

'바둑인'의 기준이 뭘까? 나는 어릴 때 바둑 학원을 다니며 바둑을 배웠고 지역 바둑 대회에 간간히 나가기도 했다. 초등학교, 중학교 다닐 때 TV를 켜면 만화, 예능, 바둑 채널 셋 중 하나 고정이었다. 친인척 중 바둑 둘 줄 아는 분 만나면 바둑 뒀고, 온라인 바둑 9단 한 번 달아보겠다고 마치 롤 티어 올리는 것처럼 온몸비틀기를 시전하던 때가 있었다 (결국 4단인가 5단 컷 나고 못 달았음). 프로와의 온라인 대국 이벤트에 당첨됐을 때는 접바둑 한 번 이겨보겠다고 다녔던 바둑 학원 원장님께 중간에 대리 맡겨서 상품 탔던 악질 유저이기도 하다. 이 정도면 내 기준에는 바둑인 해도 될 것 같다. 여하튼 이런 내가 제안하는 바둑 개혁안 이야기를 지금부터 써볼까 한다.

글을 쓰게 된 계기는 좀 뜬금없다. 얼마 전 우연히 본 바둑 라이브에서 신진서가 한중일 바둑 국가 대항전인 농심 신라면배를 6연승으로 우승했다. 보고 신나서 바둑 관련 정보들을 찾아보고 묘수풀이도 좀 하다가, 문득 아이디어가 떠올라서 후다닥 정리하게 됐다.



바둑은 오랜 역사를 지니고 있는 보드게임이다. 내가 항상 가지고 있었던 의문점은, '비슷한 연배의 타 보드게임에 비해 왜 바둑은 젊은 세대가 많이 즐기지 않는가?'였다. 이 문제를 해결하고 싶다는 마음을 꽤나 오래전부터 가지고 있었고, '축구인 침착맨이 제안하는 축구 개혁안'에서 영감을 얻어, '바둑인 밤팔이가 제안하는 바둑 개혁안' 한 번 제시해 본다.

#### 축구인 침착맨이 제안하는 축구 개혁안



근래 들어 바둑의 보급 활동이 많지 않았던 것도 아니다. 그렇다면 편의성의 문제인가? 트럼프 카드 한 통만 있으면 즐길 수 있는 카드 게임이나 종이에 몇 줄 직직 긋고 색칠만 하면 되는 오목과 달리 바둑은 바둑판부터 바둑알까지 준비할 것이 많으니까. 사석 개념이 있어서 종이에 그리면 상황에 따라 귀찮게 지우기까지 해야 한다.

나는 완전히 동의하기 힘들다. 보드게임이 PC/모바일로 이식되면서 편의성 문제는 대부분 해결되었다. 그리고 또 하나. 그렇다면 마작은? 카드 게임은 맞지만 룰도 복잡하고 바둑 또는 그 이상의 준비물이 필요한 게임이다. 그럼에도 비교적 젊은 나이대 스트리머 사이에서 '작혼', '마작일번가'는 꾸준히 보인다.



#### [작훈: 리치 마작] 한국어 모바일 버전 출시

작훈: 리치 마작 한국 모바일용 앱이 2023년 3월 22일 정식 출시되었다. ...

[blog.naver.com](https://blog.naver.com)

게임 자체에서 문제를 찾아야 한다. 룰의 문제인가? 규칙의 진입장벽을 건드리기는 어렵다. 좀 어려워도 하면서 배우면 된다. 착수금지, 패, 계가, 따냄 등 규칙은 어차피 온라인 바둑 게임하면 프로그램이 알아서 해준다.

문제는 바둑판에 있다. 가로 세로 19줄 착수점 361개의 바둑판은 너무 크다. 규칙을 아는 것만으로 제대로 된 플레이가 어렵다는 것이 바둑의 가장 큰 문제다. 이게 나중 가면 장점이긴 하지만 입문자 입장에서 나는 문제라고 하겠다. 규칙 이외에도 포석, 정석을 배우지 않으면 게임 좀 해본 사람들 입장에서는 다소 우스꽝스러운 전개가 나오기 일쑤고, 중후반쯤 가면 '그래서 언제 끝남?'이라는 생각이 들 수밖에 없다.



난이도 있으면서 플레이 타임까지 길면 입문이 쉽지 않다. 난이도와 플레이 타임으로 이중 장벽이 만들어진 바둑을 살리려면, 19줄 바둑은 힘들다. 나는 바둑이 바둑을 포기할 것을 제안한다. 좀 더 정확히 말하자면, '바둑'하면 떠오르는 그 일반적인 형태의 대국을 적어도 보급에 있어서는 포기할 것을 제안한다.

바둑이 줄바둑 형태의 규칙을 유지하려 하면, 오히려 재미가 반감된다. AI가 생겼으니 AI 힌트/찬스, 형세분석 찬스를 넣으면 어떨까? 기존 바둑 사이트들은 이미 그런 기능 아이템처럼 제공한다. 그 정도로는 안 된다. 19줄이 어렵다면 9줄, 11줄, 13줄 바둑은 어떨까? 빠르고 캐주얼한 게임이 될까? 당연히 원래보다는 나아진다. 그러나 그와 함께 바둑 본연의 재미도 떨어진다. 여러 개의 돌로 이루어진 '거대한 말'로 직역되는 대마(大馬)의 크기가 중마(中馬), 소마(小馬) 정도로 작아지고 전투가 소규모로 변함에 따라 수읽기도 줄어들는다. 게다가 입문자 입장에서 어려운 것은 여전히 근본적인 해결방안이 되지 못한다.



따호니마냥 바둑을 뒤집어 보는 것은 어떨까? 바둑알의 가치에 차등을 두고, 포석 과정을 '베이스 빌드'라는 이름으로 돌 세 점을 두고 시작하여 빠르게 스킵하고, 베이스 빌드를 보고 '턴 베틱'이라는 이름으로 포석과 덤에 유동성을 두어 전략성을 높이고, 바둑판 줄 수와 생각시간을 줄여서 스피디하게 만들고, '히든'과 '스캔'이라는 비밀 돌을 추가하여 게이머들이 환장하는 랜덤성을 바둑에 추가하고, 착수 지점 일부에 착수하면 점수가 증가하거나 감소하는 지점을 두어 전략성 한 층 높이면 이거 이거 룰도 긴장하겠는걸? 프로게이머들이 등장할 수 있게 온라인 대회도 열고!

...갑자기 문단이 길어진 데서 느꼈을 수도 있겠지만, 이미 한참 전에 나왔다. 그것도 2008년에. 바둑과 전투를 합친 '바투'라는 이름으로. 나는 어릴 때 바둑에 꽤나 진심이였기 때문에, 2010년에 나온 오프라인 바투판도 샀다. 중학교 친구들이랑 몇 판 둔 게 마지막이었던 걸로 기억한다. 이거 가지고 있는 사람 지금은 얼마나 있으려나.









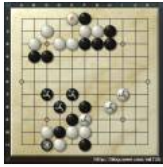


여하튼 바투를 잘 만든 게임이라 생각했고 잘 됐으면 했는데 시원하게 망했다. 프로를 비롯한 바둑 정통파 유저들은 캐주얼한 바둑에 적응을 못하거나 흥미를 느끼지 못했고, 바투 입문자들에게 바투는 여전히 어려웠기 때문일 것이다. 대부분의 유저들은 캐주얼한 게임을 굳이 바둑에서 찾아야 하는지 의문이었을 것 같다.

나는 당시 어렵기 때문에, 바투를 많이, 그리고 잘 해보지는 못했던 것으로 기억한다. 오랜 시간 바둑을 놓고 지낸 지금 와서 바둑을 다시 공부하자니 부담스럽고, 바둑 비슷한 재미를 주는 무언가를 찾아 보니 자연스레 바투 생각이 난다. 실시간으로 변화하는 AI 형세분석을 넣어서 게임 잘 몰라도 흥미진진하게 볼 수 있게끔 하고, 캐릭터도 작충처럼 오타쿠스러움 좀 살려서 부활시키면 스트리머 사이에서 인기 끌 수 있지 않을까 생각이 든다. 플레이하는 재미, 보는 재미를 살리는 게 핵심이라 생각한다.

가장 최근에 있었던 바둑 개혁 사례인 만큼 바투에 대한 얘기를 좀 더 남기고 싶은데, 서비스 종료가 15년 가까이 지난 게임인 만큼 자료 찾기가 쉽지 않다. 바투가 시대를 너무 앞서간 것이 아닌가 싶은 아쉬움도 들고, 이제 어느 정도 프로그래밍도 할 줄 아는데 직접 부활시켜보고 싶기도 하다. 더 이야기하다간 내가 생각하는 개혁안 이야기는 꺼내지

도 못할 것 같다. 바투가 궁금한 사람들을 위해 아래에 바투 관련 자료와 링크를 남기고, 다음 편에서 내가 생각하는 바둑 개혁안을 제시해 보고자 한다. 참고로 바투 보드게임은 여전히 판매 중인 곳이 몇 군데 있는 것 같다.



#### 히든의묘

히든의 묘(妙) 끝까지 숨은 위력을 보여준 한 판. 내...

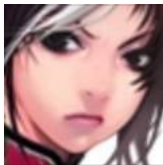
[blog.naver.com](http://blog.naver.com)

**INVEN**

#### 신개념 바둑 탄생! 바투의 e-sports 가능성은?!

곧 있으면 2009년 새해의 달이 떠오른다. 가자! 20...

[webzine.inven.co.kr](http://webzine.inven.co.kr)



#### 바둑이면서, 바둑과 다른 재미 '바투'

동양권에서 가장 유명한 두뇌 스포츠인 '바둑'을 소재...

[www.thisisgame.com](http://www.thisisgame.com)





# 오프라인 바투의 기본 규칙

## 1. 승리 조건

상대보다 많은 점수를 획득하면 승리합니다.

보다 많은 점수를 획득하려면 턴 베팅 값과 +, -점을 잘 활용해야 합니다.

## 2. 유닛 점수

① 일반 돌 (흑/백) : 1점



② 베이스 돌 (흑/백) : 5점



③ +맵 포인트, -맵 포인트 :



## 3. 경기 인원

① 2명

개인전 형태로 흑돌, 백돌을 가지고 경기를 진행합니다.

② 2명 이상 짝수

두 개의 팀으로 나누어 경기를 진행합니다.

- 팀원들이 순서를 정해 돌아가면서 한 수씩 착수
- 베이스 빌드는 팀 협의를 통해 같이 진행
- 히트는 팀원 누구든 사용 가능

③ 2명 이상 홀수

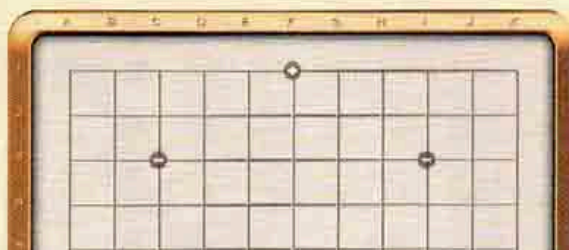
남은 1인은 경기의 주심을 담당합니다.



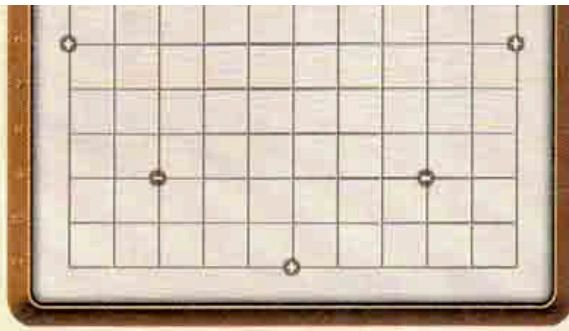
# 맵(Map)

## 1. 제너시스

바투의 기본형 맵으로 가장 많이 사용됩니다. +점과 -점이 코너와 사이드에 적절하게 분포되어 있어 전체적인 균형이

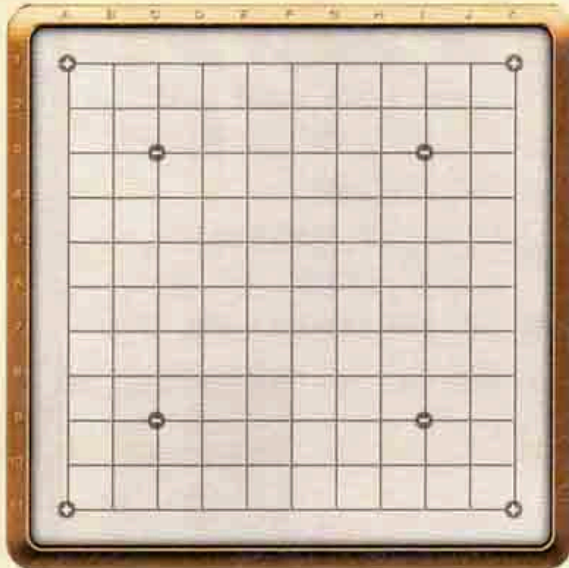


유지됩니다.



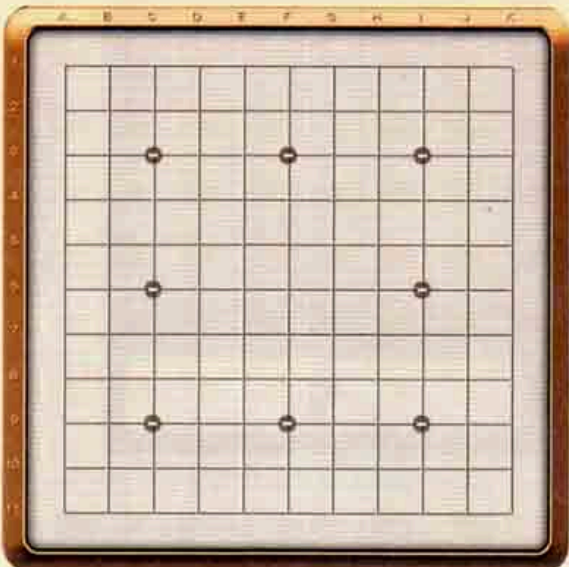
## 2. 스파이더

제너시스 맵의 변형 형태로, +점이 각 모서리에 자리 잡고 있어 점수 계산과 노련함이 필요한 맵입니다.



## 3. 카오스

기본 제너시스 맵에 비하여 -점의 수가 2배 많습니다. -점이 점수를 내기에 중요한 위치에 자리 잡고 있어, -점의 위치를 활용한 다양한 전술을 전개할 수 있습니다. 점이 겹칠 경우 아주 복잡하고 흥미진진한 경기가 진행됩니다.



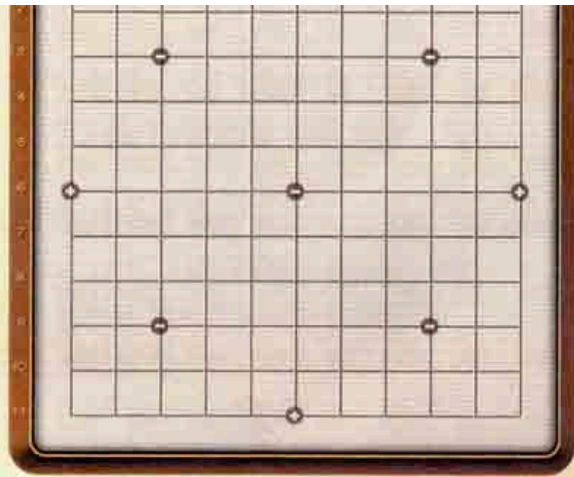
## 4. 스카이

제너시스 맵과 동일하면서 중앙



에 -점이 있습니다. 중앙에 베이스 빌드를 주로 배치하는 유저들에게 새로운 전략을 요구하는 맵입니다.

※ 이 외에 사용자들이 직접 맵을 구성하여 경기를 진행할 수 있습니다.



## 경기(Play)

### 1. 준비

① 바둑판을 가운데에 놓고 두 사람이 마주앉습니다.

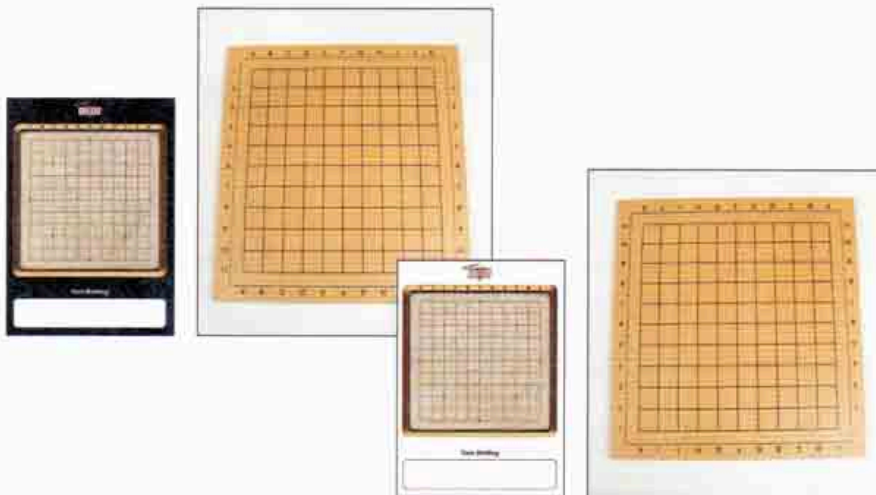
※ 한 사람은 바둑판의 좌표 순서가 반대로 보이게 됩니다.

② 경기를 진행하기 위하여 바둑판에 맵을 생성합니다.

※ +점, -점을 활용하여 맵을 만듭니다. (맵 종류 참고)



③ 각자 경기를 진행할 돌, 경기자 보드, 펜을 나누어 가집니다. (경기자 보드는 자신의 위치에서 보이는 좌표와 동일한 보드를 선택합니다.)

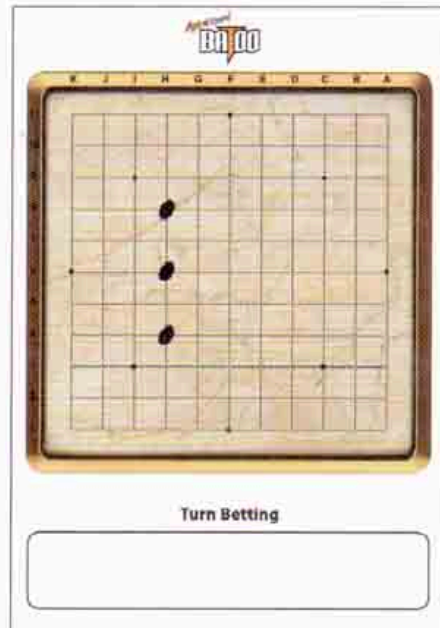
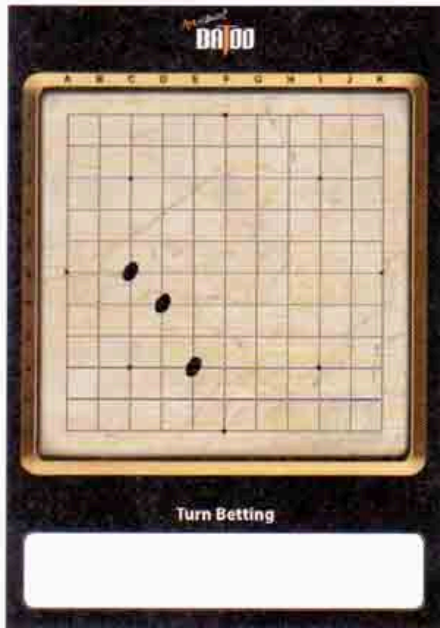


④ 준비가 끝나면 경기를 시작합니다.



## 2. 경기 진행

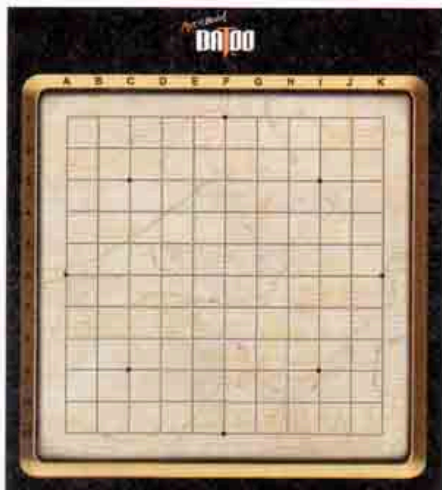
- 1 베이스 돌을 놓을 위치 3곳을 상대방이 보지 못하도록 경기자 보드에 체크합니다.

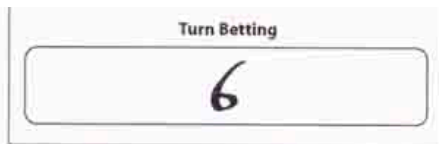
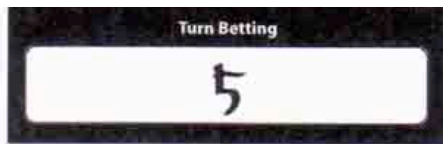


- 2 베이스 보드를 동시에 엽니다.
- 3 베이스 보드에 표시한 베이스 돌을 바둑 판에 놓습니다.  
※ 베이스 빌드가 겹치는 경우에는 두 개의 베이스 돌을 제거한 후 해당 자리에 -점을 생성합니다.



- 4 선수를 정하기 위하여 턴 베팅을 합니다.  
제시할 숫자를 상대방이 보지 못하도록 경기자 보드에 적으면 됩니다.





※ 베이스 돌의 상황이 좋지 않아서 자신이 꼭 선수를 두어야 하는 경우라면 상대방보다 많이 제시해야 하지만, 너무 많이 제시하면 점수를 만회하기 힘들어질 수 있습니다.

⑤ 두 사람의 턴 베팅 값을 동시에 확인하여 먼저 시작할 사람을 결정합니다.

※ 동일한 값을 제시하였다면 턴 베팅을 다시 합니다. 두 번째에도 값을 경우에는 가위바위보로 결정합니다.

⑥ 상대방보다 턴 베팅을 많이 제시한 사람은 제시한 숫자만큼 자신의 돌을 상대방에게 줍니다.



⑦ 많이 제시한 선수가 먼저 착수합니다. 서로 한 번씩 착수하여 경기를 진행합니다.

- +포인트에 착수하면 +맵 포인트 유닛을 가지고 옵니다. (5점)
- -포인트에 착수하면 -맵 포인트 유닛을 상대방에게 줍니다. (5점)
- 히든을 1회 사용할 수 있습니다.
- 상대방이 히든을 썼을 때 스캔을 통해 확인할 기회가 1회 있습니다.

⑧ 두 사람 모두 더 이상 둘 곳이 없으면 공배를 모두 메우고 최종 계가를 합니다. 각자 상대방의 집에 자신이 잡은 돌을 모두 메우고 집을 셉니다. 집이 많은 쪽의 승리입니다.



### 3. 히든 사용법

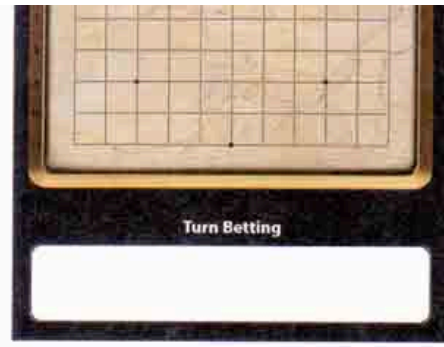
① 경기 중 아무 때나 1회 사용할 수 있습니다.

② 히든을 사용하고자 할 경우 자신의 턴에서 히든 사용을 알리고 경기자 보드에 "H"자를 원하는 좌표에 체크합니다.



- ③ 히든도 1수로 인정되므로 히든 사용 후에는 상대방의 턴이 됩니다.
- ④ 착수 불가 지역에는 히든을 둘 수 없습니다.

(X)



#### 4. 스캔 사용법

- ① 상대방이 히든을 썼을 때 어디에 사용했는지 확인할 기회가 1회 있습니다. 이를 스캔이라 합니다.
- ② 스캔 사용을 알리고 상대방이 히든을 사용했을 것이라고 예상되는 좌표를 말합니다.
- ③ 스캔을 사용하였으면 상대방에게 자신의 돌 2개를 줍니다.
- ④ 상대가 스캔으로 히든 위치를 찾았을 경우에는 히든 위치에 자신의 돌을 놓습니다.



#### 5. 계가 방법

승패를 가리려면 경기 종료 후 서로의 집을 세기 쉽게 직사각형으로 구획 정리하는 과정이 필요합니다. 이를 계가라 합니다. 이때 경기 중간에 잡은 상대의 사석(死石)들은 모두 들어내 상대의 집을 메우는 데 사용합니다. 따라서 상대의 돌을 많이 잡은 쪽이 그만큼 유리합니다.

- ① 베이스 돌 : 한 개당 5점으로 계산합니다.
- ② 턴 베틱 : 선을 잡은 사람이 제시한 점수만큼의 돌을 상대방에게 줍니다.
- ③ 맵 포인트 (+, -) : 상대방의 맵 포인트 유닛과 상계하고 나머지는 한 개당 5점으로 계산합니다.
- ④ 동점일 때는 후공승입니다.





## 바투 이창호 초읽기 사건



바둑 기사 이창호가 헤드셋을 뒤집어쓴 사건이 있는데, 이게 바투 대회에서 나왔던 에피소드다. 정말 바둑밖에 몰랐던 사람이다.



(다음 편 링크)