

# 바둑의 기본은 지키는 것



이 광 구

〈한국기원 월간「바둑」편집장〉

이번 호부터는 실제 바둑을 두어나가는 데 필요한 초보적 기술들을 차례로 소개해 본다. 바둑의 룰이나 바둑판의 구조 등에 대한 설명은 생략하기로 한다. 따라서 이제부터의 내용은 바둑의 룰이나 바둑판의 명칭 정도는 알고 있다는 전제 하에서의 얘기다.

바둑에 대한 기본적인 룰을 알게 되면—책을 통해서거나 아니면 남들이 두는 것을 옆에서 몇 번 구경하는 동안에서나 간에—누구나 쉽게 바둑을 둘 수 있을 것같은 생각이 든다.

그러나 결코 그렇지가 않다. 막상 바둑판을 앞에 놓고 앉으면 막막하고 답답하기가 이를 데 없는 것이다. 3백61개의 눈금으로 된 바둑판이 그렇게 넓어 보일 수가 없고, 줄지에 미아가 되어 버린 느낌이 든다. 말하자면 ‘가는 길’을 모르는 것이다. ‘가는 길’이 문제이다.

바둑을—더 혼하기는 장기같은 경우지만—얼마나 두느냐는 질문에 아주 초보적 수준에 있다는 뜻으로 “가는 길만 안다”고 대답하는 경우가 많다. 그러나 조금 생각해보면 ‘가는 길을 안다’는 것은 실제 ‘통달했다’는 말과 더 가까운 뜻일 수가 있다. 말한 사람의 취지와는 1백80도로 어긋나면서 말이다.

바둑에서의 가는 길이란 좁게는 定行이요, 나아가서는 行馬法이요, 더 나아가서는 한 판의 바둑에 있어 돌의 흐름이라고까지 말할 수가 있다.

그러나 초보자 여러분께서는 우선 정석을 몇 가지 익혀두시라고 권한다. 정석은 마치 나침반이나

지도와 같아서 최소한 처음부터 길을 잃고 헤매게 될 위험은 어느 정도 피할 수가 있다.

정석이란 초반 귀를 중심으로 한 黑白간의 질충에 있어 피차 불만 없는 결과로 이어지게끔 고안된 일련의 수순이다. 간단히 말하자면 귀를 둘러싼 공방의 요령을 가르쳐 주는 것이 정석이다.

그러니까 정석을 몇 개 익혀 놓으면 일단 바둑판의 네 귀퉁이 정도는 어떤 식으로든지 처리할 수가 있게 된다. 네 귀의 형태가 결정되면 바둑 한 판의 골격은 짜여지는 셈이니까 그 다음부터는 자신의 수준과 취향에 따라 바둑 한 판을 이럭저럭 꾸려갈 수도 있게 되는 것이다.

중반이나 끝내기를 위해서도 초반 귀에서와 같은 안내지침서—정석—가 있다면 좋겠지만 그런 것은 없다. 아니 있을 수가 없다. 그 나타나는 경우와 상황의 가지수가 글자의 뜻 그대로 무한대이기 때문이다. 또 만약 그것이 가능하다면 구태여 머리를 짜

내며 바둑을 두는 재미도 이유도 없을 것이다.

그러나 정석을 잘 공부하면 정석이 비단 귀에서의 공방술을 가르쳐 주는 것만은 아니라는 사실을 깨닫게 된다. 정석을 이루는 수순 하나 하나가 곧 행마의 기본법칙을 보여주는 것이기 때문에 정석의 응용·확대를 통해 중반과 종반을 헤쳐나가는 것이다. 정석은 그래서 중요하다.

그렇다면 자 이제 어떤 정석부터 시작하는 것이 좋을까.

바둑판에는 아홉 개의 점—花點이라 한다—이 찍혀 있다. 이것은 도로 안내판과 같은 것이므로 초보운전자들은 우선 그 안내판을 따라가는 것이 좋다. 또한 초급자 시절에는 상수에게 몇 점을 미리 놓고 두는 경우가 많으므로 그 몇 점을 놓는 위치 즉 화점을 중심으로 한 정석을 알아두면 요긴하게 사용할 수가 있다.

그러면 화점 정석부터 시작해보자.

〈1도〉는 화점에 黑돌이 놓여 있고 그에 대해 白이 1로 걸쳐간 모습이다. 화점에 대한 걸침으로는 白1과 같은 날일(日)자 접근

이 90% 이상이다.

이 白1에 대해 黑은 다음 어떻게 두는 것이 좋을까. 물론 黑의 응수방법은 여러 가지가 있고 그것들 가운데 어떤 것이 좋고 나쁜지는 말할 수가 없다. 다만 초심자의 입장에서라면 〈2도〉 黑1의 날일자 응수를 추천한다.

바둑 실력이 초보 단계를 지나고 정석도 좀 알게 된 경우 黑1의 날일자 응수를 못마땅하게 여기는 사람이 있다. 요컨대 너무 소극적이지 않냐는 뜻이다. 그러면서 〈3도〉 黑1처럼 한 간 높게 받는 것이 당당한 모습이 아니냐고 반문한다.

그러나 그것은 틀린 생각이다. 아니, 전적으로 틀렸다고는 할 수 없지만 반이상은 잘못된 생각이다.

〈3도〉 黑1이 〈2도〉 黑1에 비해 보다 당당한 모습인 것은 사실이다. 〈2도〉 黑1은 좀 소극적으로 보이는 것도 사실이다. 그럼에도 불구하고 〈2도〉 黑1을 추천하는 것은 〈2도〉 黑1이 〈3도〉 黑1에 비해 훨씬 안전하기 때문이다.

〈3도〉는 차후 白이 여러 가지 수단을 부릴 여지가 있고 〈2도〉는 그런 수단의 여지가 극히 제한되는 것이다.

한되는 것이다.

〈3도〉는 멋이 있는 것 같고 〈2도〉는 그렇지 않은 것도 같다. 기왕이면 멋도 좀 부리며 활달하게 두는 편이 실력향상을 위해 나은 길 아닐까 라는 생각이 들는지 모르지만 그렇지 않다.

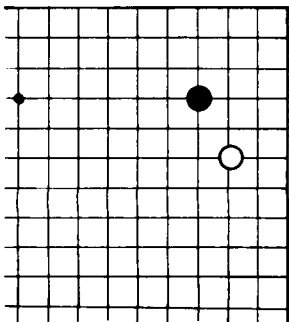
바둑의 기본은 지킴이다. 자신의 돌들을 튼튼하게 연결하고 안전하게 지키는 것이다. 뒷감당할 자신이 없으면서 멋을 부리다가는 반드시 진다. 그리고 매일 지기만 하는 바둑은 의미가 없다.

〈3도〉 黑1은 뒷감당이 어렵다. 〈2도〉 黑1은 그다지 어렵지 않다. 뒷감당할 자신이 생길 때까지는 건실하게 두어 자신을 확실히 안전하게 지킬 줄 아는 법을 터득하는 것이 실력향상의 첩경임을 명심하자.

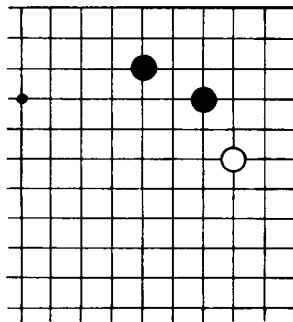
어떤 프로의 高段者は 『1급(아마 3단)이 되기 전까지는 〈1도〉 白1이면 〈2도〉 黑1로 받는다』고 생각해야 한다』고 말한다. 다소 극단적인 표현이긴 하지만 그만큼 〈2도〉 黑1이 훌륭한 수라는 뜻이다.

다음 호부터는 구체적인 변화를 살펴보기로 한다. ■

〈1도〉



〈2도〉



〈3도〉

