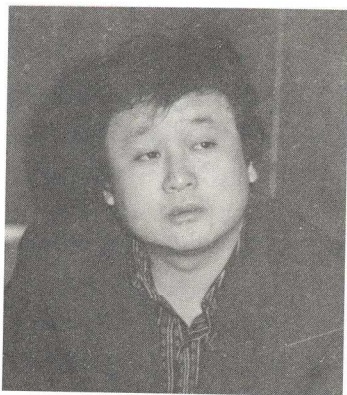


승부욕이 강해야 빨리 느다



이 광 구

〈한국기원 월간「바둑」편집장〉

지난 번에는 바둑을 처음 배울 때의 얘기를 해보았다. 자연 이번 호의 테마는 어떻게 하면 빨리 느느냐가 되어야 할 것 같다.

바둑이 어떻게 하면 빨리 느느냐 하는 것은 바둑을 알게 되고 바둑에 재미를 붙이게 된 사람이라면 아마도 가장 먼저 생각하고 언제나 지나깨나 염원하는 바, 바로 그것임에 분명하다. 이에 대해서는 유명한 일화가

있다.

趙南哲九段이 우리나라 바둑계의 대부(代父)라는 사실을 모르는 사람은 없을 것이다. 근 반세기에 이르는 세월동안 바둑을 두고 바둑을 가르치며 살아온 그이그보면 ‘바둑 느는 비결’에 대한 질문을 수없이 받았으리라는 것은 어렵지 않게 짐작할 수 있는 일이다. 그런데 바둑 두는 사람의 간절한 염원이 담긴 그러한 질문에 대해 趙九段은 눈을 지그시 감고 잠시 생각에 잠기는 것 같다고 한다. 상대방은 ‘옳거니. 무슨 비결이 있기는 있는 모양이구나’라고 생각하며 무협소설에 나오는 비급 같은 얘기라도 나올 줄 알고 잔뜩 기대하기 마련인데, 막상 趙九段은 ‘허허’ 다소 겸연쩍은 웃음과 함께 “글쎄, 그런 게 없군요.”

결론을 미리 말해버린 셈이지만, 바둑실력이 빨리 늘어 하루속히 라이벌의 코를 납작하게 만들어주고 싶은 마음이야 바둑 두는 사람 누구나의 지상목표겠

지만, 사실 바둑이 빨리 느는 비결이란 없다고 생각하는 것이 마음 편한 일이다. ‘학문에 왕도(王道)가 없다’는 말은 학문뿐 아니라 바둑에서도 그대로 적용되는 말인 듯하며 나아가 대부분의 세상사에 적용되는 말이 아니겠는가.

그저 시간이 나는대로 많이 두는 것이 최고다. 무수한 실전 경험을 통해 부분적인 형태, 그 절충 과정과 결과의 좋고 나쁨을 눈과 손으로 익히고 한 판의 흐름과 승부의 김새 따위를 부지런히 익혀 두는 것이 최고다. 정석에서 망해보기도 하고 함정수를 슬쩍 시도했다가 거꾸로 당해보기도 하고 상대방의 대마를 일적선으로 쫓아가다가 자기 집만 왕창 깨지고 상대방 대마는 유유히 살아가는 꼴도 당해 봐야 하고 수상전에서 한 수 부족, 꿈수로 인한 역전패 등을 수도 없이 겪어보는 길밖에는 없다.

그렇게 헤아릴 수 없는 시행

착오의 연속 중에 바둑은 조금씩 아주 조금씩 늘어나는 것이다. 프로기사 丁某四段이 임버릇처럼 되뇌이는 말이 있다. “바둑은 하루 아침에 느는 것이 아니다”라는 말이다. 지극히 평범한 말이지만 ‘바둑 늘기’에 고심했던 사람이라면 뼈저리게 공감할 수 있는 말일 것이다.

바둑이 빨리 느는 비결은 없지만, 남보다 항상 속도가 빠른 사람은 있다. 승부욕이 있는 사람이다. 지는 것을 분하게 여기는 사람이다. 대부분은 바둑에 지면 분해 한다. 그러나 더러는 이겨도 그만, 저도 그만인 사람도 있다. 단순히 시간을 보내기 위해서, 이른바 ‘킬링 타임’을 위해 바둑을 두는 것이다. 그런 경우 바둑이 늘지 않는 것은 당연한 일이다.

승부욕이 있는 사람이 바둑이 빨리 느는다고 했는데, 그저 졌을 때 분해 하는 모습을 가르켜 승부욕이라고 말한 것은 아니다. 왜한 원인을 알고 싶어하고 그래서 책을 뒤적이지거나 상수를 찾아가 규명해보면서 다음에 이길 것을 버르는 그런 자세를 승부욕이라 한 것이다.

이겨도 그만, 저도 그만인 사람의 바둑이 밤낮 제자리 걸음 이듯 책을 보지 않는 사람의 바둑도 결코 향상되지 않는다. 무엇보다 중요한 것은 풍부한 실전경험이지만 그 경험이 교과서의 가르침에 의해서 교정되어지고 방향잡혀지지 않는다면, 그러한 경험만으로 바둑을 둔다는 것은 솔직히 바둑돌을 바둑판 위에 올려놓는 육체노동과 크게 다를 바가 없는 일이다.

육체노동인지 뭔지는 모르지만 그래도 재미만 있다고 향변하는 사람이 있을지 모른다. 물론 그렇다. 그런 바둑에서도 쫓고 쫓김이 있고 잡고 잡힘이 있으므로 재미는 있다. 그러나 실력이 늘면 늘수록, 실전경험이 책의 지식을 통해 정비·정돈될수록 더 큰 재미가 우러나오는 것을 말했을 따름이다. 더 큰 재미가 싫다면 그건 어쩔 수 없는 일이다. 하긴 오락실의 ‘두더지 때려잡기’도 재미는 있으니까.

승부욕을 부추키는 방법으로는 첫수고치기와 내기가 있다. 엄밀히 말하면 첫수고치기도 내기의 일종이므로 결국 승부욕의 고취는 라이벌과의 내기로 압축이 되는데, 그렇다고 일반적으로 통용되는 내기바둑을 말함은 아니다. 상당한 액수의 돈이 걸리는 내기바둑은 정말 좋지 않은 것이다. 사람과 바둑을 한꺼번에 망쳐놓기 때문이다.

여기서 말하는 내기란 그야말로 애교로 보아줄 수 있는 것을 말한다. 가장 흔한 담배내기, 커피내기, 한잔내기 그리고 현금으로 하자면 1~2천원 정도의 내기인데, 이쯤이야 사실 내기랄 것도 없는 내기이면서 바둑을 두는데 있어서는 더할 수 없이 유효한 구실을 한다. 사람의 심리는 묘해서 친구라면 담배 한갑, 커피 한 잔, 점심 한 그릇 정도는 얼마든지 그냥 사줄 수가 있는데 그것이 내기에 진 댓가라면 분해되는 법 아닌가. 권장까지는 몰라도 전혀 말할 수는 없는 성질의 것이다. 관철동 바둑가에서 유명한 바둑 기고가 門丙山씨가

소개한 바 있는 아나톨 프랑스의 말을 다시 인용하면 “사람인 주제에 無에서 有를 창조하기 위한 수단은 내기 밖에 없다”는 것이다.

앞에서 결론삼아 바둑이 빨리 느는 비결은 따로 없다고 말했지만, 비결이 있다고 주장하는 사람이 있어 사족으로 그의 주장을 옮겨본다.

고전명국 가운데 한 판을 골라 그 판의 첫 수부터 마지막 수까지 그러니까 한 판의 수순을 몽땅 외라는 것이다. 원 다음에는 틈나는대로 그 수순을 바둑판 위에 직접 복기를 하라는 것이다. 그러한 복기를 1년만 계속하면 입문 수준의 실력에서 1급이 될 수 있다는 것이다.

이것은 지어낸 얘기가 아니다. 필자의 고등학교 시절 물리를 가르치시던 L某라는 선생님이 계셨는데, 그 분은 그런식으로 1급이 되었다고 주장하곤 하셨다. 그러나 그 방법을 실천해보지 않은 필자로서는 보증은 할 수가 없다. 다만 일리있음을 크게 수긍은 하고 있다. 바둑이 창조라고 하지만, 실제 바둑을 창조적으로 둔다는 것은 아득하면 경지에서의 얘기이고 보통사람이라면 그저 경험의 답습이나 재연이라고 보아 과연 아닐 것이다. 경험의 답습이나 재연이면서도 그게 그렇게 재미있고 오묘한 것은 이상한 일이다. 바둑이 갖는 매력이라고 밖에는 달리 표현할 뵈족한 말이 없다. 고전명국의 암기와 복기, 뜻있는 분들은 한 번 실천해 보시기를 권한다. ■