

---

# 바둑 진흥 기본계획

---

2021. 12.



**문화체육관광부**

# 목 차

I. 추진 배경 .....	2
II. 문제점 및 추진방향 도출 .....	3
III. 비전과 목표 .....	5
IV. 추진 전략 .....	6
1. 지속 가능한 바둑 생태계 구축 .....	6
2. 생활체육으로서의 바둑여가 확산 .....	8
3. 바둑의 산업화 기반조성 .....	13
V. 향후 추진일정 .....	16

## '바둑 진흥 기본 계획' 수립 추진 경과

- (추진 배경 및 근거) 『바둑진흥법』 제5조에 근거한 법정 계획으로 바둑의 체계적인 보존 및 진흥을 위한 기본계획을 수립하고자 함

\* 「바둑진흥법」 제5조(바둑진흥기본계획의 수립·시행 등) ① 문화체육관광부장관은 바둑의 체계적인 보존 및 진흥을 위하여 바둑진흥기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

- (추진 경과) 연구진 구성, 바둑관련 단체 및 관계자와의 의견교환, 자문위원회 의견수렴 등을 통해 기본계획(안) 마련

### 【 역할분담 및 협업방향 】

- ① (문체부) 바둑진흥기본계획 실행을 위한 세부 추진일정 수립 및 사업 기본 방향 설정
  - ② (한국기원) 바둑볼거리 기반 조성 및 바둑 프로 산업 생태계 형성
  - ③ (대한바둑협회) 바둑 즐길거리 기반 조성 및 생활체육으로서의 바둑 위상 강화
- ⇒ 문체부, 한국기원, 대한바둑협회의 긴밀한 업무 협조체계 구축을 위하여 협의체 구성 통한 협업체계 구축

- 민관협의체 운영을 통한 정책방향 설정 : '19.8월 ~10월
    - 연구진 (스포츠정책과학원 중심) 구성, Kick-off 회의 개최('19.8.16)
    - 바둑환경 국내외 환경 분석('19.8~10월)
  - 바둑계 정책 수요조사 실시 : '19.10월 ~'20.4월
    - 바둑단체 간담회 및 토론회 등 10여회 의견수렴('19.10~'19.12월)
    - 기본계획에 대한 자문위원회 구성 및 자문회의 개최('20.1~'20.4월)
  - 바둑진흥계획(안) 마련 및 관계부처 등 의견수렴 : '20.5월 ~'21.6월
    - 관계 부처 의견 조회('20.5월)
    - 재정지출 수반 관련 기획재정부 협의('20.6~'21.2월)
    - 바둑진흥법 일부개정\*('21.4.13 개정, '21.7.14 시행)
- \* 바둑진흥기본계획 수립·시행 주기를 5년으로 명시

- 발표 계획 (안)

- 계획 확정('21. 월) 및 발표('21. 월 일)

# I. 추진 배경

## □ 바둑의 우수한 역사·문화를 보존하여 한국 바둑 문화를 계승

- 바둑은 고구려와 백제에서 바둑이 성행했다는 기록이 있을 만큼 오래 즐겨온 대한민국의 전통적 여가문화
  - 오랫동안 상류층의 놀이문화로 계승되었으며, 현대에 이르러서는 단순 게임이 아닌 대중적 레저 문화로 변화
- 한국바둑은 중국, 일본 바둑과는 다른 독자적인 기풍을 형성하고, 국제대회\*에서 우수한 성적으로 바둑강국 위상 형성
  - \* 2010 광저우아시안게임 첫 도입 후 남자단체전, 여성단체전, 혼성페어전 전 종목 금메달 석권, 2013년 제4회 인천 실내·무도아시안게임 종합 2위(금1,은3, 동2) 등

## □ 사회·문화의 변화에 따라 대안스포츠로서 바둑 확산을 추진

- 주52시간 근무제의 정착, 여가를 중시하는 생활 행태의 변화\*등은 문화·예술·스포츠 수요의 급격한 증가 예상
  - \* 워라벨(Work and Life balance)을 중시하는 90년대생이 사회에 본격적으로 진출
- 바둑은 장소나 장비의 제약이 크지 않고, 스마트폰을 활용한 대국 등 비대면 방식으로도 즐길 수 있어 확산에 유리한 조건을 갖춤
- 부상에 대한 우려가 없고, 스트레스에 취약한 현대인의 정신건강에도 도움이 되어 대안스포츠로서의 역할 수행 가능

## □ 바둑문화산업의 촉진 통한 스포츠 산업의 미래 먹거리로 성장 기대

- 바둑을 소재로 한 문화콘텐츠\* 개발로 인한 관심 증대, 게임콘텐츠로서의 바둑 프로그램 개발\*\* 등 바둑의 문화 산업화 촉진
  - \* 드라마 '미생'('14년), 영화 '신의 한수'('14년) 등 다양한 콘텐츠로 재해석·생산됨
  - \*\* 한게임바둑, 타이젼바둑, 사이버오로, 은별(남북공동개발) 등 다양한 바둑게임
- 바둑과 신기술(AI, 빅데이터 등)의 융합\*을 통한 이전에 없던 새로운\*\* 바둑 산업의 출현 및 성장 가능성
  - \* 이세돌 9단- 구글 딥마인드 바둑 '알파고' 대국 ('16.3.9-15)
  - \*\* 2022 항저우아시안게임 국가대표 선수들도 인공지능(AI)을 활용한 훈련 수행 중

## II. 문제점 및 추진 방향 도출

### □ 바둑 진흥을 위한 제도적·체계적 기반 부족

- (협업체계 미비) 바둑 관련 양대 단체인 한국기원과 대한바둑협회의 역할 정립을 통한 사업 비효율성\* 해소 필요
  - \* 단급체계, 지도자, 심판, 대회운영 등 단체별로 별도사업으로 운영됨에 따라 체계적인 진흥체계 부재 및 역할 분담 부족 등으로 효율적 진흥 저해
- (제도 미흡) 바둑 제도 정비 미비로 인해 바둑 발전의 장애요인으로 지적
  - (단급체계) 다수 단체에서 단증 및 기력에 대한 평가를 실시하여, 동일 단급자 간 기력차가 나타나는 등 단급체계 신뢰도 저하

【바둑 단급체계 비교표】

한국기원	대한바둑협회	타이젠	한게임	사이버오로	시중기원
1단-7단 30급-1급	1단-9단 30급-1급	1단-9단 18급-1급	1단-9단 30급-1급	1단-7단 25급-1급	18급-1급

\* 출처 : 양종호, 한국바둑의 제도화 과정에 관한 연구(2006), 대한바둑협회 심사위원회 규정(2019)

- (자격제도) 바둑지도자(바둑지도사 및 바둑코치 등) 자격제도는 다수 단체에서 발행되고 있어 지도자 자격의 공신력에 문제
  - \* 한국바둑고등학교, 명지대학교, 대한바둑협회 등 14개 단체에서 바둑 지도자 자격증 발행
- (국제표준) 표준화된 바둑용어가 없고, 국가·대회별로 다른 바둑 규칙이 운영되어 바둑의 세계화에 걸림돌로 작용
  - \* 바둑은 한국에서 ‘바둑(Baduk)’, 일본에서는 ‘고(Go)’, 중국에서는 ‘웨이치(圍棋)’로 불리고 있으며 ‘정석’과 ‘포석’, ‘덤’, ‘계가’ 등의 용어도 국가에 따라 상이

⇒ 제도 정비 및 협업체계구축을 통해 지속 발전 가능한 바둑 생태계 조성

### □ 대중들의 바둑 외면현상 심화

- (바둑인구 감소) 음악, 영화 등 다른 여가문화에 비해 배우기가 어렵고, 접할 수 있는 기회가 적어 바둑을 둘 줄 아는 인구 비중 감소\*
  - \* '16년 기준 바둑을 ‘둘 줄 아’는 인구가 22.2%(약 921만명)로, '13년(25.0%)에 비해 2.8%p 감소
- (바둑소비 감소) 문화예술행사 관람률과 비교하여(16년 31%→19년 52%) 직접 바둑을 소비하는 인구는 감소 추세(13년 57%→16년 41%)

- (청년층 바둑 외면) 우리나라 성인 바둑 인구 중 60세 이상의 비중은 약 30%를 차지하나, 미래 문화소비 중심인 청년(19~29세) 비중은 9.3%에 불과
  - 바둑 확산을 위해 바둑 인구의 연령별 격차 해소가 필요
- (교육콘텐츠 부족) 어린이, 청년, 노인층 등 대상에 따라 쉽게 배울 수 있는 교육 콘텐츠와 교습법 부족

⇒ 일반인 대상 바둑 즐길거리 확충 및 배우기 쉬운 바둑 교육콘텐츠 개발

#### □ 프로 바둑 쇠퇴 및 바둑 정보화 수준 미흡으로 인한 산업 발전 저해

- (프로바둑 쇠퇴) 바둑 스타 부재, 국수전, 왕위전, 십단전 등 국내 프로 기전 폐지, 국제 기전에서 성적 부진\* 등 국내 프로바둑 침체 지속
  - \* '00년~'03년 14연속 메이저 세계대회(응씨배, LG배 등) 제패 → '13년~'17년 3개 메이저 대회만 우승
  - 바둑 대회는 줄어드는 추세\*임에 반해 국내 프로기사 증가\*\*로 인해 프로 바둑 생태계 지속 가능성에 위협
    - \* 전통의 국수전, 왕위전, 십단전 등 중단폐지되어 '15년 26개→'21년 22개로 감소
    - \*\* 프로바둑 기사 선발 확대에 의해(~'11년 : 4~8명 → '12년 12명 → '18년 17명) 국내 프로기사는 400명 시대를 맞이했으나 상위 기사 제외 대국 기회 축소
- (산업화 미흡) 산업적으로 활용할 수 있는 바둑관련 정보 등에 대한 데이터베이스 구축과 활용은 미흡
  - '16년 3월 개최된 이세돌-알파고(구글 답마인드) 간의 대국\* 이후 국민적 관심도가 다시 높아졌으나, 바둑의 4차 산업화 투자는 미흡
    - \* '16.3.9-16일간 총 5회 대전, 이세돌(1승), 알파고(4승), 1회전 전국 시청률 5.5%
  - 바둑통합정보화DB 구축 및 인공지능 바둑 프로그램 개발 등에 있어 중국 등 라이벌 국가와의 격차 증가
- (세계화 부진) 일본·중국과 달리 한국은 국제적 바둑 위상에도 불구하고 자국 기사의 해외 파견 등과 같은 해외 바둑 보급책 부족
  - 한국의 바둑 규칙을 세계 표준 규칙화하기 위한 해외 보급책 마련

⇒ 프로바둑 활성화 등 바둑 볼거리 확충 및 바둑의 기술정보화 세계화 기반 마련

### Ⅲ. 비전과 목표

비전

바둑, 건강한 100세 시대를 선도하는 창의여가 스포츠

목표

지속 가능한  
바둑 생태계 조성

바둑 제도정비를 통한  
전문바둑인력\* 확대  
(20년) 170,332명  
→ (26년) 220,000명  
\* 제도권 내에서 활동하는 동호인  
및 선수 지도자, 심판(코치)

생활체육으로서의  
바둑여가 확산

바둑 인구\* 확대  
\*바둑을 둘 줄 아는 인구  
(16년) 22.2%  
→ (26년) 30%

바둑 산업화  
기반 조성

바둑통합정보화DB  
구축(~26년)

추진  
전략

지속 가능한  
바둑 생태계 조성

- ▲ (1-1) 바둑 관련 제도 정비
- ▲ (1-2) 바둑 기초 인프라 강화 및 협업 체계 구축

생활체육으로서의  
바둑여가 확산

- ▲ (2-1) 바둑 보급수단 개선
- ▲ (2-2) 바둑 여가활동 확대
- ▲ (2-3) 취약계층 대안 여가로서의 바둑 확산

바둑의 산업화  
기반 조성

- ▲ (3-1) 프로바둑 활성화 등 볼거리 확충
- ▲ (3-2) 바둑 정보·기술화 산업기반 마련
- ▲ (3-3) 바둑의 세계화 지원

## IV. 추진전략

### 전략 1

### 지속 가능한 바둑 생태계 조성

#### 1-1 바둑 관련 제도 정비

##### □ 단급체계 및 기력검사 표준화

- (승단체계 및 기력측정) 바둑 승단급 체계 및 기력측정제도 객관화·표준화로 바둑 공신력 제고 ('22년~'24년)
  - (표준화) 분산 운영되고 있는 승·단급 체계 표준화\* 연구를 통해 바둑 단급 제도의 공신력 확보 추진
    - \* 국·내외 기력체계 실태조사를 통한 통합 전략 마련
  - (객관화) 기력측정제도를 통해 기력의 객관적 측정 후 단급별 대회 개최 및 바둑통합 디비전 리그 운영 등 다양한 바둑대회 운영 체계 도입
    - \* 측정·검사시스템 개발을 통해 단체별로 상이한 평가 기준 통일 및 기력에 대한 객관적 수치화 추진
  - (기력검사시스템 개발) 인공지능을 활용한 기력검사시스템을 개발하여, 일반인들도 쉽게 기력을 측정할 수 있는 방안 마련

##### □ 지도자 자격제도의 체계화

- (지도자 자격제도 개편) 바둑의 체육지도자 자격종목 채택을 위한 별도의 필기·실기 평가안을 개발하여 지도자 수준 표준화 ('23년~'25년)
- (검정제도) 바둑지도사 및 바둑코치가 갖춰야할 요소를 정립하고 이를 평가하기 위한 체계적 검정제도 수립
  - 바둑지도자의 주기적 자격 검증 및 교육을 통해 질적 수준 제고
- (인력양성) 바둑 지도자 양성 사업을 통한 전문인력 확대 추진
  - 제도 개선을 토대로 장기적으로 양질의 바둑 전문인력을 육성



## 1-2 바둑 기초 인프라 강화 및 협업체계 구축

### □ 바둑 경기·교육 인프라 확대

- (바둑전용시설) '바둑 전용 경기장'과 '바둑 행정시설'(한국기원)의 집적화 (전용경기장, 사무실, 방송시설 등)를 위한 바둑 전용 시설 구축\*

\* 사업기간 : '20.3월 ~ '23.12월 준공 (총 사업비 396억원, 국비 98억원)

\*\* (위치) 경기도 의정부 시 ▲(규모) 대지면적 12,597㎡(지하 1층, 지상 4층)

- (바둑전용경기장) 기사 1,000명이 동시에 대국이 가능한 전용시설
- (사무 공간) 한국기원을 이전하여 바둑 행정의 중심 역할 수행
- (방송 시설) 대규모 국제대회 유치 및 방송 동시 진행 시설 완비



- (바둑연수원) 프로기사 및 아마추어 선수들의 전지훈련 및 교육 등을 위한 공간 확충 추진
  - (복합화) 한국 바둑의 종합 훈련시설로 지역 경제 활성화 효과 기대
    - ※ '20.10월 삼척시 '바둑연수원 및 스포츠 힐링센터' 기본구상 및 타당성조사 용역 완료
- (기대효과) 바둑 인프라 구축을 통해 바둑의 지속발전을 도모하고, 바둑문화 향유 및 저변 확대 효과 창출

### □ 바둑단체 간 협업 체계 구축

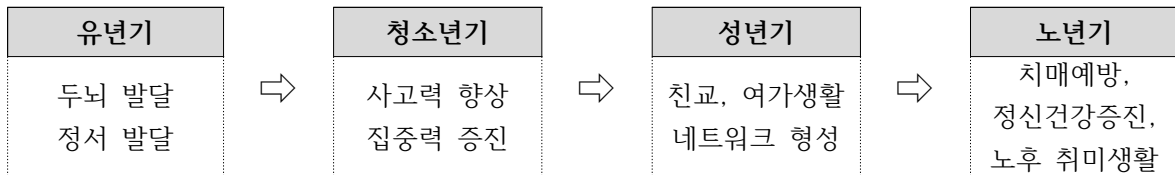
- (바둑단체 협의회 구성) 바둑단체(한국기원, 대한바둑협회) 간 발전방향 모색, 협력 과제 발굴, 이견 조율 등을 위한 정기 협의회 구성
  - 정부는 바둑 업계의 의견을 조율하는 '조정자' 역할을 수행
- (바둑 진흥 역할 조정) 한국기원은 '프로바둑', 대한바둑협회는 '아마추어 바둑'으로 업무 영역을 명확히 하여 효율적인 바둑 진흥책 이행

2-1 바둑 보급수단 개선

□ 매력있는 바둑 콘텐츠 개발

- (생애주기별) 바둑 수요자의 대상별·생애주기별 차별화된 바둑 보급에 대한 정교한 전략 수립 및 바둑 교육 수단 개발 ('24년~'26년)
  - 유년기, 청소년기, 성년기, 노년기 등 세대별로 차별화된 맞춤형 바둑 교육콘텐츠 개발 추진

<생애주기별 바둑 교육 목표(안) 예시>



- (문화콘텐츠) 바둑의 문화콘텐츠화를 촉진하기 위한 인프라 구축
  - '바둑'에서 파생된 바둑용어\*를 정비하고 바둑 관련 역사적 설화·인물·기보등을 총 망라한 바둑 아카이브 구축 (~'26년)
    - \* 포석, 묘수, 훈수, 패착, 꿈수 등 바둑에서 파생된 생활용어 등을 의미
  - 바둑 아카이브의 민간 개방을 통해 청년층의 바둑에 대한 관심과 흥미를 유발할 수 있는 다양한 문화 콘텐츠\* 제작 유도
    - \* 캐릭터, 게임, 만화, 영화, 드라마, 쇼츠(짧은 동영상) 등 다양한 형식으로 재생산

□ 바둑 전용 기기 개발

- (포터블 전용기기) 기존 태블릿 PC와는 차별화된 '바둑 전용 대국 기기' 개발을 통해 바둑에 대한 친밀감 확대 ('24년~'26년)
  - 바둑은 '90년대 인터넷의 등장과 함께 '통신바둑'의 전성기\*를 열었으나, 이후 태블릿화\*\*의 추세에 편승하지 못하고 점차 도태
    - \* 2000년 연말 기준 1일 동시접속자 수는 최대 3만명 수준으로 조사됨
    - \*\* 다양한 태블릿 PC의 등장에도 불구하고, 도서 분야는 시각의 편의성, 종이 질감 구현 등으로 차별화된 태블릿 기반 전자책 기기를 개발·보급

리디페이퍼	킨들	오닉스
		

⇒ 다양한 전자책 기기들이 20만원~50만원 수준의 다양한 가격대로 출시 중

- 전자책의 성공사례를 벤치마킹하여, 바둑친화적이고 실제 바둑판의 대국과 크게 차이가 없는 포터블 전용 기기 개발 추진이 필요

## □ 바둑의 정규교육과정화 추진

- (정규교과화) 정규교과에 포함되는 '창의적 체험학습 활동'과 같은 정규 바둑 교육 과정 참여 확대를 통해 차세대 문화소비 계층인 청소년들의 바둑인구 확대를 도모
  - 공교육 체계에 바둑을 포함시킴으로서, 세대 간 바둑 소비·향유 불균형 문제 해결
  - 초등 교육과정인 창의적 체험 활동 수업에 바둑 교구·강사비 등을 지원하여 바둑 보급 확산 사업을 진행중이며, 향후 매년 지원 학교를 늘려 '26년 기준 60개 이상 학교에 바둑교실 사업 지원 확대\*하여 최소 총 157개교에서 바둑교실 개설 목표

\* ('21년) 6개 → ('22년) 10개 → ('23년) 20개 → ('24년) 30개 → ('25년) 40개 → ('26년) 60개(목표)

### 【참고】 <초·중등학교 바둑교실 사업 추진 현황>

- (목적) 두뇌교육 및 정신 수양, 창의성·역량교육에 탁월한 바둑교육을 초·중등학교 수업에 활용하여 아동 및 청소년의 사고력을 배양하고, 인성과 정서함양
- (내용) 초등학교 '창의적 체험활동', 중학교 '자유학기제' 를 활용 바둑교육 운영
- (현황) 현재 전국 6개교 약 32백만원 예산으로 바둑 수업을 지원 중
  - \* '21년 기준 전체 103개교에서 바둑 교육 중

- (교육과정개발) 바둑 교과수업에 적합한 바둑교육프로그램 및 교육 매뉴얼 개발을 선행적으로 실시
  - 전문적으로 바둑 교육을 받은 경우가 아닌 교사도 간단한 교육을 통해 아이들을 교육시킬 수 있는 교육 교과 과정을 연구·개발

## 2-2 바둑 여가활동 확대

### □ 생활체육 기반 강화

- (스포츠클럽 활성화) 바둑 스포츠클럽 활성화\* 등을 통해 일반 국민이 바둑을 즐길 수 있는 기반 마련

\* '19년 스포츠클럽에 바둑이 설치된 곳 전국 5곳인천 마추홀 경기 오산 경남 진주 전북 군산 서울 마포구

- (지역스포츠클럽 리그 활성화) 지역 스포츠클럽 리그 활성화를 통해 지역사회와 동호인 중심, 생활권 중심의 스포츠클럽 시스템 정착 유도
- (학교스포츠클럽 활성화) '15년부터 필수적으로 초·중·고에서 진행되고 있는 학교스포츠클럽 종목에 바둑을 추가하기 위한 지원책 실시

※ 「스포츠클럽법」 제정('22.6월시행)에 따라 전국 단위로 설치되어 있는 지역바둑협회의 지정스포츠클럽회를 통해 바둑 지도자 일자리 창출 (소외계층 바둑강사 등)



학생클럽 바둑교실(해성국제컨벤션고등학교)

### □ 웰니스 여가 생활 및 가족친화적 바둑 문화 증진

- (고령층 웰니스 여가) 고령화 시대 대비 국가정책(치매국가책임제)과 연계하여 바둑을 통한 국민치매 예방 프로젝트를 추진 (~'26년)

- (바둑 파트너) 지역 경로당, 노인회 등 시설에 치매 예방 바둑 파트너 맺기 지원을 통해 유대관계를 형성하며, 바둑 웰니스\* 여가 문화 확산

\* 치매예방의 효과적인 방법 중 하나가 규칙적인 신체활동과 인지활동

- (가족바둑프로그램) 다양한 가족친화적 바둑프로그램 개최 지원
  - 계기성 행사로 명절 가족 대항 바둑대회 등 다양한 이벤트 개최

## 2-3 사회 취약 계층 대안 여가로서의 바둑

### □ 1인 가구의 대안 여가로서의 바둑의 역할 강화

- (교류 네트워크 확보) 1인 가구 수 증가\* 관련, 기존 지역 인프라 활용하여 지속적인 교류 통로 마련

\* 1인 가구 비율 : '17년 28.6% → '18년 29.3% → '19년 30.2% → '20년 31.7%

- (어울림 공간 확보) 지역 스포츠클럽 및 기원 지부·지역바둑협회 활용하여 타인과의 유대관계 형성 및 소통의 장소로서 활용\*

\* '19년 기준 1인가구는 10가구 중 3가구로 한국의 주 가구 형태이며, 외로움, 심리적 안정, 건강관리 등의 문제로 인한 생활만족도 저하<sup>1)</sup>

### □ 소외계층 대안 여가로서의 바둑 향유 지원

- (소외계층) 바둑의 특성을 이점으로 활용\*하여 소외계층 대상 여가활동 지원 확대

\* 바둑은 공간 및 시설의 제약이 타 스포츠 활동에 비하여 없어, 좁은 공간에서도 대국 가능하며 저렴한 교구 비용으로 보급 가능한 장점이 있음

- 소외계층 바둑교실 운영사업의 확대\*를 통해 저소득층·노인·다문화 가정 등의 대안 여가로서 바둑 활동 지원

\* '21년 기준 36개 시설에 바둑교실 운영, 강사비 및 바둑교구를 지원하는 사업을 진행중이며(총 사업비 300백만원) 향후 사업 확대 추진

### □ 장애인 교육·치료·여가 목적의 바둑 향유 지원

- (지적 장애인) 지정장애인들의 인지 능력 향상 및 치료 효과를 위한 아름바둑\*을 개발·보급 중\*\*

\* '18년 김명완 프로기사(8단)가 자폐·발달장애인을 위해 개발한 바둑

\*\* '21년 기준 10개의 복지관 등에서 아름바둑 교육교실을 운영

- 아름바둑은 자폐·발달 장애아동의 집중력·인지력 향상에 도움

- (신체적 장애인) 신체적 조건이 기량 차이에 영향을 주지 않아 장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있는 여가 활동에 적합

1) '2018 1인가구보고서', KB금융지주 경영연구소 출처

### <지적장애인 바둑교육프로그램 ‘아름바둑’ 운영 현황>

- 2018년 지적장애인의 교육·치료를 위한 바둑교육 프로그램 ‘아름바둑’ 개발
- 2019년 ‘지적장애인 바둑교육 지도자 양성 과정’을 통해 전문지도사 19명 양성
- 2020년 1월 한국기원-한국자폐인사랑협회 업무협약 체결
- 2020년 4월~12월 홀트강동복지관, 직업능력개발센터, 성분도복지관, 고양시 장애인종합복지관, 서울장애인종합복지관, 남양주시장애인복지관 등에서 ‘아름바둑’ 교육 실습
- 2020년 지적장애인에 대한 인식개선 및 아름바둑 교육의 전문성 제고를 위한 ‘아름바둑 심포지엄’ 개최



<전문지도사 수료식>



<업무협약 체결식>

### □ 바둑의 온종일 돌봄 콘텐츠화

- (학교연계형 바둑교실) 방과후 학교('19년 총 722개교) 등을 활용한 ‘학교연계형’ 바둑교실 확대



- (보육 콘텐츠) 보육문제 해소를 위해 돌봄교실을 확대하여 온종일 돌봄 정책 추진 중, 확대된 콘텐츠 수요에 바둑 콘텐츠 진입 지원

\* 기존 돌봄교실 이용자 수 : ('17) 245,303명 → ('18) 261,287명(1.6만명 ↑) → ('19) 290,358명(2.9만명 ↑)

- (흥미 유발) 아이들의 흥미를 유발할 수 있는 바둑 교습법 및 교육 콘텐츠 개발을 통해 가정 및 어린이집 등에서의 보육 부담을 완화

**3-1 프로바둑 활성화 등 바둑 볼거리 확충****□ 바둑 마케팅 전략 수립 및 지원**

- (지역연고제의 도입 추진) 야구와 같이 바둑에 지역연고제 도입의 실현 가능성 및 도입 방법을 검토하여 **지자체와 사업 연계 모색**
- (디비전 사업 지원) 승강제 시스템을 도입하여, 역동적인 바둑 리그 운영을 통해 대중들의 바둑에 대한 관심 제고
  - 아마추어 바둑\*에 승강제 시스템 도입을 추진 중에 있으며, 점진적으로 프로리그로의 확장을 검토할 예정
  - \* 내셔널바둑리그, 사·도바둑리그 등 주요 아마바둑리그를 통합하여 한국 디비전 바둑리그 창설
- (스포츠클럽 통합리그 도입 추진) 프로와 아마추어로 이원화 운영되고 있는 리그를 장기적으로 통합하여 **바둑의 기초 저변을 강화**

**□ 대한민국 바둑 선수 경쟁력 제고**

- (바둑영재 발굴) 장기적으로 학교 및 전국 스포츠 클럽 인프라를 바탕으로 바둑 영재 조기 발굴 체계 구축
- (선수 경쟁력 제고) 세계적인 스타 선수를 발굴·육성하고 기량 유지 및 향상을 위한 체계적인 훈련을 지원하여 **국제경쟁력 확보\***
  - \* 조훈현-이창호-이세돌을 계승하는 한국 바둑 스타 발굴 필요
  - 아시안게임을 대비하여 국가대표 바둑 선수들의 훈련 시스템 지원 중

**□ 바둑 경기 관람 활성화 도모**

- (참여형 대국) 프로기사와 관객이 실시간 소통하면서 경기를 진행하는 '훈수 바둑'(가칭) 등 **다양한 이벤트 대국 개최**
- (스포츠 바둑) 정적이고 조용한 바둑 이미지를 탈피하여, 바둑에 다양한 스포츠적 요소를 도입하여 바둑 관람 활성화
  - 대형 바둑판을 이용한 공연과 바둑 대국의 융합과 같은 **역동적 요소를 새롭게 모색하여 바둑 관람 활성화 방안을 추진**

## 3-2 바둑 정보·기술화 산업기반 마련

### □ 바둑의 정보화·디지털화 추진

- (바둑정보포털 구축) 바둑관련 정보를 구축하고 활용할 수 있는 온라인 종합정보센터(바둑정보포털) 구축(전용 앱 개발 등)
  - \* 주요 제공 정보 : 가까운 바둑 장소 정보, 대회 정보, 인물 정보, 경기 이력, 동영상 등
- (인공지능 활용) 국내외 최상위 선수들의 대국 기보를 인공지능을 활용하여 전성기 시절의 선수\* 기풍을 구현하는 등 다양한 사업 활용 방안 모색
  - \* 전성기 선수의 이창호, 이세돌 AI 기반 메타버스 바둑 대국 추진
- (바둑기보DB화) 바둑 기보 및 바둑경기 기록을 빅데이터화\* 하고 이를 활용하여 민간 분야에서의 관련 사업 부흥 유도
  - \* 기전 및 전국대회 등 모든 대회의 '자동경기기록시스템' 도입을 통한 기보 기록 활용 방안 모색
  - 바둑대회 정보와 기보 및 다양한 자료들을 축적하여 재생산 데이터로 활용
  - 데이터에 기반한 바둑 대국 분석을 통해 선수 경기력 향상 방안 모색

### □ 바둑의 산업적 활용기반 마련

- (바둑 콘텐츠 활용확대) 바둑을 소재로 한 애니메이션, 만화, 웹툰, 동영상, 출판물, 캐릭터 등의 개발을 위한 원소스 멀티유즈로 활용

#### 【바둑 소재 웹툰 '미생'의 콘텐츠 관련 산업적 파생 효과】

- 드라마, 광고, 캐릭터상품, 만화책 등 330억 원의 매출 달성
- 2012년 '대한민국 콘텐츠 대상' 수상 및 연재기간 중 10억 뷰 돌파, 200만부 이상 판매, 케이블TV 시청률 7.9% 등(다시보기VOD 15억 판매, PPL 상품 판매 매출 상승 등) 다양한 경제적 파급효과 발생

- (산업적 활용기반 마련) 관련 법·제도·기술 연구 등을 통해 산업적인 활성화 기반 마련
  - 바둑프로그램·게임·방송 등 바둑의 산업적 활용이 확대\*되는 환경에 대응하여 바둑 활용 신규 부가가치 창출 추진\*\*
  - \* (예시) 실제로 대국을 하는 느낌을 줄 수 있는 증강현실(AR) 개발 관련 연구 등
  - \*\* 바둑협의체를 통한 바둑 산업 활성화 방안 발굴



### 3-3 바둑의 세계화 지원

#### □ 바둑 세계화 기반 마련

- (국제표준 정립) 국제표준 정립 및 바둑용어와 규칙 일원화를 통해 바둑 세계화 촉진
  - \* 한·중·일 3국간의 바둑명칭과 더불어 바둑용어와 국제규칙 등의 통일을 통해 체계적인 발전 및 보급 추진 필요
- (비교연구) 3국 간 바둑교본·용어·규칙 등 비교 연구 실시

#### □ 해외 거점기관을 활용한 한국 바둑 보급확대

- (거점기관 활용) 한국문화원, 세종학당 등의 문체부 해외 거점기관\*을 활용, 바둑단체와 협력하여 바둑 관련 프로그램 및 행사 추진
  - \* 문화원 (27개국, 32개소) 세종학당 (60개국, 180개소) 등
- 해외 거점기관에서의 한국 문화와 연계를 통한 바둑 보급을 통해 국가 브랜드 이미지를 제고하고 다양한 한국문화를 확산의 계기\*로 활용
  - \* 태권도의 경우, 태권도진흥재단 등 타 기관과 업무협약을 통해 태권도와 한글·한식 등 한국문화의 해외 확산을 위한 홍보채널 연계 사업을 진행 중

#### 【재외문화원 바둑 활용 사례】

- 주멕시코 문화원, 한국 바둑 홍보 및 전파를 위해 제2회 멕시코 바둑페스티벌-펜아메리카챔피언 개최('18.11.10)
- LA 문화원 전미바둑협회(AGA)와 미국 내 바둑 인구 저변확대 및 바둑문화 확산을 위한 '2018 남가주 오픈 바둑대회' 개최('18.10.13~14)
- 주멕시코 문화원, 한국기원·멕시코 바둑협회 공동 주최로 '바둑의날' 행사 개최('19.7.3.)
- 주멕시코 문화원 멕시코 대표 도서관에서 어린이 바둑대회 개최('19.9.16.)
- 제1회 터키대사배 학생 바둑대회 개최 및 이창호 국수 축사 ('21.4.25~5.23)

- (바둑지도자 파견) 국제 바둑지도사 파견 지원\*을 통한 바둑 종주국 위상 강화 및 한국 바둑 문화 전파
  - \* '08년 이후 약 15개 국가에서 40여 명의 바둑지도사(전문기사 포함)가 보급 활동을 벌여 왔으며, 지속적인 파견을 통한 세계 네트워크 강화 추진 필요
- '19년 기준 40여명에서 '26년까지 100여명 이상 해외 파견인원 증대를 추진

## V. 향후 추진일정

추진 과제		추진 일정				
		'22	'23	'24	'25	'26
<b>[전략 1] 지속 가능한 바둑 생태계 조성</b>						
1-1. 바둑관련 제도 정비	단급체계 및 기력검사 표준화	■	■	■		
	지도자 자격제도의 체계화		■	■	■	
1-2 바둑 기초 인프라 강화 및 협업 체계 구축	바둑 경기·교육 인프라 확대		■	■	■	
	바둑단체 간 협업 체계 구축	■	■	■	■	■
<b>[전략 2] 생활체육으로서의 바둑 여가 확산</b>						
2-1. 바둑 보급수단 개선	매력있는 바둑 콘텐츠 개발			■	■	■
	바둑 전용 기기 개발			■	■	■
	바둑의 정규교육 과정화 추진	■	■	■	■	■
2-2. 생활체육으로서의 바둑여가 확대	생활체육 기반 강화		■	■	■	■
	웰니스 여가 생활 및 가족 친화적 바둑 문화 증진		■	■	■	■
2-3. 사회 취약계층 대안 여가로의 바둑 확산	1인 가구의 대안 여가로 확산	■	■	■	■	■
	저소득층의 대안 여가로 확산	■	■	■	■	■
	장애인 여가 욕구 해소	■	■	■	■	■
	바둑의 온종일 돌봄 콘텐츠화	■	■	■	■	■
<b>[전략 3] 바둑 산업화 기반 조성</b>						
3-1. 프로바둑 활성화 등 불거리 확충	바둑마케팅 전략 수립 및 지원	■	■	■	■	■
	대한민국 바둑 선수 경쟁력 제고	■	■	■	■	■
	바둑 경기 관람 활성화 도모			■	■	■
3-2. 바둑 정보·기술화 산업 기반 마련	바둑의 정보화·디지털화 추진	■	■	■	■	■
	바둑의 산업적 활용기반 마련	■	■	■	■	■
3-3. 바둑의 세계화 지원	바둑의 세계화 기반 마련	■	■	■	■	■
	해외 거점기관을 활용한 한국 바둑 보급 확대		■	■	■	■