

보도 일시	2021. 12. 1.(수) 09:00	배포 일시	2021. 12. 1.(수) 09:00
담당 부서	체육국 체육정책과	책임자	과장 정태경 (044-203-3111)
		담당자	사무관 안재민 (044-203-3129)

바둑, 건강한 100세 시대를 선도하는 창의·여가 스포츠로 키운다

- 바둑진흥기본계획('22년~'26년) 수립, 지속 가능한 바둑 생태계 조성, 생활체육으로서의 바둑 여가 확산, 바둑의 산업화 기반 조성 등 추진 -

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 바둑업계와 손잡고 '바둑진흥기본계획'('22년~'26년)을 발표했다.

이번 기본계획은 2018년에 제정된 「바둑진흥법」 제5조에 근거한 첫 번째 기본계획이다. 문체부는 바둑 환경 분석 및 정책 수립을 위한 연구용역을 시작으로 한국기원과 대한바둑협회 등 바둑업계와 협업해 제1차 기본계획을 수립했다.

바둑 진흥을 위한 3대 추진 전략, 8개 세부 추진과제 도출

바둑은 두뇌 스포츠로서 유년기의 두뇌 발달과 인성 발달에 큰 도움이 되고, 노년층의 경우 치매 예방에도 효과가 있어 전 세대가 즐길 수 있는 스포츠이다. 또한 스트레스가 큰 현대인들에게 정신건강을 지킬 수 있는 대안으로 부각되면서 그 중요성을 인정받고 있다.

특히, 바둑은 드라마·웹툰 <미생>('14년), 영화 <신의한수>('14년, '19년) 등 매체(미디어) 콘텐츠를 비롯해 게임 소프트웨어, 이세돌의 알파고 대국('16년) 등 다양한 문화콘텐츠로도 재생산되어 산업으로서 성장 가능성을 보여주고 있다.

그러나 현재 바둑 진흥을 위한 제도적인 기반 부족, 미래 문화소비를 이끌 청년층의 관심 저조, 프로바둑의 정체 등으로 바둑 경쟁력을 확보하는 데 어려움이 있다. 이에 문체부는 ‘바둑, 건강한 100세 시대를 선도하는 창의·여가 스포츠’를 목표로 3개 추진 전략, 8개 세부 추진과제를 도출했다.

지속 가능한 바둑 생태계 조성 위한 제도적·체계적 기반 구축

먼저, 지속 가능한 바둑 생태계를 만들기 위해 바둑 단체(한국기원, 대한바둑협회) 간 협의체를 구성하고 제도 정비, 바둑 경기·교육 시설 확대 등 제도적·체계적 기반 구축을 지원한다.

바둑은 지금까지 통일된 단급 제도가 없고, 다수 단체에서 각기 다른 승·단급 체계를 운영했다. 이를 표준화해 바둑 단급 제도의 공신력을 확보하는 한편, 인공지능(AI)을 활용한 기력검사시스템을 개발해 객관화된 기력측정제도를 만들 예정이다.

바둑 전용 경기장 등 바둑 전용시설도 건립해 바둑 기반시설 확충으로 저변 확대 효과를 창출할 계획이다. 문체부는 의정부시가 '23년 완공을 목표로 조성하고 있는 바둑전용경기장* 건립에 국가균형발전특별회계를 통해 국비 98억 원을 지원한다.

* (위치) 경기도 의정부시 ▲ (규모)12,597㎡, 5층 ▲ (기간)'20년 3월~'23년 12월, ▲ (사업비) 396억 원(국비 98억 원)

모든 국민이 즐기는 생활체육으로서 바둑 여가 확산

바둑 접근성을 높이기 위해 수요자 중심의 바둑 교육콘텐츠를 개발하고 지역 스포츠클럽을 통해 바둑을 보급하는 등 생활체육으로서의 바둑 여가를 확산한다.

바둑 인구 중 60대 이상은 30%에 달하지만, 2030세대는 9% 내외만을 차지할 만큼 청년층의 관심은 낮은 수준이다. 따라서 생애주기별로 차별화된 바둑 교육콘텐츠를 개발해 전 세대에 바둑을 보급할 수 있는 방안을 연구한다.

미래 문화소비계층이 바둑 인구에 편입할 수 있도록 초등학교 ‘창의적 체험학습 활동’ 지원도 확대한다. 현재 6개 학교에 지원하고 있는 바둑교실 사업을 2026년까지 60개로 확대해 초등학교 최소 총 157개교*에서 학생들이 바둑을 접할 수 있는 환경을 만든다.

* '21년 기준 문체부에서 지원하는 6개교 포함 총 103개교에서 바둑교실을 운영하고 있음.

또한 바둑은 장소나 장비의 제약이 다른 스포츠에 비해 적어 소득·나이에 관계없이 전 국민이 즐길 수 있다는 장점이 있다. 이를 활용해 지적장애인을 대상으로 개발·시행하고 있는 ‘아름바둑’ 운영을 확대하고 ‘소외계층바둑교실’을 통해 저소득층에 바둑을 보급하는 등 사회 취약계층이 바둑을 여가활동으로 즐길 수 있도록 적극 지원한다.

바둑의 정보화·디지털화 등 산업화 기반 조성

바둑 산업의 경쟁력을 높이고 기술과의 결합으로 바둑 미래 먹거리를 발굴한다. 지난 이세돌-알파고와의 대국 이후 바둑계는 인공지능을 활용한 훈련기법을 도입*하는 등 바둑 전반의 체계(패러다임)가 변하고 있다. 이에 인공지능·거대자료(빅데이터) 등의 기술에 바둑을 접목해 바둑의 4차 산업화를 추진한다.

* '22년 항저우아시안게임 국가대표 선수들이 바둑 인공지능을 활용해 훈련하고 있음

문체부 정책 담당자는 “바둑 단체와 함께 뜻을 모아 ‘바둑진흥기본계획’을 수립한 것처럼 앞으로도 바둑 현장과 소통하고 바둑 단체들의 의견을 수렴해 일반 국민의 눈높이에 맞는 제도 개선과 사업으로 ‘바둑진흥기본계획’을 차질없이 추진할 계획이다. 내년을 바둑 진흥을 위한 원년으로 삼겠다.” 라고 밝혔다.

따로 붙임 바둑진흥기본계획

