

# 에자키 마사노리(江崎誠致)의 『명인 기소(名人碁所)』론\*

—일본의 바둑 문화와의 관련을 중심으로—

김 청 균\*\*

(e-mail : kgsiga321@hanmail.net)

## <목 차>

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1. 서론                | 4. 바둑 가문의 경쟁과 바둑의 진흥 |
| 2. 작품의 시대 배경과 구성의 특징 | 5. 도사쿠와 산테쓰 조형의 의미   |
| 3. 명인 기소와 승부 바둑      | 6. 결론                |

키워드 : 碁所(Godokoro), 本因坊家(Honinbo family), 安井家(Yasui family), 江戸幕府の囲碁振興  
(Go Promotion Policies by the Edo Bakufu), 囲碁文化(Culture of Go)

## 1. 서론

바둑은 한국, 중국, 일본, 타이완 등 동아시아 지역에서 전통을 자랑하는 오락으로서 새삼 인기를 끌고 있다. 2016년의 인공지능 알파고와 한국의 이세돌 9단과의 대국, 그리고 2017년의 인공지능 알파고와 중국의 커제 9단과의 대국은 세간의 화제가 되고 바둑의 인기를 높인 바 있으며<sup>1)</sup> 일본에서는 바둑 소재의 만화 『히카루의 바둑(ヒカルの碁)』이 간행되고, TV 애니메이션으로 제작, 방영되어 인기를 끄는 등 바둑을 소재로 한 작품이 인기를 누린 바 있다.<sup>2)</sup> 바

\* 이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2014S1A5B5A07040337)

\*\* 연세대학교 강사, 일본근현대문학전공

1) 인공지능 알파고는 2016년 3월 9일부터 3월 15일에 걸쳐 한국의 이세돌 9단과 총 5회 대국하여 4승 1패의 성적을 거두었고, 2017년 5월 23일부터 27일에 걸쳐 중국의 커제 9단과 총 3회 대국하여 3전 전승의 성적을 거둠으로써 인간과의 바둑 대결에서 승리하였다.

야흐로 바둑은 동아시아를 대표하는 문화 산업의 한 축을 형성하고 있으며 나아가 동아시아를 대표하는 게임으로 세계인의 이목을 집중시키고 있다.

이와 같은 동아시아의 바둑 문화를 이해하는 데 있어서는 여러 가지 어프로치가 가능할 것이다. 그러나 그 방법의 하나로 현대 바둑의 형성과 보급에 적지 않은 역할을 한 근세 일본의 바둑 문화에 대하여 연구할 필요가 있다. 이러한 관점에서 본 연구자는 일본의 근현대문학 속에 나타난 일본의 바둑 문화에 초점을 맞추어 연구하고자 하였다. 구체적으로는 바둑을 소재로 한 다수의 작품을 남긴 소설가 에자키 마사노리(江崎誠致, 1922-2001)의 바둑 관련 작품 중 대표작의 하나인 『명인 기소(名人碁所)』를 중심으로 일본의 바둑 문화에 대하여 고찰하고자 하였다.

일본의 대중문학의 주요 작가 중 한 명으로 평가되는 에자키 마사노리는 출판업 종사, 태평양 전쟁 시 필리핀에서의 참전 등 다양한 경력을 지닌 이였다. 에자키는 필리핀에서의 전쟁 체험을 바탕으로 한 작품 『루손의 골짜기(ルーソンの谷間)』을 1957년 발표하여 이 작품이 동년 제33회 나오키상의 수상작으로 선정됨으로써 그 작가로서의 역량을 인정받으며 작가의 길을 걷게 된다. 특기할 점은 열렬한 바둑애호가이기도 하였던 에자키가 소설 『돌의 고동(石の鼓動)』(1973), 『명인 기소(名人碁所)』(1982), 평전 『우칭위안(吳淸源)』(1996), 자서전 『우주에 놀다 - 나의 바둑사(宇宙に遊ぶ - わが囲碁史)』(1998) 등, 바둑을 소재로 한 다수의 작품을 남겼다는 점이다. 일본의 바둑 문화의 중심에 있었던 그의 바둑 관련 문학 작품은 일본의 바둑 문화를 읽어낼 수 있는 훌륭한 재료라 할 수 있다.

이러한 에자키의 작품세계는 일본의 바둑 문화와 밀접하게 관련되어 있다는 점에서 바둑 문화와 문학을 아우르는 연구가 필수적으로 요구된다 할 수 있다. 그런데, 바로 이러한 점이 에자키의 바둑을 소재로 한 문학 작품 연구의 난점을 형성한 것으로 보인다, 즉, 일본의 바둑 문화와 문학, 양쪽 모두에 대한 이해 없이는 에자키 문학은 논문 대상으로 삼기가 용이치 않은 것이다. 그러한 이유 때문인지 에자키 마사노리의 바둑과 관련한 문학작품은 지금까지 제대로

2) 홋타 유미(ほったゆみ) 원작, 오바타 다케시(小畑健) 그림의 『히카루의 바둑』은 1998년 12월부터 2003년 4월까지 『주간소년점프(週刊少年ジャンプ)』에 연재되었고, 이어 1999년 4월부터 2003년 9월까지 슈에이사(集英社)에서 단행본으로 간행되었다. 이후 애니메이션으로 제작되어 일본의 TV 도쿄(テレビ東京)계열에서 2001년 10월부터 2003년 3월까지 방영되었다.

연구되지 않은 실정이다.

에자키의 바둑 관련 작품 중 1982년에 발표된 『명인 기소』는 일본 바둑의 발전의 토양이 된 근세 시기 일본 바둑의 발전상, 그리고 그 발전을 가능하게 했던 시스템까지 아울러 그리고 있다는 점에서 주목된다. 17세기 후반의 일본 바둑계의 모습을 그리고 있는 『명인 기소』는 그야말로 일본바둑이 발전해 간 한 시기를 극명하게 그려내고 있다. 이러한 점을 염두에 두고 본 연구에서는 『명인 기소』를 중심으로 일본의 바둑 문화에 대하여 고찰하고자 한다.<sup>3)</sup>

『명인 기소』는 기본적으로 일본의 바둑 문화에 대하여 예찬하는 기조를 취하고 있으나, 그러한 기조는 여러 인물군의 생동감 있는 조형에 의하여 가능한 것으로 보이므로 작중 인물군이 작품에서 어떻게 조형되는지를 분석하고자 하였다. 또한, 근세 시기 일본 바둑의 발전을 지탱한 원동력이 무엇인지에 대하여도 살펴보고자 하였다. 또한, 이러한 근세 시기 일본 바둑의 발전이 현대의 일본 바둑의 발전에 어떻게 기여하고 있는지에 대하여도 그 일단을 시야에 넣어 작품 분석을 행하고자 한다.

## 2. 작품의 시대 배경과 구성의 특징

『명인 기소』는 17세기 후반을 시대 배경으로 하고 있으며 장르상 역사소설에 포함된다. 그런 만큼 이 소설의 이해를 위해서는 먼저 작품의 시대 배경과 구성에 대하여 살펴볼 필요가 있다.

이 작품은 장(章)의 구성에 있어서는 제1장에서 제29장까지 총 29장으로 구성되어 있으며 29장 뒤에 후기(後記)에 해당하는 「〈유배를 걸고 둔 승부 바둑〉 그 후」가 붙어 있다.

이 작품의 서두가 되는 제1장은 1668년 10월에 이야기가 시작된다. 그리고 작품의 제 29장은 1671년 12월로 이야기가 종결된다. 그러므로 이 작품 본문은 1668년 10월에서 1671년 12월에 이르는 3년이 넘는 기간을 시간적 배경으로

3) 『명인 기소』는 『산케이신문(産経新聞)』의 1982년 11월 15일자 「서평」에 “본격적인 바둑역사 소설”(『産経新聞』(1982)「書評」, 11월15日)이라는 평을 받고, 『아사히신문(朝日新聞)』의 1982년 12월 12일자 「서평」에 “문단 명인 에자키 마사노리다운 바둑소설”(『朝日新聞』(1982)「書評」, 12월12日)이라는 평을 받은 바 있으나, 이 작품에 대한 본격적인 연구는 행해진 바 없다.

한다. 작품 본문은 이 기간 동안의 여러 에피소드를 다루되, 이야기의 중심은 어디까지나 바둑 가문인 혼인보 가(本因坊家)의 총수인 도에쓰(道悅), 그리고 역시 바둑 가문인 야스이 가(安井家)의 총수인 산치(算知) 사이의 바둑 승부이다. 그러한 점은 이 작품의 본문 뒤에 제시되는 후기의 제목이 「〈유배를 걸고 둔 승부 바둑〉 그 후」인 것에서도 알 수 있다. 즉, 후기의 제목은 이 작품의 본문 내용의 핵심이 ‘유배를 걸고 둔 승부 바둑’임을 알려주고 있기 때문이다. 그러나, 간과되어서는 안 될 것은 작품 본문이 도에쓰와 산치의 바둑 승부에만 스포트라이트를 비추고 있는 것은 아니라는 점이다. 작품 본문은 도에쓰와 산치 못지 않게 각각 그 후계자에 해당하는 혼인보 가의 도사쿠(道策)와 야스이 가의 산테쓰(算哲)를 비중 있게 다루고 있다.

한편 작품 후기인 「〈유배를 걸고 둔 승부 바둑〉 그 후」는 1671년 12월 이후의 시기의 도에쓰, 산치, 도사쿠, 산테쓰의 활동에 대하여 소개함으로써 작품 본문의 이해를 돕는 역할을 하고 있다. 즉, 이 작품의 후기에서는, 도에쓰와 산치의 바둑 승부가 1675년까지 계속되어 총 20국에 이르렀다는 것, 1676년 산치가 기소(碁所)의 지위를 반납하고, 은퇴하였다는 것, 도에쓰는 그 이듬해인 1677년 은거에 들어갔다는 것, 새로이 기소(碁所)가 된 것은 도사쿠였다는 것 등이 언급된다. 그리고 도에쓰가 정식으로 은퇴한 것은 1686년이었는데, 이 해는 이미 바둑계를 떠나 있던 산테쓰가 정향력(貞享曆)이라는 새로운 달력을 완성시킨 해이기도 하다는 것이 언급되고 있다. 도에쓰가 별세한 것은 1727년으로 그는 91세의 장수를 누렸다는 사실도 소개는 하고 있으나, 역시 이 작품의 후기의 포인트는 도에쓰, 산치, 도사쿠, 산테쓰가 각각 어떠한 길을 걸었는가를 개략적으로 알려주는 데에 있다고 보여진다. 그런 점에서 이 작품의 후기는 1671년에서 1686년에 이르기까지 위의 네 인물의 활동을 설명한 부분이라고 생각된다.

이 소설의 시대 배경과 구성에 대하여 정리해 보면 작품 본문은 1668년 10월에서 1671년 12월에 이르는 3년이 넘는 기간을 도에쓰, 산치, 도사쿠, 산테쓰를 주요 등장인물로 하여 서술되었음을 알 수 있고, 여기에 후기에서는 1671년 12월 이후에서 1686년에 이르기까지의 시기의 도에쓰, 산치, 도사쿠, 산테쓰의 활동을 개략적으로 기술하는데 포인트가 있음을 알 수 있다.

이러한 이 소설의 시대 배경과 구성은 이 작품이 가지는 특질과도 밀접히 연관되는 것이라 할 수 있다. 작품의 시대 배경을 살펴보았을 때, 에컨대 작가

가와바타 야스나리(川端康成)의 대표작 중 하나로 바둑을 소재로 한 작품인 『명인(名人)』은 세습된 혼인보로서는 마지막 인물이었다던 슈사이(秀哉) 명인의 은퇴 바둑을 다루고 있는데, 이는 시기적으로 일본 바둑이 현대로 넘어온 시기에 해당된다. 그러므로 가와바타 야스나리의 『명인』은, 일본 바둑이 발전의 토대를 형성한 에도 시대의 바둑 문화를 보여주지는 못한다. 이에 대하여 에자키 마사노리의 『명인 기소』는 바로 일본 바둑 발전의 원동력이 되었던 17세기 에도 시대의 일본의 바둑 문화를 여실히 드러내 보여준다는 점에 특징이 있는 것이다.

### 3. 명인 기소와 승부 바둑

이 작품의 서두가 되는 제1장은 어성기(御城碁)를 이틀 남겨둔 1668년 10월 18일에 이야기가 시작된다. 에도성(江戸城)에서 당시 일본의 최고 권력자였던 쇼군(將軍)의 참관 하에 두어졌던 바둑인 어성기에서 대국하는 기사는 당시 최고의 바둑 기량을 가진 기사들이라 할 수 있다. 1668년 10월 20일의 어성기에서는 야스이 가의 산치와 혼인보 가의 도에쓰가 대국하였고, 또한 야스이 가의 산테쓰와 혼인보 가의 도사쿠가 대국하였다. 이는 곧 야스이 가와 혼인보가가 라이벌 관계에 있으면서 당시 최고의 바둑 가문으로 대립하고 있었음을 알려주는 것이다.

그런데, 이 작품의 서두는 어성기를 이틀 남겨둔 시점에서 에도 막부(江戸幕府)의 관명(官命)에 의해 야스이 가의 산치가 당시 바둑 기사에게 있어서 최고의 자리인 명인 기소에 오르게 되었다는 소식을 혼인보 가의 도에쓰가 접하게 되는 것으로 시작된다. 그리고 이러한 에도 막부의 결정에 대하여 도에쓰는 1668년 10월 20일의 어성기가 끝난 후 막부 측에 산치와의 바둑 승부를 탄원하게 되고, 그것이 받아들여져 산치와 도에쓰의 승부 바둑이 여러 해 동안 진행되게 된다.

이와 같이 작품이 진행되므로 이 작품의 이해를 위해서는 우선 명인 기소가 어떤 자리인지 살펴 볼 필요가 있다. 이에 대하여는 작품 내에서 작가가 명인 기소에 대하여 알기 쉽게 설명하고 있는 대목이 있으므로 그 대목을 제시하기로 한다.

명인 기소(名人碁所) ——명인(名人)은 단위(段位), 기소(碁所)는 직제(職制)의 호칭이다. 기소는 명인일 것이 조건이 되어 있었으므로 명인에 오르는 것은 기소가 되는 것을 의미했다. 이 지위는 기사에게 있어 최고의 영예이며, 최종의 목표였다. 1년에 한번 있는 영광스런 무대인 어성기(御城碁)의 지휘를 비롯하여 단위(段位)의 인정, 면장(免狀)의 발행, 그 외 바둑계의 행사에 관한 일체의 권한을 수중에 넣는 것이다. 세상의 존경은 물론, 저절로 막대한 부(富)도 쌓이게 된다.<sup>4)</sup>

상기 인용에서 보듯이 기소는 바둑계 전반을 관할하는 직위이고, 명인은 바둑의 최고 고수에게 부여되는 단위(段位)이다. 그리고 기소가 되는 것은 명인일 것이 전제 조건이다. 그러므로 명인 기소에 오른다는 것은 그야말로 바둑의 최고 고수이자 바둑계의 최고 권력자가 됨을 의미하는 것이다. 바둑계의 최고의 명예와 부(富)를 거머쥐게 되는 것이다. 그러므로 바둑 기사는 그 누구라도 명인 기소가 되기를 선망하게 된다. 물론 명인 기소는 그 나름의 책무가 있었다.

그런데 바둑 기사라면 누구나 선망해 마지 않는 명인 기소의 지위는 일본에서 고대부터 존재했던 것이 아니었다. 명인 기소의 탄생은 그야말로 에도 막부의 탄생과 궤를 같이하는 것이었다. 최초의 명인 기소는 혼인보 산사(算砂)로 그가 명인 기소가 된 것은 에도에 막부가 설치된 1603년이였다. 그리고 두 번째로 명인 기소가 된 인물은 이노우에 가(井上家)의 원조가 되는 나카무라 도세키(中村道碩)로 그는 1624년에 명인 기소에 오르게 된다. 그리고 세 번째로 명인 기소가 된 인물이 바로 작품 『명인 기소』의 등장인물이기도 한 야스이 산치로 1668년에 명인 기소에 취임하였던 것이다.<sup>5)</sup>

이러한 사실을 놓고 보면, 명인 기소의 지위는 바둑계 전반을 관할하는 자리로 기사라면 누구나 선망하는 자리였지만, 『명인 기소』의 시작 부분의 시간적 배경이 되는 1668년은, 첫 번째 명인 기소였던 혼인보 산사의 취임으로부터는 불과 수십년에 지나지 않은 시점으로 명인 기소 취임을 둘러싸고 각 바둑 명문가의 경쟁이 치열한 시점이었음을 파악할 수 있다. 어느 바둑 가문도 계속하여 명인

4) 江崎誠致(1982) 『名人碁所』, 新潮社, p.16.

(본 논문에서 텍스트로부터의 인용은 위 텍스트에 의하며, 텍스트의 한국어 역은 본 연구자에 의한 다. 이하 텍스트로부터의 인용 시, 페이지 수만을 본문 중에 표기하기로 한다.)

5) 혼인보 산사, 나카무라 도세키, 야스이 산치의 명인 기소 취임 연도는 다음을 참조하였다.

水口藤雄(2001) 『囲碁の文化誌-起源伝説からヒカルの碁まで』, 日本棋院, p.149.

기소를 배출하지는 못한 시점에서 각 바둑 가문은 가문의 명운을 걸고 바둑 실력 향상에 매진할 수 밖에 없었을 것이다. 바로 이런 점에서 에도 막부의 명인 기소에 대한 지원은 일본 바둑의 발전을 가져온 중요한 요인이었다 할 수 있다.

이제 작품 파악을 위해 산치와 도에쓰의 승부 바둑의 전말을 분석해 보기로 하자. 과연, 두 사람 간의 바둑 승부는 어떻게 전개되었으며 그 결과는 무엇을 말해 주는가?

바둑이란 대국(對局)의 승패에 따라 누가 강자고 누가 약자인지 그 실력이 바로 드러나는 게임이다. 기사에게 최고의 자리인 기소는 그에 합당한 실력자이지 않으면 안 된다. 그런데, 도에쓰는 산치가 도에쓰 자신보다 바둑 고수라고 인정할 수가 없었다. 도에쓰는 막부 측의 결정을 거스를 수는 없었으므로 막부가 산치를 기소의 직위에 임명한 것을 어쩔 수 없이 받아들이면서도, 산치와의 바둑 승부를 탄원하게 된다. 그리고 막부 측은 이를 수용하여 산치와 도에쓰의 바둑 승부를 1668년의 여성기를 포함하여 도합 60회나 가질 것을 명하게 된다. 다만, 이후 산치와 도에쓰의 바둑 승부는 실제로는 20회로 종결되었다.

막부가 도에쓰의 탄원을 받아들여 산치와 도에쓰의 60회에 이르는 바둑 승부를 명한 것은 그것이 불가피한 일이기 때문이었을 것으로 생각된다. 즉, 대국에 의해 실력의 강약이 명확히 드러나는 바둑의 속성 상, 산치와 도에쓰의 대국만이 산치를 기소에 임명한 근거를 설득할 수 있기 때문이었을 것으로 보인다.

막부가 명한, 산치와 도에쓰의 바둑 승부는 1668년의 여성기를 제1국으로 간주하는 형태였다. 그리하여 개시된 산치와 도에쓰 두 사람의 바둑 승부는 도에쓰의 정선(定先)으로 시작되었다. 여기서 정선이라 함은 두 대국자중 실력이 약한 사람이 흑으로만 둔다는 대국 조건을 가리키는 용어이다. 바둑에서 승패의 결정은 대국 종료 후 계가를 통하여 집의 다소를 가리어 결정하게 된다. 당연히 동등한 실력일 경우 먼저 두게 되는 흑이 백보다 유리하다. 이러한 점을 고려하여 현대의 프로 바둑에서는 흑이 백보다 유리한 점을 인정하여 백에게 덤을 주고 있다. 이 덤은 기전에 따라 6호반, 또는 7호반이다. 그러나 에도 시대의 일본에서는 이러한 덤이라는 개념은 존재하지 않았다. 그럼에도 먼저 두는 흑이 백보다 유리한 것은 이 시기의 사람들도 알고 있었으므로 정선에서 흑으로 대국한다는 것은 상대보다 바둑 실력이 약한 것을 의미하는 것이었다.

실력의 강약에 따라 대국 방식은 바뀌게 된다. 이를 치수라 하는데, 당시 대등한 실력으로 인정되는 기사 간에 두어지는 치수는 호선(互先)이었다. 호선이

라 함은 대국자간에 흑, 백을 교대로 바꿔 가며 두는 방식이다. 그리고 호선의 다음 치수는 선상선(先相先)이고, 선상선의 다음 치수는 정선이다. 선상선이라 함은 3번의 대국 중에 바둑 실력이 약한 이가 두 번은 흑으로 두고, 한 번은 백으로 두는 방식이다. 그리고 정선은 두 대국자중 바둑 실력이 약한 이가 흑으로만 두는 방식인 것이다.

도에쓰가 산치와의 승부 바둑을 정선으로 시작하게 되었으므로 도에쓰의 과정은 치수를 정선에서 선상선으로, 나아가 호선으로 고치는 일이었다. 당시의 관습에서는 한 치수로 6번을 더 이겨야 그 다음 치수로 치수가 조정되게 되어 있었다. 그런데, 실제로 두어진 20국까지의 결과는 도에쓰의 12승 4패 4무승부였고 치수는 도에쓰의 선상선으로 끝나고 말았다. 도에쓰는 선전하였음에도 불구하고 호선으로까지 치수를 고치지는 못했다.

이러한 결과는 어떻게 분석할 수 있는가? 결코 도에쓰가 산치보다 바둑 실력이 강했다고 말할 수는 없는 것으로 생각된다. 치수는 6번 더 이겨야 고쳐지므로 만약 도에쓰의 실력이 산치보다 강했다고 하면 정선으로 시작한 치수가 호선으로까지 고쳐지기 위해서는 도에쓰가 16승 4패의 성적을 거두어야 가능했던 것이다. 작품의 후기 「〈유배를 곁고 둔 승부 바둑〉 그 후」에서 작자에자키가 소개하고 있는 대로 산치의 바둑 실력이 도에쓰의 바둑 실력 보다 “조금 낮다라는 것이 바둑 역사의 평가”(p.221) 라는 것은 수긍이 가는 점이다. 그러나 한편으로 도에쓰가 가문의 명예를 곁고 선전하였다는 것은 분명한 사실로 이 점 또한 망각되어서는 안 될 것으로 생각된다.

#### 4. 바둑 가문의 경쟁과 바둑의 진흥

『명인 기소』는 단순히 도에쓰와 산치의 승부 바둑의 전말만을 알려 주는 소설은 아니다. 그보다는 이들의 승부 바둑의 과정을 통하여 드러나는 당시의 바둑계의 움직임을 보여주는 데에 이 소설의 강점이 있는 것으로 보여진다.

『명인 기소』를 통하여 이 시기의 바둑 발전의 동력이 무엇인지 읽어 낼 수 있다고 생각된다. 이 시기 바둑 발전의 동력을 천착하는 데에 도움을 주는 대목으로 다음의 두 대목을 보기로 한다.

놀란 것은 문하생들이다. 이 사제 대국은 도사쿠가 후계자가 되고 난 이래 한 번도 행해지지 않았다. 총수와 후계자가 승부를 겨룬다는 것은 우선은 하지 않는 일인 것이다. 따라서 문하생들이 보기 드문 조합에 어어 하고 생각한 셈인데 더더욱 의외였던 것은 도에쓰가 흑을 쥐고 도사쿠를 상대한 것이었다.(p.65)

게다가 교류 시합은 오히려 야스이 가 쪽에서 적극적으로 추진한 것도 긍정적인 재료였다. (중략)

물론 승부의 세계이다. 야스이 일가(一家)가 교류 시합에 적극적이었던 것은 총수인 산치가 연패하였으므로 그 적을 제자들에게 라고 하는 마음도 있었음에 틀림없다. 그러나 역시 대립은 하고 있어도 같은 기사이다. 서로 기량을 겨뤄 보고 싶다는 욕구가 첫 번째였음은 틀림이 없었다. (p.107)

첫 번째 대목은 혼인보 가의 총수인 도에쓰가 가문의 후계자인 도사쿠와 연습 대국하는 장면이다. 그리고 두 번째 대목은 도에쓰와 산치의 승부 바둑이 진행되던 기간이라는 와중에 오히려 두 가문의 기사 간의 교류 시합이 추진되었음을 보여주는 대목이다. 이제 이 두 대목이 가지는 함의를 생각해 보고자 한다.

먼저 첫 번째 대목에서 알 수 있는 것은 산치와의 대국에서 승리하기 위하여 도에쓰가 어떤 자세로 노력하였는가이다. 그것은 산치와의 대국에서 이기기 위해서는 체통 따위에 신경 쓰지 않고 실전적으로 연습한다는 자세이다. 산치와의 대국이 도에쓰 자신의 정선으로 시작되어 진행되고 있었으므로 산치와의 대국을 상정하여 후계자에게 일지연정 흑을 쥐고 연습 대국을 해본 것이었다. 실력을 쌓기 위해서는 후계자를 상대로 흑을 쥐는 연습 대국을 마다하지 않는 도에쓰는, 바둑의 세계는 곧 실력만이 말을 하는 세계라는 인식을 가지고 있음을 파악할 수 있다.

실제 이 당시 바둑 가문은 무엇보다도 실력 본위의 집단을 형성하고 있었다. 『명인 기소』에 “기사 가문은 일반 무사 가문과 달리 부자상속이 아니고 사제 상속이다. 그것도 제자라면 누구라도 좋다는 것이 아니고 당대 굴지의 기량의 소유자일 것이 요구된다.”(p.174)는 언급이 보이는 바대로 혈연관계에 의한 상속이 아니라 사제 상속, 그것도 가장 실력 있는 제자에게 상속이 이루어

지고 있던, 당시의 바둑 가문은 실력 본위의 집단으로 무엇보다도 바둑 실력을 연마하는 것이 중요하였다. 바로 이러한 실력 본위의 바둑 가문의 존재가 당시 바둑계의 발전을 이끈 원동력이었던 것이다.

또한 상기 인용의 두 번째 대목을 통하여는 혼인보 가와 야스이 가의 대립 구도가 오히려 서로간의 바둑 교류를 활성화하는 쪽으로 작용하였음을 알 수 있다. 두 가문은 대립하면서도 한편으로는 바둑 교류전을 통하여 서로의 기량을 향상시키는 모습을 보여준다. 두 가문이 대립하면서도 선의의 경쟁의식을 가지고 서로를 바둑 실력으로 뛰어넘겠다고 노력한 것이 또한 이 시기의 바둑 발전의 원동력이었음을 파악할 수 있다.

여기서 지적되어야 할 것은 이러한 경쟁 구도의 바탕에 당시 에도 막부의 바둑 가문에 대한 지원이 있었다는 점이다. 그 중핵을 이루는 것은 막부의 재정적 원조였다. 근세 일본의 바둑은 혼인보 가, 야스이 가와 더불어 이노우에 가(井上家), 하야시 가(林家)가 바둑의 4대 가문을 형성하여 발전하게 되는데, 이들 가문의 성립에 큰 영향을 미친 것이 바로 막부의 재정적 원조였던 것이다. 미즈구치 후지오는 이와 관련하여 1613년 시점에서 막부의 원조를 30석 이상 받았던 기사들이 각각의 가문의 대표라고 볼 수 있으며 이로부터 바둑 가문 제도의 기초가 확립되었다고 본다.<sup>6)</sup>

에도 막부가 바둑 가문에 대한 재정적 원조를 행하고, 명인 기소를 두어 바둑계를 통괄하게 함으로써 자연스럽게 바둑 실력 본위의 경쟁을 유도함으로써 에도 시기 일본의 바둑계는 실력 향상을 이룩할 수 있었던 것이다. 에도 막부의 전폭적인 지원과 바둑 가문 간의 치열한 경쟁이 근세 일본의 바둑 융성의 바탕이었던 것이다.

## 5. 도사쿠와 산테쓰 조형의 의미

『명인 기소』는 도에쓰와 산치의 승부 바둑의 이야기를 스토리의 중심에 놓고 전개되어 가지만, 이야기가 진행됨에 따라 도에쓰와 산치 못지않게 중요성을 가지는 인물로 도사쿠와 산테쓰가 부각된다. 도사쿠와 산테쓰는 각각 도

6) 水口藤雄(2001)『囲碁の文化誌-起源伝説からヒカルの碁まで』, 日本棋院, p.157.

에쓰와 산치 이후의 혼인보 가와 야스이 가를 이끌 것으로 기대되는 인물들이었다. 그러나, 실제 두 인물이 걸어간 길은 전혀 상반된 길이었다. 도사쿠는 바둑의 획기적 발전을 가져온 인물로 바둑사에 기여하게 되나, 산테쓰는 바둑이 아닌 다른 분야, 즉 달력 제작의 분야에서 눈부신 업적을 남기게 된다. 이 작품에서는 이 두 인물을 어떻게 그려내고 있는지 살펴보기로 한다.

먼저 도사쿠가 바둑의 발전과 관련하여 어떻게 그려지고 있는지 살펴보기로 한다. 이를 위하여 다음을 보기로 한다.

정석에 너무 구애를 받아서는 대세에 뒤진다. 귀는 변에 이어지고 변은 중앙으로 넓혀져 간다. 모든 것이 관련된 것이고 그 관련 속에서 가장 중시되지 않으면 안 되는 것은 돌의 유효성이라는 것이다. 그 유효성을 산출하는 기준으로 도사쿠가 생각해 낸 것이 수나누기의 이론이다.

제시되고 보면 이만큼 명쾌한 이론은 없다. 쌍방의 돌이 접촉한 장면에서 불필요한 것을 같은 개수만큼 빼 보면 남은 돌의 유효성을 한 눈에 알 수 있다. 즉, 두기 전에 나중의 형태를 상정하고 유효하게 돌을 진행하면 된다는 이치이다. 물론 무한한 변화를 숨기고 진행되어 가는 현실의 대국에 있어서 그렇게 간단히 돌의 유효성을 간파할 수 있는 것은 아니지만, 적어도 그러한 이론, 바꿔 말하면 기리(棋理) 라고 하는 것에 신경을 쓰는가, 그렇지 않은가는 종합적으로는 커다란 힘의 차이가 되어 나타난다. (pp.59-60)

도사쿠의 바둑사에의 기여는 바로 상기 인용에서 언급되는 수나누기의 이론이다. 도사쿠는 수나누기의 이론을 생각한 데 그치지 않고 바둑계의 절대 강자로 그 실력을 인정받아 명인 기소의 자리에 오르게 되는 인물이다. 이러한 도사쿠의 바둑 실력에 대하여는 이 작품에서 “수나누기의 이론에 의해 기리의 진수에 다가선 도사쿠의 기재(棋才)는 이 분야에 있어서 그야말로 몇 백년에 하나 있을까 없을까 하는 신품(神品)이었던 것이다.” (p.60) 라고 언급되고도 있다.

상기 인용에서는 도사쿠의 수나누기 이론이 소개되고 있다. 위에서 소개되는 바에 의하면, 수나누기 이론은 “돌의 유효성을 산출하는 기준”이 되는 이론으로 “쌍방의 돌이 접촉한 장면에서 불필요한 것을 같은 개수만큼 빼 보면 남은 돌의 유효성을 한 눈에 알 수 있다.”는 것을 내용으로 하는 이론이다.

바둑은 흑과 백이 서로 교대로 한 수 씩 두어서 진행되는 게임으로 대국에서 승리하기 위해서는 보다 좋은 수를 두지 않으면 안 된다. 달리 말하면 대국자는 보다 효율적인 수를 두지 않으면 안 된다. 도사쿠는 바로 이 점을 간파하고 그 효율성 산출의 기준을 만들어 낸 것이었다. 바둑사에 있어 도사쿠의 이러한 이론적 기여는 바둑을 보는 관점의 획기적 변화를 불러 일으킨 것이라 할 수 있다. 바둑학 연구자인 문용직은 도사쿠를 바둑에 구조주의적 사고를 도입하여 바둑의 패러다임을 바꾼 이로 평가한다.<sup>7)</sup>

이러한 도사쿠의 바둑에 대한 관점은 곧 현대 바둑의 합리적 사고의 뿌리를 형성하는 것이라 할 수 있다. 도사쿠 이전의 바둑이 ‘돌의 유효성’을 따지는 합리적이고 효율적인 사고에는 미치지 못한 채 승부가 행해져 왔다면, 도사쿠 이후 에도 시대의 바둑은 바로 합리성과 효율성을 중시하게 되어 지금의 현대 바둑 발전으로 나아가는 밑거름이 되었다고 할 수 있다.

한편, 이 작품에는 도사쿠에 대비되는 인물로 산테쓰가 등장한다. 산테쓰는 야스이 가에서 산치의 다음세대를 이킬 것으로 기대되는 인물이다. 그는 바둑의 강자일 뿐 아니라 비범한 두뇌의 소유자로 다재다능하기 이를 데 없는 인물이었다. 이 작품에서는 산테쓰에 관하여 “유년기부터 수재라는 평판이 자라했고, 박람강기(博覽強記)한데다가 비할 바 없는 노력가로, 그 해박한 지식은 천문, 지리, 유학(儒學), 신도(神道)에 이르고 있었다. 게다가 그 어느 분야에 있어서도 그 분야의 대가다운 현란한 재능의 소유자였다.” (p.109)라고 언급되고 있다.

그러나, 이러한 재능에도 불구하고 그는 바둑계에서는 자신이 일인자가 될 수 없음을 절감한다. 바로 도사쿠라는 인물이 그 앞을 가로막고 있는 것이었다. 도사쿠와의 대국을 통하여 도사쿠의 바둑 실력이 얼마나 뛰어난 것인지를 새삼 느끼게 된 산테쓰는 자신의 천분(天分)을 인식하게 된다. 다음을 보기로 한다.

산테쓰는 도사쿠의 재능을 인정함과 동시에 자신의 재능에 대하여 생각 했다. 기사 집안에 태어나 기사가 되어 오늘날에 이르고 있지만, 실은 자신의 진짜 재능은 천문(天文) 쪽에 있는 것은 아닐까. 천문 분야의 인재는 적다. 개력(改曆)에 관하여 여기(余技)에 지나지 않는 자신보다도 진척된 연구를 행하고

7) 문용직(1998) 『바둑의 발견』, 도서출판 부키, p.42.

있는 사람이 눈에 띄지 않는다는 한 가지 사실만으로도 자신의 천직(天職)은 천문일지도 모른다. 실제적인 문제로 생각해 보아도 다대한 시간과 노력을 필요로 하기는 하지만 진지하게 임한다면 새로운 달력의 편성은 불가능한 사업은 아니다.(p.172)

이 작품에서 “산테쓰는 제반 학문에 정통하고, 그 중에서도 천문학의 조예가 깊어 후일 천문학으로 방향을 바꾸어 시부카와 하루미(渋川春海)라고 이름하고 정향력(貞享曆)을 완성한 인물이다.”(p.156) 고 언급되어 있는 대로 산테쓰는 후일의 시부카와 하루미(渋川春海, 시부카와 슌카이라고도 함)로 정향력을 만들어 낸 인물이다. 정향력은 일본인이 제작한 최초의 달력으로 산테쓰는 역법(曆法)의 면에서 일본에 절대적 기여를 한 인물이라 할 수 있다.

다만 이러한 산테쓰의 정향력 완성과 관련하여 지적할 점이 있다. 그것은 정향력 제작에 한국의 역학자(曆學者)가 적지 않은 영향을 주었다는 점이다. 과학사 연구자인 박성래는 1643년 조선통신사의 일행으로 일본에 갔던 박안기가 시부카와 하루미의 천문학 스승이었던 오카노이 겐테이(岡野井玄貞)에게 조선의 천문학 지식을 전수하였고, 이는 시부카와 하루미의 정향력 제작에도 활용되었던 것으로 본다.<sup>8)</sup> 정향력 제작에 한국의 역학(曆學)이 영향을 주었음은 흥미로운 일이라 할 수 있다.

산테쓰의 기여는 그가 바둑으로부터 천문과 역학(曆學) 쪽으로 방향을 전환한 데서 가능했던 것이다. 그리고 산테쓰가 자신의 재능이 오히려 천문과 역학(曆學)에 있음을 인식하게 된 계기가 도사쿠와의 거둬진 대국에 있음을 이 작품은 그려내고 있다.

『명인 기소』에서 도사쿠와의 대국 중에서도 그 과정을 특별히 상징적으로 드러내는 것이 바로 산테쓰가 첫 점을 천원(天元)에 놓았던 대국이다. 이 착점은 1670년 10월 17일의 어성기에서 두어졌으며, 여기서 천원이란 바둑판의 정중앙에 위치한 점을 가리키는 말이다. 이 작품에서는 “도사쿠와의 대국에서 연패로부터 벗어나기 위한 취향”(p.156)으로 간주한 이 천원 착점은 그 의미를 좀더 생각하지 않으면 안 된다. 이 대국의 천원 착점은 “현대의 관점에서 보면 천원의 활용이 충분했다고는 할 수 없다.”<sup>9)</sup>고 평가된다. 그러므로 실제 천원

8) 박성래(2011) 『인물과학사1 한국의 과학자들』, 책과함께, pp.140-146.

9) 林裕(1967) 『総合囲碁講座 別巻 囲碁百科辞典』, 金園社, p.335.

착점은 승부에 이렇다 할 영향을 미치지 않는 것 같다.

이 천원 착점의 의미와 관련해서는 문용직의 견해가 크게 참고가 된다. 문용직은 이 대국의 천원 착점에 대하여 “천원이란 다른 아닌 북극성, 변치 않는 하늘의 출발점이다. 이는 중국의 일반적 관점과 다름이 없다. 그렇다면 바둑도 바로 그 점에서 시작되어야 마땅한 것. 소위 인문학적 비유의 방식이다.”<sup>10)</sup> 라고 하여 산테쓰가 천문학적 관점에서 천원에 착수하였을 것으로 본다. 매우 흥미로운 견해로 이로부터 천원 착점은 결국 산테쓰의 천문학에의 경도(傾倒)를 보여주는 사례로 해석할 수 있을 듯하다.

산테쓰는 도사쿠와의 대국을 통하여 자신의 천분(天分)을 인식하고 천문학과 역학(曆學) 쪽으로 자신의 새로운 진로를 개척하게 되거니와, 여기에서 그 바탕에 있는 것은 바둑에 내재된 가치일 것으로 생각된다. 보다 좋은 바둑을 두기 위하여 바둑 기사는 한 수 한 수를 재음미하고 한 판의 바둑을 돌이켜보곤 한다. 바로 그러한 과정을 인생에 적용해 보았을 때 산테쓰가 그랬던 것처럼 각 개인은 자신의 나아갈 길을 깨달을 수 있다. 이러한 함의까지를 이 작품은 담고 있는 것으로 생각된다.

## 6. 결론

본 논문에서는 일본의 근현대 문학 속의 바둑 문화에 대하여, 일본의 작가 에자키 마사노리의 문학작품을 중심으로 분석하고자 하였다. 에자키 마사노리는 바둑을 소재로 한 문학 작품을 여러 편 발표한 바 있는 작가로 특히 그의 작품 『명인 기소』는 17세기 후반 일본 바둑의 발전기(發展期)의 양상과 일본의 바둑 문화의 특질을 여실히 드러내고 있으므로 본 논문에서는 에자키 마사노리의 『명인 기소』를 중심으로 일본의 바둑 문화에 대하여 고찰하였다.

『명인 기소』는 야스이 가의 산치와 혼인보 가의 도에쓰의 여러 해에 걸친 바둑 대결을 축으로 전개된다. 산치와 도에쓰의 바둑 대결은 야스이 가와 혼인보 가의 명예와 권력을 둘러싼 치열한 각축전이었다. 산치와 도에쓰, 두 개인의 바둑 대결 뿐 아니라 두 가문간의 단체 바둑 교류전도 또한 이 작품에 그

10) 문용직(2005) 『바둑의 발전2』, 도서출판 부키, p.46.

려진다. 이러한 바둑 가문의 경쟁 속에서 이 시기에 도사쿠의 수나누기 이론이 나오는 등 바둑의 이론적 발전이 이루어지고, 또한 후일 시부카와 하루미로 개명하고 역법(曆法)의 면에서 큰 업적을 남기게 되는 산테쓰가 천문과 역학 쪽으로 방향전환하게 되는 과정 또한 이 작품은 그려내고 있다. 이 작품의 분석을 통하여 비약적 발전을 이룩한 17세기 후반의 일본 바둑의 발전은, 에도 막부의 바둑 진흥 정책 하에 바둑 가문들이 경쟁함으로써 가능했음을 파악하였다. 또한 도사쿠 이후 에도 시대의 바둑은 바둑 이론의 발전을 바탕으로 합리성과 효율성을 중시하게 되어 현대 바둑 발전으로 나아가는 토양이 되었음을 파악하였다.

### 【참고문헌】

- 문용직(1998) 『바둑의 발견』, 도서출판 부키, p.42.  
문용직(2005) 『바둑의 발견2』, 도서출판 부키, p.46.  
박성래(2011) 『인물과학사1 한국의 과학자들』, 책과함께, pp.140-146.  
林裕(1967) 『総合囲碁講座 別巻 囲碁百科辞典』, 金園社, p.335.  
江崎誠致(1982) 『名人碁所』, 新潮社, pp1-225.  
『産経新聞』(1982) 「書評」, 11月15日  
『朝日新聞』(1982) 「書評」, 12月12日  
水口藤雄(2001) 『囲碁の文化誌-起源伝説からヒカルの碁まで』, 日本棋院, p.149, p.157.

논문 투고 일자 : 2017. 05. 31.
논문 심사 일자 : 2017. 08. 02.
게재 확정 일자 : 2017. 08. 04.

<要旨>

江崎誠致の『名人碁所』論  
—日本の囲碁文化との関連を中心に—

金青均

本稿では日本の近現代文学にみられる囲碁文化について、日本の作家江崎誠致の文学作品を中心として分析を試みた。江崎誠致の『名人碁所』には17世紀後半の日本における囲碁の発展期の様子と日本の囲碁文化の特徴がうまく描写されている。このような観点から、本稿では江崎誠致の『名人碁所』を中心に日本の囲碁文化について考察した。

『名人碁所』は安井家の算知と本因坊家の道悦との間の長年にわたる争碁を中心に展開する。算知と道悦の争碁は安井家と本因坊家との名誉と権力をめぐる熾烈な戦いであった。この作品には算知と道悦の二人の争碁だけでなく、安井家と本因坊家の交流試合も描かれている。その描かれ方の分析を通して、日本の囲碁文化は江戸幕府の保護の下、家元間の競争を通じて発展したことを示した。

A Study of Masanori Ezaki's *Meijin Godokoro* :  
Focusing on the Japanese Go Culture

Kim, Chung-Gyoon

This study aimed to analyze Go (game) culture in modern and contemporary literature of Japan by focusing on Japanese writer Masanori Ezaki's literary works. Masanori Ezaki's *Meijin Godokoro* clearly reveals the different aspects of the development of Go in Japan in the late 17th century as well as features of Japanese Go culture.

*Meijin Godokoro* is about many years of Go competitions by Sanchi of the Yasui family and Doetsu of the Honinbo family. The Go competition between Sanchi and Doetsu was a heated rivalry over the honor and power of the Yasui family and the Honinbo family. This literary work portrays not only the Go competition between two individuals, Sanchi and Doetsu, but also the group Go competitions between the two families. By analyzing such aspects, this study discovered that the development of Japanese Go culture was possible due to the competition among Go families under the Go promotion policies implemented by the Edo Bakufu.