판사.
- _____ (2011). 『바둑학개론』. 서울: 에듀컨텐츠휴피아.
- _____ (2013). 『바둑 읽는 CEO』. 서울: 북이십일.
- 조남철(1979). 『바둑 첫걸음』. 서울: 법문사.
- _____ (1981). 『제5기 日本 名人棋聖戰. 조남철 편. 서울: 법문사.
- 중부일보(2002). 「AG 태권도」, 규칙 개정으로 화끈한 공격 예고. 10월1일자.
- 차일홍(2008). 「한, 중, 일 및 응씨바둑룰의 차이점 비교연구」. 명지대학교 대학원.
바둑학석사학위논문.
- 한국기원(1985). 『바둑 3월호』. 서울: 한국기원.
- _____ (1998). 『바둑 6월호』. 서울: 한국기원.
- _____ (2004). 『바둑 3, 8, 9월호』. 서울: 한국기원.
- _____ (2005). 『바둑 2월호』, 서울: 한국기원.
- _____ (2013). 『바둑 8월호』, 서울: 한국기원.
- 한국어사전편찬회(1992). 『국어대사전』. 서울: 삼성문화사.
- 加納嘉徳(1971). 『바둑입문』. 신라출판사 역. 서울: 신라출판사.
- 加藤正夫(1981). 『强腕 加藤正夫』. 박재삼 역. 서울: 현현각.
- 谷岡一郎(2004). 「바둑판은 왜 19路인가」. 『제1회 바둑학술대회』. 한국바둑학회.
- 關口晴利(2007). 『圍碁ルールの研究 - 理論と歴史』. 東京: 文藝社.
- 大竹英雄(1992). 『바둑입문』. 서울: 전원문화사.
- 島田拓爾(1943). 『圍碁の數理(前編)』. 東京: 河出書房.
- 石田芳夫(1979). 『本因坊 秀策』. 안영이 역. 서울: 현현각.
- 小野田千代太郎(1929). 「問題の碁の批判」. 『棋道 1月號』. 東京: 日本棋院.
- 安倍吉輝(1973). 『對局ハブニング集』, 東京: 日本棋院.
- 安永一(1929). 「圍碁合理化の基礎」. 『棋道 1-4月號』. 東京: 日本棋院.
- _____ (1933). 「圍碁憲法」. 『棋道 7-8月號』. 東京: 日本棋院.

- _____ (2006). 「근세일본위기통사」. 이승우 역. 『바둑과 문화 제3집』.
- 吳淸源(1983). 『신통 吳淸源: 吳淸源 십번기집』. 서울: 현현각.
- 圍碁規約改正委員會(1963). 「ルール改正の問題點」. 『棋道 9, 10, 11, 12月號』.
東京: 日本棋院.
- 日本棋院(1949). 『圍碁規約』. 東京: 日本棋院.
- _____ (1989). 『圍碁規約』. 東京: 日本棋院.
- 林海峰(1970). 『바둑첫걸음』. 서울: 삼신서적.
- 林海峰(1977). 『林海峰 바둑입문』. 서울: 삼신서적.
- 田村龍騎兵(1994). 『소설로 읽는 일본 프로바둑 400년』. 서울: 신라출판사.
- 池田敏雄(1993). 『圍碁ルールについて』. 東京: 富士通株式會社.
- 坂田榮男(1984). 『坂田榮男 全集』. 東京; 재단법인 日本棋院.
- 貝瀨尊明(1974). 「日本圍碁ルール理論の解明 1」. 『國際圍碁ルール研究所だより
第1號』. 東京: 國際圍碁研究所.
- 蘭州理工大學絲綢之路文史研究所(2005). 「敦煌《碁經》考析」. 『絲綢之路體育文化
論集』. 北京: 中華書局.
- 蘭陵笑笑生(1986). 『金瓶梅詞話』. 香港: 中國圖書刊行社.
- 孟 子(1998). 『孟子』. 전일환 해설. 서울: 자유문고.
- 房玄齡(1974). 『晉書』. 北京: 中華書局.
- 成恩元(1990). 『敦煌碁經箋證』. 四川省: 蜀蓉棋藝出版社.
- 晏天章, 嚴德甫(1988). 『玄玄碁經』. 안영이 편. 서울: 현현각.
- 晏天章, 嚴德甫(2005). 『현현기경』. 홍경령 역. 서울: 전원문화사.
- 楊 雄(1996). 『法言』. 최형주 역주. 서울: 자유문고.
- 魏 徵(2002). 「經籍志」. 『隋書』. 北京: 中華書局.
- 劉 歆(2003). 『춘추좌전』. 남기현 해설. 서울: 자유문고.
- 李逸民(1983). 『宋本忘憂淸樂集』. 上海: 上海書店.
- _____ (2004). 『宋本忘憂淸樂集』. 吳淸源/解說 宇野精一. 東京: 講談社.
- 趙之雲(1993). 「中國圍棋勝負計算法及其演變」. 『圍棋天地』. 北京: 新體育雜誌社.
- 陳祖源(2007). 『圍棋規則演變史』. 上海: 上海文化出版社.
- _____ (2013). 「先劫打劫 解決循環劫的一個簡易法則」. 『2013 圍棋年鑑』. 北京:

圍棋天地.

邯鄲淳(1787). 「藝經」. 『欽定四庫全書, 說郛』.

桓 譚(1999). 「桓子新論上」. 『全上古三代秦漢三國六朝文全後漢文』. 嚴可均 編.
北京: 中華書局.

American Go Association(1999). 『AGA Annual Report』. New York. AGA.

Davies. J.(1992). 『Ing's SST Laws of Wei-Chi 1991』. Taipei: Ing Chang-Ki
Wei-chu Educational Foundation.

Kim, J. H. & Kim, H. J.(1995). 「The advantage of playing first in go」.
『CHANCE 6』 1-5.

Slavin, R. E.(1997). 『Educational Psychology: Theory and Practice』. MA: Allyn &
Bacon.

II. 인터넷 문헌

1. 한국바둑규칙

-Jasiek. R.(2007). To recall, the Korean 1992 Rules have the following precedental
rule.

http://groups.google.com/group/rec.games.go/tree/browse_frm/thread/a7b5ce0d6af7.

-Sunjang Baduk, <http://senseis.xmp.net/?SunjangBaduk>

2. 일본위기규약

-日本圍碁規約(1989)

<http://www.nihonkiin.or.jp/joho/kiyaku/jobun.htm>

<http://www.nihonkiin.or.jp/joho/kiyaku/zenbun.htm>

<http://www.nihonkiin.or.jp/joho/kiyaku/shikatsu-00.htm>

<http://www.nihonkiin.or.jp/joho/kiyaku/kiyaku01-02.htm>

<http://www.nihonkiin.or.jp/joho/kiyaku/shikatsu-01.htm>

<http://www.nihonkiin.or.jp/joho/kiyaku/gaiyo-01.htm>

-Nihon Ki-in 1989 Rules, Translated by James Davies

<http://senseis.xmp.net/?JapaneseRules>

-Applicable Traditional Japanese Rules, Version 2; 2008-04-16, Robert Jasiek,

<http://home.snafu.de/jasiek/atj.html>

-Commentary on the Japanese 1989 Rules, 2011-03-11, Robert Jasiek.

<http://home.snafu.de/jasiek/j1989c.html>

3. 중국바둑규칙

-中國圍棋規則(2001版)

<http://games.sports.cn/datebase/encyclopaedia/wq/2007-04-07/1690880.html>

4. 응창기 규칙

-應氏圍棋規則(1996). 中文本.

<http://go.yenching.edu.hk/yingrule.htm>

-Ing's SST Laws of Wei-Chi : 1991, Translated by James Davies.

<http://www.usgo.org/resources/SST.html>

-Ing's Goe Rules 1996: Translated by Dr. Sidney W.K. Yuan.

<http://senseis.xmp.net/?IngRules>

-Ing's SST Rules of Go: Janice Kim, Michael Simon, and Phil Straus.

<http://www.usgo.org/resources/KSS.html>

5. 미국 바둑규칙

<http://senseis.xmp.net/?AGARules>

6. 뉴질랜드 바둑규칙

<http://senseis.xmp.net/?NewZealandRules>

7. 기타 규칙 연구자료

-손종수(2002). 「승부와 명예의 기로에서」. wbstone@baduk.or.kr

- 안지수(1999). 「바둑의 삼패 장생 무승부 해결에 관한 연구」 .
<http://blog.naver.com/PostPrint.nhn?blogId=playgo&logNo=60004426035>
- 이청(2012). 「연암선생 고(考). 이청 칼럼」 . <http://www.cyberoro.com/>
- Jasiek R.(1988). 「The New Go Rules」 . <http://home.snafu.de/jasiek/newko.html>
- On the rules of Go, Ikeda Toshio, Translated by James Davies Dec. 1991.
<http://gobase.org/stuying/rules/ikeda/?sec=tp>
- The Main Differences Between Korean, Japanese, Chinese, Taiwanese and Ing Rules. <http://go.yenching.edu.hk/kor-rules/11.htm>
- Differences between the Korean 1992 and the Applicable Traditional Japanese Rules. http://home.snafu.de/jasiek/difference_2_korean_rules.html
- John Fairbairn(2006). 「The history of rules changes in baduk」 . ICOB 2006. Korean Society for Baduk Studies.
- 한국고전종합DB, <http://db.itkc.or.kr>
- <http://www.cyberoro.com/>
- <http://www.fifa.com/>
- <http://www.kbleague.com/>
- <http://www.naver.com/>
- <http://www.tygem.com/>

An Analysis on the Problems of the Korean Rules of Baduk

Kim, Dal Soo

Department of Baduk Studies

Graduate School, Myongji University

Directed by Professor Jeong, Soo Hyun

In sports and games the rules which define and regulate competition methods and observances, are one of the most crucial factors to the character and aspects of the games. As the need for an internationally unified rule has been raised along with globalization of Baduk, debates on the rules of Baduk are often being conducted in the sphere of Baduk. However, there are very few systematic researches on the rules of Baduk. As a result, the Korean rule of Baduk remains having a variety of problems inherent in the “Territory Rule,” which has a history of having used a traditional indigenous rule called “Sunjang Baduk”, but abolished it, and adopted the Japanese rule in 1937.

This study aims to analyze the problems of the Korean rules and suggest alternative solutions to them. For this purpose, this study focuses on reviewing the history of Baduk rules, collecting various cases of violating rules and regulations, and scrutinizing the definitions and expressions of Baduk terms. In company with these, inherent problems in the rules like Bent-four-in-the corner, repetition of the same board position, and closing a game were examined, with the suggestions of appropriate

solutions.

This study relied on various literature about Baduk rules, and the interviews with 5 experts involved in the tasks like the revision of Baduk rules, and on the analysis of the documents of the Korean rules of Baduk published in 1992 and revised several times afterwards.

The results are as follows;

First, the overview of history of Baduk rules shows the process of being converted from Territory Rule to Area Rule, the two major rules today. It seems that the Territory Rule had been used until the end of Yuan in China and changed into the Area Rule in Ming Dynasty. The Korean rule of Baduk, adopting the Japanese rule in modern times, includes some fundamental problems inherent in the Territory Rule, undergoing several revisions motivated by the need to improve those problems and producing some differences from the Japanese one.

Second, happenings from Baduk rules are largely classified into 5 cases: violating rules, exposing the drawback of the rule, violating regulations outside the board, generating confusion by different rules, and behaving against manners. Most of them turned out to be soluble without serious trouble, except the problem by the holes of the rule itself, which is thought to require further deep studies to overcome.

Third, one of the special things about the Korean rule of Baduk is that it contains so many definitions of its terminology, which seems to be

caused by the practice of the field using unique terms instead of general terms of sports games. Many of the words and expressions used in the rules were estimated as somewhat inappropriate in a strict sense.

Fourth, this study deals with the problem of “Bent-four-in-the corner” that has aroused constant arguments over coherence of the rule, showing insufficiency of the ways of solving the problem by means of the logic of “being able to kill after eliminating ko threats on the board at the end”, or the concept of “size of right”, or the principle of judging life and death at the end of a game by looking at the problematic shape separately with no relation to the whole situation. To solve this problem, it suggests the way of setting up the stage of closing and introducing the rule of obligation of alternate plays, which leads to solve it without any disputes.

Fifth, in view of the fact that repetition of the same board position can be a great obstacle nullifying ongoing games, this study claims that such repetition should be prohibited. As a proper solution, it proposes allowing repetition after finishing one “Repetition Cycle”, revealing it with application to the present rules.

Sixth, this study discovered the fact that in the closing stage, the definition of “time and content” of the job is extraordinarily hard, pointing to the question of the regulation that life and death is to be judged by separating a part from the whole. Such insufficient rules about the closing are proved to give rise to contradiction with other regulations about playing moves, life & death, etc. To solve this problem, it suggests the need for making the stage of closing and legalizing alternate plays in the stage.

These results show that the rules of Baduk have some important problems not recognized even by experts of Baduk and imply that further deep and systematic studies be made for better rules. Those studies should focus on the direction of making the refined and prestigious rules, not just a stopgap measure trying to temporarily prevent the problems of the Korean rules of Baduk based on the “Territory Rule.”