

WEBVTT

00:00:38.156 --> 00:00:39.375

안녕하십니까?

00:00:39.400 --> 00:00:42.896

바둑 입문 교육을 진행하게 될
성기창입니다.

00:00:43.547 --> 00:00:48.697

이번에 함께 공부할 주제는
한칸뛰기와 빈삼각인데요.

00:00:49.310 --> 00:00:53.762

바둑을 둘 때 한 칸 뺄 수 있는
행마를 구사할 수 있다면

00:00:53.983 --> 00:01:00.322

사실 입문 수준을 벗어났다고 해도
과언이 아닐 정도로

00:01:00.347 --> 00:01:05.107

한칸뛰기는 굉장히 용기가 필요하고

00:01:05.275 --> 00:01:11.179

또 그 용기에 대한 합당한
대우를 받을 수 있는 행마법입니다.

00:01:11.501 --> 00:01:15.940

오늘 한칸뛰기에 대해서 집중적으로
한번 공부를 해 보도록 하겠습니다.

00:01:24.580 --> 00:01:31.720

보통 바둑을 둘 때
행마를 한다고 하죠.

00:01:31.745 --> 00:01:36.373

자기의 활로를 넓히는데
이 활로를 넓히는 방법은

00:01:36.412 --> 00:01:43.714

이렇게 뺏기를 하면
활로가 늘어나죠.

00:01:43.739 --> 00:01:49.061

그래서 잘 잡히지 않을 수 있는데
보통 이것은 발이 너무 느립니다.

00:01:50.111 --> 00:01:54.589

이게 조금 더 발이 빠르긴 하지만
뺏기나 입 구 자는 발이 느려요.

00:01:54.614 --> 00:01:58.980

그래서 보통 어떻게 이 돌의
활로를 넓히냐 하면

00:01:59.005 --> 00:02:02.892

한칸으로 이렇게 활로를
넓히는 것이 좋은 수입니다.

00:02:02.917 --> 00:02:08.091

한칸은 중앙 쪽으로
빨리 자신의 입지를 넓히는 데

00:02:08.116 --> 00:02:09.293

굉장히 좋은 행마입니다.

00:02:09.318 --> 00:02:16.489

그런데 우리 초심자들의
걱정은 뭐냐 하면 이거예요.

00:02:16.866 --> 00:02:18.078

끊기는 거.

00:02:18.103 --> 00:02:22.341

이게 걱정이 되는데
이거는 전혀 걱정할 필요가 없습니다.

00:02:22.562 --> 00:02:26.840

이거는 걱정할 필요가 없는데요.

00:02:26.865 --> 00:02:29.648

왜냐하면 이런 수를
함부로 두면 안 됩니다.

00:02:30.261 --> 00:02:37.852

이렇게 두면 흑은 두 가지
방법이 있는데 단수를 치면 됩니다.

00:02:38.010 --> 00:02:41.169

단수를 치고 단수를 만들면
도망가야겠죠.

00:02:41.194 --> 00:02:45.430

이렇게 도망가면 사실은
약간 약점이 노출되기는 했는데

00:02:45.455 --> 00:02:47.888

여기 끊기는 약점,
여기 끊기는 약점.

00:02:47.913 --> 00:02:48.508

그렇죠?

00:02:48.533 --> 00:02:50.338

끊기는 약점에 노출돼 있지만

00:02:50.363 --> 00:02:57.481

이때는 여기를 이어도
튼튼해지니까 상관없는데

00:02:57.506 --> 00:02:58.723

일단 한번 해 보겠습니다.

00:02:58.748 --> 00:03:04.664

여기서 여기를 끊으면
이 돌이 잡히겠네요.

00:03:04.689 --> 00:03:09.405

그렇지만 단수를 만들고 나갈 때

00:03:10.150 --> 00:03:12.855

이때 여기를 막는 것이
좋은 수입니다.

00:03:12.880 --> 00:03:16.380

이렇게 해서 이 돌과 이 돌의
연결을 방해하는 겁니다.

00:03:16.697 --> 00:03:19.499

이렇게 되면 백은 다른 데 두면
안 됩니다.

00:03:19.524 --> 00:03:23.458

이런 데 두면 큰일 납니다,
1선 단수 돼버리면 먼저 잡히니까.

00:03:23.722 --> 00:03:29.014

그러면 백이 이렇게 막아서
한 점이 잡히기는 하지만

00:03:29.169 --> 00:03:32.281

여기 끊기는 약점이
지금 흑이 남았는데

00:03:32.692 --> 00:03:34.252

이때는 어떻게 연결하는 게 좋냐 하면

00:03:34.277 --> 00:03:37.932

이거는 빈삼각이 되니까
좋은 수는 아니고

00:03:37.957 --> 00:03:41.619

이렇게 호구 모양으로
공격하면서 하게 되면

00:03:42.643 --> 00:03:44.519

이거는 이 돌을 공격하면서

00:03:44.544 --> 00:03:46.402

흑이 아주 튼튼해졌기 때문에
흑이 유리합니다.

00:03:46.427 --> 00:03:51.027

그래서 함부로 백의 입장에서
끼우는 게 아닙니다.

00:03:51.052 --> 00:03:53.252

함부로 끼우는 거는 좋은 수는 아닌데

00:03:53.277 --> 00:03:55.987

여기서 흑이 이렇게 또
단수를 만들면 됩니다.

00:03:56.012 --> 00:04:02.738

여기 만들고 나갈 때 여기를 이렇게
연결하는 수도 가능한 수입니다.

00:04:03.241 --> 00:04:07.538

좀 어려운 거 하고 있는데
이렇게 끊으면 어떻게 되냐 하면

00:04:07.563 --> 00:04:11.417
여기를 또 이렇게 막아서
이 돌을 공격하는 게 좋은 수입니다.

00:04:11.754 --> 00:04:16.034
그러면 이 돌이 지금 단수를 만들면
잡혀버리거든요.

00:04:16.129 --> 00:04:20.006
그러면 이렇게 뺏어야 하는데
단수를 만들면 애가 또 잡힙니다.

00:04:20.031 --> 00:04:27.351
그래서 한칸은 아무튼
이런 끊기는 수에 대해서

00:04:27.400 --> 00:04:29.135
크게 걱정을 하지 않아도
된다는 거예요.

00:04:29.160 --> 00:04:31.079
이 용기가 필요해요.

00:04:31.487 --> 00:04:33.371
이 용기가 굉장히 필요합니다.

00:04:33.396 --> 00:04:36.722
이걸 둘 수 있어야만이
바둑을 둘 수 있어요.

00:04:36.905 --> 00:04:41.534
그러니까 한칸은 굉장히
광범위하게 바둑에 사용되기 때문에

00:04:41.559 --> 00:04:42.959
꼭 알아두셔야 합니다.

00:04:43.354 --> 00:04:48.804
그런데 끊기지도 않으면서
한칸으로 뭔가 해야 하는

00:04:48.829 --> 00:04:51.160
굉장히 좋은 경우가 있습니다.

00:04:53.613 --> 00:04:56.216
이런 경우도 한번 보겠습니다.

00:04:57.532 --> 00:05:01.492
여기서 백이 말입니다.

00:05:03.256 --> 00:05:05.539
여기를 막았다고 생각해 보겠습니다.

00:05:05.867 --> 00:05:07.261
이렇게 막았습니다.

00:05:07.286 --> 00:05:12.202
그러면 이 돌 두 점이
굉장히 위험에 처해 있죠.

00:05:12.514 --> 00:05:15.585

그러니까 이 돌의 활로가
하나, 둘, 세 개이지 않습니까?

00:05:15.610 --> 00:05:17.609
그러니까 도망가야겠는데

00:05:18.547 --> 00:05:24.603
이때 이 돌을 이렇게 막는 것은
공격적인 수입니다,

00:05:24.628 --> 00:05:27.124
상대방 활로를 막는 거니까.

00:05:27.149 --> 00:05:28.832
그런데 이거는 큰일 나죠.

00:05:28.857 --> 00:05:35.780
왜냐하면 백이 위낙 강하기 때문에
여기가 끊겨버리면, 백이 끊기게 되면

00:05:36.485 --> 00:05:40.570
이 두 점이 거의 사경을
헤맨다고 해도 과언이 아니죠.

00:05:40.681 --> 00:05:43.720
이렇게 흑이 단수를 만들어봐야
소용이 없습니다.

00:05:43.745 --> 00:05:47.363
이렇게 먼저 공격을 하게 되면
이 돌이 잡혀버립니다.

00:05:47.388 --> 00:05:52.282
도망가도 이쪽으로 막아버리면
이 돌이 달아날 길이 없습니다.

00:05:52.677 --> 00:05:56.349
이거 해 봐야 이렇게 막혀버리면

00:05:56.456 --> 00:05:59.306
활로가 두 개에서
늘어나지 않기 때문에 잡힙니다.

00:05:59.331 --> 00:06:05.846
그래서 이런 모양은 절대
젓히는 순간 큰일 납니다, 끊겨서.

00:06:05.871 --> 00:06:07.320
상대방이 위낙 강하기 때문에.

00:06:07.562 --> 00:06:10.238
그렇다면 수비를 해야 하는데
이때 보세요.

00:06:10.824 --> 00:06:14.095
이때 용기가 필요한데
두 개가 지금 연결돼 있는 상태에서

00:06:14.120 --> 00:06:17.060
이렇게 두면 활로가 늘어나죠?

00:06:17.570 --> 00:06:18.664
활로가 늘어났습니다.

00:06:18.689 --> 00:06:19.983
도망가는 데는 지장이 없어요.

00:06:20.008 --> 00:06:24.003
그런데 문제는 뭐냐 하면
이게 빈삼각 모양이라는 거예요.

00:06:24.724 --> 00:06:25.914
비어 있지 않습니까?

00:06:26.058 --> 00:06:28.193
이게 별로 좋은 행마가 아닙니다.

00:06:28.752 --> 00:06:34.077
그래서 이런 경우는 그러면 어떻게
도망가는 게 좋은가라고 했을 때는

00:06:34.102 --> 00:06:37.602
바로 한칸으로 도망갑니다.

00:06:38.020 --> 00:06:42.526
이 한칸이 지금은 아주 좋은 수다.

00:06:43.477 --> 00:06:46.686
여기 한 칸으로 뛰어나갈 수 있는
용기가 필요하다.

00:06:47.087 --> 00:06:50.506
이 수를 둘 수 있으면
벌써 입문 수준은 벗어났다.

00:06:50.531 --> 00:06:54.801
그리고 여기 돌이 지금 한칸인데
이 돌이 힘을 보태고 있기 때문에

00:06:54.826 --> 00:06:57.886
아까처럼 상대방에게
한 칸 사이를 끼워서

00:06:57.911 --> 00:06:59.405
이렇게 행마하는 수가 없습니다.

00:06:59.430 --> 00:07:04.549
여기서 백이 끼워서 공격을 하면
어떻게 되느냐?

00:07:05.055 --> 00:07:07.199
이게 별로 좋은 수가 아닙니다.

00:07:07.428 --> 00:07:12.575
물론 이렇게 단수를 만들면
여기에서 애가 잡힙니다.

00:07:12.600 --> 00:07:17.881
그렇지만 이때는 이쪽으로
단수를 만드는 것이 좋은 수입니다.

00:07:18.122 --> 00:07:20.473

이렇게 만들면 백이
끊을 수 없습니다.

00:07:21.208 --> 00:07:25.963

끊는 순간 먼저 잡혀버리면
끝장이니까 끊을 수 없겠죠.

00:07:25.988 --> 00:07:29.534

그러면 단수를 만들면
백은 후퇴를 해야 합니다.

00:07:29.681 --> 00:07:33.747

어쩔 수 없이 후퇴를 해야 하는데
이제 흑에게 기회가 왔죠.

00:07:34.195 --> 00:07:35.948

뭔가 보강할 수 있는
기회가 왔습니다.

00:07:35.973 --> 00:07:37.291

여기 지금 끊기지 않습니까?

00:07:37.316 --> 00:07:40.394

끊기는 약점을 어떻게
보강하는 게 좋은가?

00:07:40.696 --> 00:07:45.692

바로 이렇게 호구 모양으로
연결하면 어떻습니까?

00:07:45.736 --> 00:07:48.897

여기에 집을 만들고 살았습니다.

00:07:48.922 --> 00:07:51.082

그래서 공격당할 염려가
전혀 없습니다.

00:07:51.107 --> 00:07:54.118

물론 여기서 이렇게 튼튼하게
연결하는 것도 가능하지만

00:07:54.143 --> 00:07:58.125

지금은 이쪽으로 호구 모양이
더 좋은 수입니다.

00:07:58.150 --> 00:08:05.270

그래서 지금과 같은 모양에서 여기를
한 칸을 뛰는 게 굉장히 중요하다.

00:08:05.295 --> 00:08:08.995

그리고 여기 끼우는 수는
전혀 두렵지 않다.

00:08:09.625 --> 00:08:15.344

단수를 만들고 나갈 때 호구를 만들면
더 튼튼하게 살아갈 수 있으니까.

00:08:15.567 --> 00:08:21.010

그러니까 이런 장면에서 여기
한 칸 뛰는 수, 꼭 기억하시고요.

00:08:21.035 --> 00:08:26.246

이렇게 두면 백이
호구 모양이 만들어지니까

00:08:26.682 --> 00:08:29.584

못 만들게 이렇게 두는 경우가
있는데요.

00:08:29.609 --> 00:08:32.716

이렇게 되면 이제는 여기 끊깁니다.

00:08:32.741 --> 00:08:40.006

손을 빼게 되면 이렇게 찌르고
막을 때 착 끊깁니다.

00:08:40.031 --> 00:08:41.612

끊기면 곤란합니다.

00:08:41.637 --> 00:08:47.424

단수를 만들어도 이게
1선 단수가 아니기 때문에

00:08:47.449 --> 00:08:50.110

나가는 순간 흑이 먼저 잡혀버립니다.

00:08:50.135 --> 00:08:55.228

이렇게 막아도 먼저
잡혀버리기 때문에

00:08:55.529 --> 00:08:57.915

큰 손실을 보게 되죠.

00:08:57.940 --> 00:09:02.766

그래서 이런 경우에 돌이 오면
여기가 끊기기 때문에

00:09:02.791 --> 00:09:05.714

약점을 보강해 주는 게
좋은 수입니다.

00:09:05.804 --> 00:09:07.058

그러면 어떻게 보강하느냐?

00:09:07.336 --> 00:09:08.880

이게 또 문제인데요.

00:09:09.370 --> 00:09:12.870

이때 이렇게 연결하면 끊기지 않죠.

00:09:12.895 --> 00:09:16.395

그런데 문제는 빈삼각이
된다는 거예요.

00:09:17.188 --> 00:09:21.545

빈삼각은 좋은 모양이 아니기 때문에
이렇게 연결하는 것보다는

00:09:21.722 --> 00:09:24.415

보통 이런 경우 많이
두는 수가 있는데

00:09:27.288 --> 00:09:31.246

이렇게 두는 연결을 가리켜
쌍립연결이라고 합니다.

00:09:31.604 --> 00:09:34.190

두 개가 나란히 섰다고 해서
쌍립연결이라고 하는데

00:09:34.353 --> 00:09:37.403

이렇게 두면 막아서 끊기지 않습니다.

00:09:37.637 --> 00:09:40.549

쌍립연결은 바둑에서
굉장히 좋은 모양입니다.

00:09:40.685 --> 00:09:42.587

이렇게 두는 게 좋은 수고요.

00:09:42.612 --> 00:09:45.764

여기 두지를 않고
조금 더 좋은 수가 있어요.

00:09:47.309 --> 00:09:50.341

이렇게 연결하는 수는
조금 더 생각을 해야 합니다.

00:09:50.366 --> 00:09:51.273

좋은 수입니다.

00:09:51.298 --> 00:09:56.809

왜냐하면 이렇게 찢러도 여기
막는 순간 호구 모양이 되기 때문에

00:09:57.104 --> 00:10:02.371

이게 사실은 더 좋은 연결 수단인데
이런 장면에서 이렇게 둘 수 있다면

00:10:02.396 --> 00:10:07.843

벌써 이거는 입문 수준이 아니고
중급 이상 수준이 되는 수단이에요.

00:10:07.868 --> 00:10:13.126

굉장히 좀 생각을 많이 요구하는데
이런 것보다는 이 장면에서

00:10:13.151 --> 00:10:17.493

이렇게 한 칸 떨 수 있는 용기,
이게 필요하다는 거죠.

00:10:17.518 --> 00:10:23.146

어쨌든 한칸은 굉장히 유용하고도
많이 활용되기 때문에

00:10:23.171 --> 00:10:25.090

한 칸 뛰는 수를 꼭 뒤야 한다.

00:10:26.372 --> 00:10:30.058

바둑을 둘 때 단독으로 붙이는 수는
잘 안 된다고 했습니다.

00:10:30.083 --> 00:10:34.943

그런데 보통 이렇게 한 칸 여유를
두고 다가섭니다,

00:10:34.968 --> 00:10:36.352
여기랑 여기 이렇게.

00:10:36.377 --> 00:10:38.063
이런 수를 많이 두는데요.

00:10:38.088 --> 00:10:44.758
이때 흑이 이렇게 붙이는 수는
좋은 수입니다.

00:10:45.094 --> 00:10:49.848
왜 좋은 수인가 하면 한칸 모양이
되기 때문에 좋은 수라는 겁니다.

00:10:50.958 --> 00:10:56.244
또 이런 경우에 이렇게 붙이는 수도
좋은 수라고 말씀드릴 수 있습니다.

00:10:56.269 --> 00:10:58.493
날 일 자 모양이기 때문에
좋은 수입니다.

00:10:58.760 --> 00:11:03.155
이렇게 한 칸을 붙였을 때
이 돌과 이 돌이 연결되는데

00:11:03.790 --> 00:11:08.350
여기를 이렇게 두면
이 돌과 이 돌이 떨어져 있는데

00:11:08.375 --> 00:11:09.846
어떻게 연결하는 게 좋냐 하면

00:11:09.871 --> 00:11:12.859
이렇게 연결하는 것보다는
또 이렇게 연결.

00:11:13.146 --> 00:11:14.497
여기서 아까 보여드렸죠?

00:11:14.522 --> 00:11:16.217
한 칸 연결돼 있고 한 칸 땀 모양.

00:11:16.242 --> 00:11:18.937
이 모양, 이렇게 되면
끊기지 않습니다.

00:11:18.962 --> 00:11:22.332
여기를 뒤편도 여기는
단수를 만들어버리면

00:11:22.513 --> 00:11:25.711
연결할 때 이으면
다 해결되기 때문에

00:11:25.736 --> 00:11:28.842
그래서 이런 모양을 만들도록
노력을 해야 합니다.

00:11:28.867 --> 00:11:33.318

그러니까 한칸뛰기 모양에서
이렇게 뺨기와 한칸 모양.

00:11:33.469 --> 00:11:36.768

이 모양은 바둑에서 엄청 많이
등장을 합니다.

00:11:36.793 --> 00:11:40.293

그러니까 이런 장면에서 하급자들은
꼭 이런 데를 두게 되면

00:11:40.476 --> 00:11:41.829

이게 발이 느리거든요.

00:11:41.832 --> 00:11:44.005

발이 느려서 좋지 않거든요.

00:11:44.481 --> 00:11:47.062

그러니까 한칸 모양으로 많이 뒀다.

00:11:47.087 --> 00:11:51.213

그리고 이렇게 또 한칸으로
두는 것도 좋은 수다.

00:11:51.349 --> 00:11:55.615

용기를 내서 뺨기와
입 구 자 수준을 벗어나서

00:11:55.640 --> 00:11:57.948

한칸으로 달아날 수 있는 용기.

00:11:58.075 --> 00:12:04.425

이렇게 되면 굉장히 진일보한 수준에
다다랐다고 할 수 있겠습니다.

00:12:04.450 --> 00:12:10.529

그렇지만 끼웠을 때 두려워하지 않고
한칸으로 행마를 할 수 있는

00:12:10.554 --> 00:12:12.872

그런 용기가 꼭 필요하다고
할 수 있습니다.

00:12:21.304 --> 00:12:24.804

바둑을 둘 때 급소가
여러 가지가 있습니다.

00:12:27.214 --> 00:12:31.006

대표적인 급소 중의 하나가
이런 경우죠.

00:12:31.031 --> 00:12:32.453

두점머리라는 겁니다.

00:12:32.478 --> 00:12:38.418

두 점의 머리를 두들겼다고 해서
두점머리가 급소 중의 하나인데

00:12:38.443 --> 00:12:42.811

이때 흑돌을 살리기 위해서

00:12:43.185 --> 00:12:47.873

빨리 상대방의 추격권에서
벗어나기 위해서 행마를 해야 하는데

00:12:47.898 --> 00:12:51.826

이때 여기 한칸이 굉장히 중요하다.

00:12:52.295 --> 00:12:57.237

특히 뺨기가 있는 경우에 한칸은
끊기지 않는 아주 좋은 행마다.

00:12:57.262 --> 00:12:59.710

이 행마를 꼭 기억을 하셔야 한다.

00:12:59.735 --> 00:13:03.235

여기서 여기를 끼워놔야 소용이 없죠.

00:13:03.260 --> 00:13:09.293

뒤로 단수를 칠 수 있기 때문에
연결해도 이렇게 호구 모양을 만들면

00:13:09.720 --> 00:13:15.206

끊기지 않고 집도 차지하고
튼튼한 모양을 만들 수 있죠.

00:13:15.487 --> 00:13:19.601

이런 장면에서
한칸을 두지 않고 져하면

00:13:19.883 --> 00:13:23.301

여기가 끊겨서 위기에 처하게 되고

00:13:23.326 --> 00:13:28.468

또 우리 초심자들, 입문자들이 범하는
큰 실수 중의 하나가

00:13:28.493 --> 00:13:34.767

바로 이렇게 빈삼각으로 두는 수인데
이 수는 비어 있는 삼각형.

00:13:35.454 --> 00:13:39.798

이렇게 두면 모양이 나빠서
발이 느리죠.

00:13:39.823 --> 00:13:43.528

그러니까 이렇게 뺨어야 하는데
발이 느리다는 거죠.

00:13:43.553 --> 00:13:49.924

그러니까 이런 장면에서 한칸으로
떨 수 있는 용기가 굉장히 필요하다.

00:13:50.136 --> 00:13:55.827

그리고 바둑을 둘 때
붙임수를 활용하는 부분에 있어서도

00:13:55.852 --> 00:14:02.134

한칸 모양으로 이렇게 붙이는 것은
끊기지 않으면서 상대방을 공격하는

00:14:02.283 --> 00:14:03.726

좋은 행마법 중의 하나다.

00:14:03.999 --> 00:14:08.212

한 칸을 적극적으로 활용할 수 있는
용기가 필요하다고 하겠습니다.

00:14:08.473 --> 00:14:09.979

감사합니다.