

초보자를 위한 바둑교실

이 광구
한국기원 월간「바둑」편집장

低級者, 쉽게 말해 下手 시절에는 아무래도 몇 점을 미리 놓고 두는 「점 바둑」을 두게 되는 일이 많다.

그런데 「미리 놓은 돌」의 위치는 한결같이 花點인 것이므로, 결국 화점을 둘러싼 공격과 수비, 화점을 중심으로 한 부분 처리, 화점에서 출발한 국면운영 등을 얼마나 빨리

이해하느냐가 하수의 실을 벗는 관건이 된다.

지난 호에서는, 바둑의 시작과 함께 點의 화점을 향해 쳐들어오는 白의 제 1 착에 대해 어떻게 응수하는 것이 좋으냐를 잠깐 살펴보았다. 그리고 초심자 시절에는 바둑이 제법 강해지기 전까지는 白의 자(11)로 받아주는 것이 가장 무난한 응수라고 말씀드렸다.

이번 호에서는 白의 날일자응수 이후의 변화와 대처방법 등을 알아본다. 그에 앞서 한 가지 강조하고 넘어가는 것은, 화점은 결코 「집차지」라는 면에 효과적인 점은 아니라는 사실이다.

누구나 경험하는 일이지만, 화점은 바로 뒤 3·3이 비어 있어 언제라도 상대방이 3·3에 들어오면 귀를 양보할 각오를 하고 있어야 한다.

기본형을 보자.

白 1을 걸쳐 點 2 날일자로 받으면 이하 白 5까지 되는 것이 가장 알기 쉽고 널리 쓰이는 정석. 아마추어 초심자들에서부터 프로 정상급의 바둑에 이르기

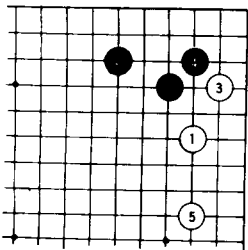
까지 수시로 구경할 수가 있다.

처음에는 그저 단순히 쉽다고 느껴지던 것이 실력의 향상과 더불어 「쉬운 것」이 복잡하고 까다로운 것보다 오히려 「합축적」이라는 점을 깨닫게 되는 까닭인지 모른다.

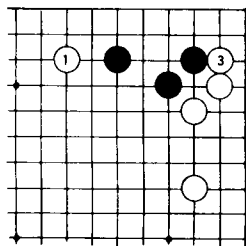
그러나 문제는 기본형 白 5까지의 수순을 암기해놓는 것만으로는 거의 무의미에 가깝다는 사실이다. 이것은 어느 정석에도 모두 해당되는 말이다. 주변 상황의 변화에 따라 그 정석의 효용이 어떻게 발전하는지, 또는 어떤 곳에 약점이 생기지는지를 알아두어야만 한다.

기본형이 이루어진 다음

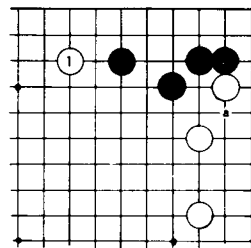
기본형



2도

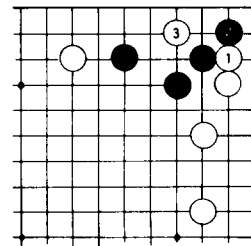


1도

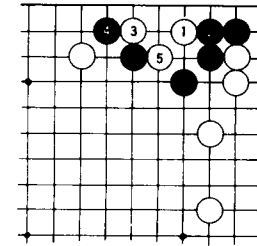


3도

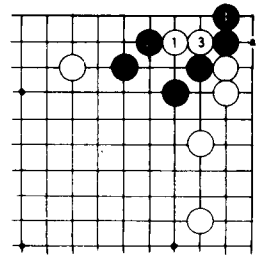
②손뼉



4도



5도



白이 <1도> 1의 곳에다가 오면 黑은 2의 곳을 막아두는 것이 현명한 것이다. 白1, 黑2의 교환이 정석은 아니다. 기본형 다음에 피차 다른 곳을 두어나가다 보면 白이 <1도> 1의 곳에 두지 않게 될 가능성이 많다.

그러나, 특히 접바둑에 서라면, 상수인 白은 기본형 다음 <1도> 1의 곳을 두려고 노력하는 경우가 흔하다. 黑2의 응수가 불가피하다고 친다면 白1은 일단 훌륭한 선수 활용이 되기 때문이다.

선수활용이란, 권투로 말하자면 잭과 같은 것이어서, 당장은 이렇다할 아픔이 없지만 차츰 쌓이다 보면 어느새 커다란 「대미지」로 나타나는 것이다.

<1도> 黑2를 생략하면 무엇이 문제인가. 바로 <2도> 白3이다. 白3은 초심자들로서 「알곳계」 느끼는 몇 가지 항목 가운데 하나이다. 받자니 받아도 개운치가 않을 것 같고 안 받자니 실리로 큰데다 黑 전체가 위협해질 것 같고, 그런 하수의 갈등을 유발

하는 점인 것이다. 일단은 <3도> 黑2로 받는다. 그런데 이번에는 白3이 더욱 알곳은 수가 된다. 白3과 같은 수를 당하는 순간 무척 난감해하며 고심하는 초보자들을 많이 보았다.

그런데 이상한 것은, 한번 그런 수를 당했으면 다음에는 당황하지 않도록 대비책을 알아둘 법도 한데, 실체는 그렇지 못하다. 똑같은 수에 번번히, 똑같이 당하고 마는 것이다.

<4도> 白1을 당했을 때 가장 일반적인 눈딱감고 黑2에 잇는 수이다. 끊김에 대한 무의식적인 공포의 발로이다.

<4도> 黑2면 물론 白3. 이것으로 黑은 근거를 송두리째 잃어버린 한심한 꼴이 된다. 黑4는 白5로 더욱 파탄이다.

그래서 최소한 <5도> 黑2의 응수는 알고 있어야 한다. 이어 白3이면 4로 뺄는다는 것도 알아야 한다. 黑4를 이쪽으로 뺄는 것은 도로아미타 불이다.

<5도>에 이어 <6도> 白1·3이면 黑은 겁내지 말고 2·4로 꼭꼭 틀어막아야 한다. 白5에 끊으면? 黑6·8로 뒤에서 죄어가는 수가 있는 것이다.

그러나 白이 <6도> 처럼 두리라고는 기대할 수 없는 일. <7도> 白1로 짓히는 수가 있다. 여기서 黑이 3의 곳에 끊을 수는 없다. 黑△석점이 먼저 떨어지기 때문이다. 결국 黑2·4로 바꿔치기가 된다 주의할 점은 또 있다.

만약 축머리가 白에게 좋다면 <7도> 黑2 때 白2로 한번 더 밀고 黑b가 불가피할 때 白c에 치받는 수가 있다. 이것은 黑으로서 바꿔치기도 할 수가 없게 된 모습이다.

그러므로 이런저런 분란을 미연에 방지한다는 의미에서 <1도> 黑2의 수비를 권장하는 것이다.

<1도> 黑2는 현실적으로도 15집 이상의 가치(차후 黑a로 白 한점을 잡는 이득까지 감안해서)가 있는 곳이다.

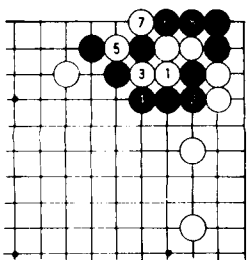
날일자 응수가 견고하다고는 했지만, 주변에 아무

것도 없는 상황에서 <1도> 白3이 싫다 하여 <8도> 黑2, 白3을 교환하는 것은 좋지 않다. 우선 白을 2립3전의 好形으로 만들어주었을 뿐만 아니라, 귀를 지켰다고는 하지만 여전히 白a의 3·3 침입은 남아 있기 때문이다. 黑2가 있음으로써 오히려 a의 침입이 더욱 통렬해진다는 의미이다.

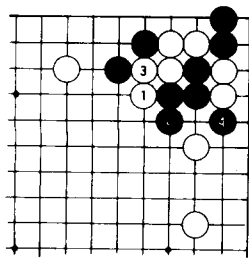
<1도> 다음 白은 다시 <9도> 1에 붙이는 활용 수단을 강구할 것이다. 이때도 굴복같지만 黑2로 늘어 참아두는 것이 좋다.

<10도> 黑2의 반발은 白7까지, 이것이 白의 주문인 것이다. 인내하며 힘을 비축하는 것과 굴복은 다르다는 사실을 음미할 필요가 있다. ☹

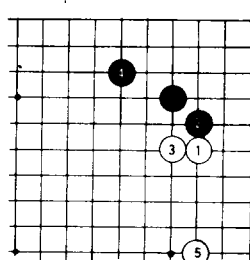
6도 ⑨...△



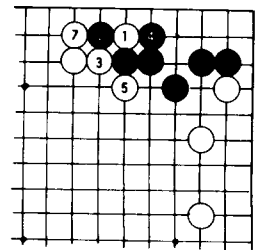
7도



8도



10도



9도

