

초보자를 위한 바둑교실

이 광 구

(한국기원 월간 「바둑」 편집장)

지난호에서는 黑의 화점에 대해 白이 <1도>처럼 걸쳐 올 경우 黑2의 날일(日)자 응수가 가장 견실한 수법이라는 것을 말씀드렸다. 그리고 적어도 아마추어 유단자(有段者)가 되기 전까지는 이날일자 응수를 사랑해주실 것을 부탁했다.

그러나 아마추어가 어디 ‘안전하게 이기기’ 위해서만 바둑을 두는가. 아

니다. 아마추어는 이기기 위해서기 보다는 재미있게 즐기기 위해서 바둑을 둔다. 그러니 <1도> 黑2의 응수가 안전한 길이라고 해서 무조건 강요할 수도 없는 노릇이다. 안전하게 지키며 집이나 짓는 바둑보다 재미없는 일도 없으리라.

그런 이유에서인지 초심자들의 바둑을 보면 <2도>처럼 白1로 걸쳐올 때

대뜸 黑2로 붙여가는 경우가 심중팔구이다. 상대의 도발에 대한 즉각반응이며 이렇게 처음부터 돌이 부딪치고 얽혀야 ‘바둑두는 맛’이 있다고 느껴지기 때문일 것이다.

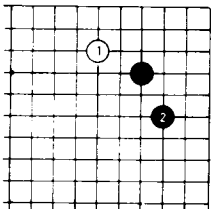
돌의 접촉을 좋아하는 심리적 이면에는 변화에 대한 막연한 두려움이 있는 것도 사실이다. 돌이 서로 멀리 떨어져 있어 그 사이에 공간이 많으면 돌이 나아갈 방향을 잡기가 어려워지기 때문이다. 그러나 돌이 다닥다닥 붙게 되면 우선 나갈 수 있는 길이 좁아지고 죽음과 삶의 수순도 쉽게 파악이 된다. <2도> 黑2에 붙이면 이하 8까지가 기본정석이다.

된다. 白7과 黑8은 여기까지 벌려두는 것이 당당한 자세이다. 우군과의 거리가 멀어 혹시 상대가 쳐들어오면 어떻게 하나 하고 걱정이 될지는 모르지만, 그것은 어디까지나 훗날 주변상황이 변했을 때의 얘기이다. 초반의 포석 단계에서는 움츠리지 말고 이렇게 씩씩하게 둘 수 있어야 바둑이 는다.

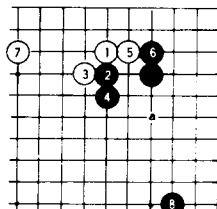
다만 白이 <3도>처럼 白7로 견고하게 두어온다면 黑도 8로 견고하게 두는 것이 좋다. 그리고 <2도>에서도 정 불안하다면 8로 a에 두면 된다. 그것까지는 심하게 나무랄 수 없다.

黑의 불안은 <4도> 白1

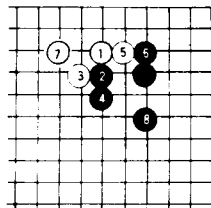
1도



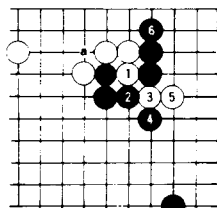
2도



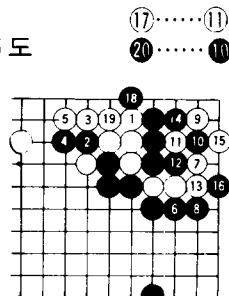
3도



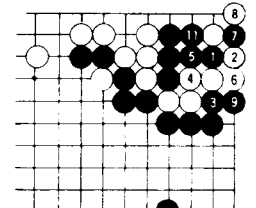
4도



5도



6도



로 나와 3에 끊는 수단이 다. 초심자들은 일단 끊기면 당황하기 마련이다. 그러나 겁부터 집어먹을 이유는 없다. 대책을 알아두면 되는 것이다. 그리고 白1, 3으로 끊어올 때의 대책을 모른다면 애초 黑은 <2도> 黑 2로 붙일 수가 없는 노릇이다.

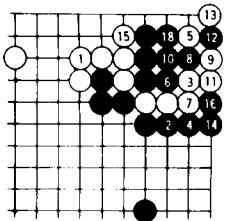
<4도> 白1, 3이면 黑은 무조건 4로 물고 6에 뺏어야 한다. 이것으로 대책의 절반은 세워진 모습이며 黑4, 6이면 白도 '아, 黑이 대책을 알고 있구나'라고 생각할 것이다.

당황한 나머지 黑 4로 5쪽에서 모는 초심자가 있는데 이것은 전혀 얘기가 안된다. 黑6 다음 白이 계속 움직이려면 우선 a의 약점을 보강해야 한다.

이곳을 黑에게 끊기는 날에는 오른쪽집 3점이 꿈쩍없이 떨어지는 것이다.

<5도> 白이 <4도> a의 단점을 보강하면서 黑의 바깥수를 줄이는 강수. 여기서가 중요하다. 黑은 반드시 2로 끊고 白3일 수밖에 없을 때 4에 나가 白5까지를 문답해놓고 6에

7도 ⑬.....⑫



막아야 하는 것이다. 이것으로 한 고비는 넘겼으나 아직 안심하기에는 이르다.

白 7이 끈덕질 수. 9로 달려들어가는 것과 8의 곳으로 호구젓힘하는 수를 맞보자는 점이다. 黑 8이면 따라서 白9인데 이때 黑10 끼우는 수를 또한 놓쳐서는 안된다.

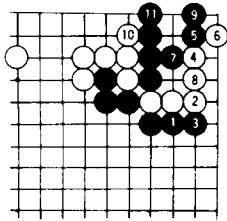
이어 白17까지 白이 먼저 때리는 패가 되나 바로 이 순간 黑에게는 18에 모는 절대땃감이 등장한다. 앞서 黑 2, 4를 두어놓은 효과인 것이다. 白19가 어쩔 수 없어 黑 20 때리면 이제 白은 땃감이 없지 않은가.

黑 10 때 <6도> 白2로 받는 것은 黑3부터 7의 먹여치는 수로 白의 한 수 부족, 黑7로 먹여치는 것을 잊지 않으면 된다.

<4도> 黑6 때 <7도> 白1에 있는 것은 더욱 알기 쉽게 黑 18까지 白의 수 부족.

더 거슬러 올라가 <4도> 黑4 때 <8도> 白2로 곧게 빠지는 것은 黑 11까지 유가무가(有家無家)의 형태도 역시 白의 전멸. 수순 중 黑5, 7, 9, 11을 익혀두자.

8도

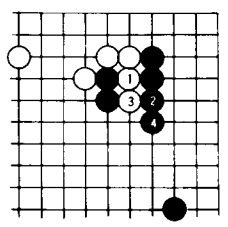


여기까지 白이 아무리 공수를 부려도 잘 안된다는 것이 입증되었다. 그렇다면 좀 더 술수를 부려 두게한 다음 3, 5로 나가 끊는 수는 어떨까. 이때는 黑6, 8을 기억하고 있으면 된다. 黑14 다음 白은 a에 붙여 사는 수는 있지만 이렇게 조그맣게 살아가는 바깥에 저절로 생긴 黑의 세력을 감당할 수가 없다.

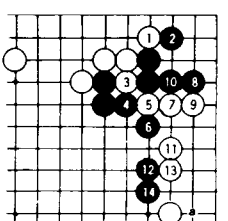
黑8 때 <10도> 白1로 먼저 찌르고 3에 두면 黑4가 멎진 수가 된다. 이하 필연적 수순으로 白15까지 귀의 黑白은 비이 되지만 黑은 16에 선착해 귀의 실리를 보상받고도 남는 모습이다.

결론적으로 <4도> 白1, 3은 하나도 겁날게 없다는 것이며 단지 <3도>처럼 白7

11도



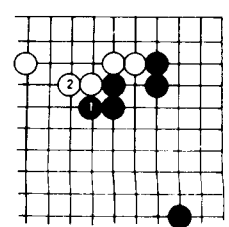
9도



이면 黑도 8로 두는 것이 안전하다는 점을 기억하면 된다. 또 최악의 경우 그 모든 변화가 귀찮고 어렵다면 <11도>처럼 白1에는 黑2, 白3에는 黑4, 이런 식으로 왼쪽 두점을 가볍게 보는 방법이 있다. 4선을 밀고 나가며 우변을 고스란히 집으로 굳힌 黑으로서 불만일 까닭이 없다.

끝으로 한가지 덧붙일 것은 <2도>의 정식 <12도>처럼 태연히 黑1에 밀려 白2를 두게하는 초심자들이 결코 적지 않은데, 이것은 악수 중에서도 대표적 악수에 속하니 '절대 절대' 두어서는 안된다는 것이다. (㉞)

12도



10도

