WEBVTT

00:00:37.771 --> 00:00:38.829
안녕하십니까?

00:00:38.854 --> 00:00:42.159
바둑 입문 교육을 진행하게 된
성기창입니다.

00:00:42.854 --> 00:00:48.892
이번에 함께 공부할 주제는
축과 축머리라는 주제입니다.

00:00:49.672 --> 00:00:56.009
축은 바둑돌을 잡는 가장 흥미 있는
주제 중의 하나입니다.

00:00:56.212 --> 00:01:00.408
축을 모르고 바둑 두지 말라는
격언도 있고요.

00:01:00.692 --> 00:01:05.352
축을 제대로 알면 유단자 수준이라는
말도 있습니다.

00:01:05.743 --> 00:01:10.699
이처럼 축은 굉장히 흥미 있는
또 비중 있는 주제인데

00:01:10.894 --> 00:01:13.451
함께 공부를 해 보도록 하겠습니다.

00:01:14.998 --> 00:01:19.327
상대방 돌을 잡는 여러 가지
기술이 있는데요.

00:01:20.267 --> 00:01:24.971
단수를 만들어서 상대방 돌을
잡는 것이 보편적입니다.

00:01:24.996 --> 00:01:30.943
그런데 단수를 만들어도 일반적으로
바둑돌이 쉽게 잡히지 않습니다.

00:01:31.128 --> 00:01:41.112
그런데 우리가 알듯이
1선 모양의 단수를 만들면

00:01:41.137 --> 00:01:42.910
돌을 잡을 수 있습니다.

00:01:43.342 --> 00:01:46.636
여러 가지 다양한 형태가
있을 수 있지만

00:01:46.661 --> 00:01:50.838
이렇게 1선 단수를 만들어도
잡을 수 있고

00:01:52.433 --> 00:01:56.083

이 형태에서 이렇게 1선 단수를
만들어도 잡을 수 있습니다.

00:01:56.108 --> 00:01:58.473
1선 단수를 만들면 잡을 수 있고요.

00:01:58.668 --> 00:02:04.445
또 한 가지 단수를 만들어서 상대방
돌을 잡는 그런 경우가 있는데요.

00:02:04.470 --> 00:02:09.312
그게 언제냐 하면
바로 양단수라는 겁니다.

00:02:10.021 --> 00:02:12.615
한꺼번에 단수가 두 개가
되는 경우가 있는데요.

00:02:13.188 --> 00:02:14.600
이런 게 양단수입니다.

00:02:14.806 --> 00:02:16.658
이 돌도 단수, 이 돌도 단수.

00:02:17.656 --> 00:02:20.423
그러니까 한 번에 단수를
두 개를 만들었습니다.

00:02:20.448 --> 00:02:24.969
그러니까 한쪽으로 도망가면
한쪽이 잡히게 됩니다.

00:02:25.319 --> 00:02:29.119
그렇다고 이쪽을 도망가도
이렇게 둬서 잡히면

00:02:29.696 --> 00:02:32.110
백이 목적을 달성할 수 있죠.

00:02:32.135 --> 00:02:35.221
그러니까 1선 단수와 양단수.

00:02:35.246 --> 00:02:40.391
단수를 만들어서 상대방 돌을 잡는
대표적인 형태입니다.

00:02:40.653 --> 00:02:45.111
이와 더불어 또 한 가지
아주 대표적인 형태가 있는데

00:02:45.136 --> 00:02:47.252
그게 바로 축이라는 겁니다.

00:02:47.533 --> 00:02:50.887
축에 대해서 한번
공부를 해 볼 텐데요.

00:02:56.097 --> 00:02:59.609
단수를 만들어도 지금 형태로는
잡을 수 없습니다.

00:02:59.634 --> 00:03:04.348
이렇게 도망가버리면
더 이상 단수를 만들 수 없습니다.

00:03:04.392 --> 00:03:08.731
그러니까 중앙 쪽 단수는 특히
단수를 만들어도 잘 안 잡힙니다.

00:03:08.756 --> 00:03:12.556
그런데 잘 보십시오.

00:03:16.446 --> 00:03:19.059
두점머리인데요.

00:03:19.084 --> 00:03:20.328
완벽한 두점머리입니다.

00:03:20.353 --> 00:03:22.785
두점머리는 또 급소 중의 급소인데

00:03:22.810 --> 00:03:27.512
이렇게 두 점의 활로를 다 메운
이런 형태.

00:03:28.358 --> 00:03:32.643
두점머리가 완성된 형태에서
단수를 만들면

00:03:32.774 --> 00:03:34.638
상대방 돌이 잡혀버립니다.

00:03:35.287 --> 00:03:36.869
한번 단수를 만들어보겠습니다.

00:03:37.045 --> 00:03:40.306
이렇게 단수를 만들어버리면
이 돌이 잡혀버립니다.

00:03:40.331 --> 00:03:43.288
이게 축이라는 건데
한번 달아나보겠습니다.

00:03:43.437 --> 00:03:48.221
달아나면 축은 계속 두점머리를
두들기는 겁니다.

00:03:48.246 --> 00:03:50.755
그러니까 두 점의 머리.

00:03:52.291 --> 00:03:53.815
또 달아나보겠습니다.

00:03:53.840 --> 00:03:56.388
두 점의 머리.

00:03:57.136 --> 00:03:58.782
또 달아나보겠습니다.

00:03:59.033 --> 00:04:01.285
두 점의 머리.

00:04:02.322 --> 00:04:03.852
또 달아나보겠습니다.

00:04:03.877 --> 00:04:05.904
이때는 두 가지 방법이 있습니다.

00:04:06.196 --> 00:04:09.465
두 점의 머리를 두들겨도 됩니다,
지금은.

00:04:09.490 --> 00:04:11.236
또 달아나보겠습니다.

00:04:11.498 --> 00:04:13.898
두 점의 머리.

00:04:14.280 --> 00:04:15.631
더 이상 달아날 수 없습니다.

00:04:16.648 --> 00:04:18.798
나가도 잡히니까, 모두 잡혔습니다.

00:04:18.823 --> 00:04:24.902
그러니까 이 두점머리 형태에서
계속 두 점의 머리를 두드리면

00:04:24.927 --> 00:04:25.708
잡을 수 있습니다.

00:04:25.733 --> 00:04:29.533
그러니까 아까 이 상태였나요?

00:04:30.843 --> 00:04:34.006
이 상태에서 두점머리가 있는데

00:04:34.031 --> 00:04:36.268
여기 말고도 이렇게 해도
잡을 수 있습니다.

00:04:36.293 --> 00:04:39.196
1선 단수니까
이것도 잡을 수 있습니다.

00:04:39.379 --> 00:04:44.571
아무튼 두점머리 형태에서
단수를 만들면 잡을 수 있다.

00:04:44.596 --> 00:04:45.943
이게 축이라는 겁니다.

00:04:46.539 --> 00:04:50.150
이렇게 단수를 만들면
이쪽으로 몰아서 잡을 수 있고요.

00:04:50.175 --> 00:04:52.277
이렇게 단수를 만들어도 됩니다.

00:04:52.632 --> 00:04:54.226
도망가봐야 소용이 없습니다.

00:04:54.251 --> 00:04:57.350

도망가봐야 이쪽으로 단수를 만들면

00:04:57.375 --> 00:05:01.493
나갈 때 이렇게 계속
두점머리를 두들기면

00:05:01.962 --> 00:05:04.039
나가면 나갈수록 손해입니다.

00:05:04.064 --> 00:05:08.060
백은 나가면 나갈수록
피해가 커지겠죠.

00:05:08.255 --> 00:05:10.404
계속 가다 보면 다 잡혀버립니다.

00:05:10.548 --> 00:05:14.348
그러니까 백은 축에 걸리는 순간
빨리 포기해야 합니다.

00:05:14.432 --> 00:05:21.204
그런데 나갔는데 두 점의 머리를
공격을 하라고 했는데

00:05:21.406 --> 00:05:25.377
이거를 하지 못하고 실수로
이렇게 단수를 만들면 큰일 납니다.

00:05:25.402 --> 00:05:27.829
왜 큰일 나냐 하면 도망갔습니다.

00:05:28.555 --> 00:05:30.606
더 이상 단수를 만들 수 없어요.

00:05:30.631 --> 00:05:35.747
왜 큰일 나냐 하면 이렇게 되면
흑의 약점이 크게 노출되는데요.

00:05:35.830 --> 00:05:40.252
이렇게 막아도 이렇게
단수를 만들면 뭡니까, 이게?

00:05:40.624 --> 00:05:42.134
양단수가 돼버려요.

00:05:42.501 --> 00:05:46.301
여기 말고 또 양단수입니다.

00:05:47.375 --> 00:05:48.944
이것도 양단수입니다.

00:05:49.211 --> 00:05:54.142
그러니까 축을 잘못 만들면
수많은 곳의 양단수 약점이 노출돼서

00:05:54.167 --> 00:05:55.619
자기가 다 잡혀버립니다.

00:05:55.763 --> 00:05:59.353
그래서 양단수가 돼버리기 때문에

00:05:59.378 --> 00:06:02.612
축을 잘 알고 몰아야 한다는
얘기입니다.

00:06:03.230 --> 00:06:08.013
두점머리를 두들기고 난 다음에
단수를 만들면

00:06:08.219 --> 00:06:11.402
축으로 만들어서 다 잡을 수 있다,
이게 중요합니다.

00:06:11.427 --> 00:06:15.591
그런데 두점머리를 만든 다음에
단수를 만든

00:06:15.616 --> 00:06:17.324
이 형태를 기억하셔야 하는데요.

00:06:19.028 --> 00:06:20.687
이런 모양을 보겠습니다.

00:06:21.957 --> 00:06:25.757
아무것도 없는 상태에서는
단수를 만들어도 잡을 수 없습니다.

00:06:25.782 --> 00:06:29.211
달아나면 축을 만들 수 없어요.

00:06:29.236 --> 00:06:33.278
그런데 여기 돌이 하나가 이렇게
놓여 있는 경우가 있습니다.

00:06:33.778 --> 00:06:35.149
이런 모양이 있을 수 있어요.

00:06:35.577 --> 00:06:41.292
여기에서 이렇게 단수를 만들면
이것도 축이 됩니다.

00:06:41.580 --> 00:06:44.032
왜 그러냐 하면 도망가보겠습니다.

00:06:45.263 --> 00:06:46.783
뭐가 됐나 보십시오.

00:06:46.808 --> 00:06:50.177
두점머리에서 단수를 만든 형태로
다시 환원됐죠?

00:06:50.267 --> 00:06:51.735
그러니까 이것도 축이라는 얘기죠.

00:06:51.779 --> 00:06:53.771
나가봐야 쭉 몰리면 축이 됩니다.

00:06:53.796 --> 00:06:56.826
그래서 여기 이렇게 뻗는 모양이
중요하고

00:06:56.851 --> 00:07:00.004

여기 돌이 있어도 이 돌을
축으로 잡을 수 있겠죠.

00:07:00.521 --> 00:07:06.902
이렇게 단수를 만들면 도망가도
두점머리를 만들면서

00:07:06.927 --> 00:07:08.386
단수를 만드는 형태가 됐죠.

00:07:08.411 --> 00:07:10.947
도망가면 어디라고요?

00:07:11.628 --> 00:07:13.148
두점머리.

00:07:13.411 --> 00:07:15.722
이거로 절대 안 됩니다, 이렇게.

00:07:15.747 --> 00:07:18.693
쭉 나가다보면 잡혀버린다는 거죠.

00:07:18.718 --> 00:07:24.606
그러니까 이런 모양의 축도
꼭 기억하셔야 합니다.

00:07:24.631 --> 00:07:27.551
이렇게 하다가 뻗어 있는 형태.

00:07:27.655 --> 00:07:32.454
언젠가 저랑 붙임수와 대응법
한번 공부한 적이 있었을 텐데

00:07:32.776 --> 00:07:40.135
붙이고 젖힐 때 끊으면 약한 돌을
뻗는 게 좋은 수라고 했죠.

00:07:40.263 --> 00:07:44.606
그러면 이렇게 자신의 약점을
보강해 버리면 백은 응수가 없습니다.

00:07:44.631 --> 00:07:49.131
왜냐하면 이 돌이 지금
1선 단수가 되면 잡혀버립니다.

00:07:49.156 --> 00:07:52.198
그래서 이곳을 이렇게 보강을 해도

00:07:52.504 --> 00:07:55.314
여기 단수를 치는 순간
축으로 잡혔습니다.

00:07:55.648 --> 00:07:58.099
나가도 두점머리 단수에서
다 잡힙니다.

00:07:58.124 --> 00:08:02.746
그래서 지금 이 형태는
백이 대책이 없습니다.

00:08:02.771 --> 00:08:04.835

그래서 함부로 끊는 게 아닙니다.

00:08:04.860 --> 00:08:10.020
끊으면 약한 쪽으로 뻗어버리면
도리어 백이 위기에 처하게 됩니다.

00:08:11.707 --> 00:08:16.964
축 관련해서 공부를 했는데
이제 또 중요한 게 있습니다.

00:08:19.120 --> 00:08:21.242
뭘 또 아셔야 하냐 하면

00:08:24.112 --> 00:08:26.861
여기에 두는 순간
얘가 축으로 잡혔습니다.

00:08:27.418 --> 00:08:28.240
나가봐야 손해가 큽니다.

00:08:28.265 --> 00:08:37.895
그런데 이렇게 진행되는 진로에
백돌이 놓여 있는 경우가 있습니다.

00:08:38.393 --> 00:08:44.043
이때는 이걸 축으로 이렇게 잡아도
이 돌을 잡기가 어렵습니다.

00:08:44.068 --> 00:08:46.134
왜냐하면 한번 해 보겠습니다.

00:08:46.493 --> 00:08:54.266
축으로 계속 자신 있게 아주 신나게
축을 계속 몰아가는데

00:08:55.978 --> 00:08:58.334
이렇게 몰아간다는 겁니다.

00:08:58.766 --> 00:09:05.403
뭔가 큰 대마를 잡을 기대에 부풀어서
계속 두점머리를 두들겨 가면서

00:09:05.604 --> 00:09:07.106
몰고 있는데

00:09:08.222 --> 00:09:09.517
이렇게.

00:09:09.711 --> 00:09:12.052
뭔가 심상치 않습니다, 기운이.

00:09:12.750 --> 00:09:16.957
이렇게.

00:09:17.646 --> 00:09:21.679
두점머리 계속 두들겼는데
연결하니까

00:09:22.084 --> 00:09:24.893
이 돌 때문에 더 이상
단수를 만들 수 없습니다.

00:09:25.310 --> 00:09:28.322
이렇게 되고 나면
이제 흑이 큰일 났습니다.

00:09:28.347 --> 00:09:32.426
왜냐하면 양단수, 양단수,
양단수, 양단수, 양단수,

00:09:32.457 --> 00:09:33.517
이쪽에 양단수.

00:09:33.542 --> 00:09:34.561
큰일 납니다.

00:09:34.586 --> 00:09:36.842
그래서 이거는 흑이 망한 겁니다.

00:09:36.867 --> 00:09:44.967
그래서 이렇게 축의 진행 방향 앞쪽에
상대방 돌이 놓여 있는 경우에는

00:09:44.992 --> 00:09:47.935
함부로 축을 몰면 안 됩니다.

00:09:49.423 --> 00:09:54.681
이런 경우에 이렇게 축으로
몰아봐야 소용이 없는 겁니다,

00:09:54.706 --> 00:09:56.191
이런 돌이 있으면.

00:09:56.474 --> 00:10:00.274
나중에 살아남고 나면 양단수만
잔뜩 생기기 때문에 망하는 겁니다.

00:10:00.576 --> 00:10:03.731
그래서 함부로 축을 몰면 안 된다.

00:10:06.017 --> 00:10:09.493
또 이렇게 있다고 하고
한번 보겠습니다.

00:10:10.869 --> 00:10:14.911
이런 경우에 이렇게.

00:10:16.616 --> 00:10:23.957
이런 경우라고 하면 흑이 이 돌을
축으로 공격할 수 있겠죠,

00:10:23.982 --> 00:10:25.479
두점머리 두들겼으니까.

00:10:25.504 --> 00:10:29.304
이렇게 공격해서 축으로 몰 수도 있고
이렇게 몰 수도 있는데

00:10:29.529 --> 00:10:31.777
지금은 이렇게 몰면 안 됩니다.

00:10:31.802 --> 00:10:35.707

왜냐하면 이 돌이 응원군 역할을
해 버리기 때문에

00:10:35.981 --> 00:10:37.925
나가면 나가고

00:10:38.143 --> 00:10:43.486
나갈 때 이렇게 나가도 두 점을
두들겨도 연결하면 살아버립니다.

00:10:43.511 --> 00:10:49.246
그래서 지금은 이 돌이 없는 쪽으로
상대 돌을 이쪽으로 몰아서

00:10:49.832 --> 00:10:55.090
이렇게 도망갈 때 이쪽으로 축을
몰아가는 게 올바른 방향입니다.

00:10:55.194 --> 00:11:02.162
이렇게 축의 진행 방향 앞쪽에
돌이 놓여 있는 이런 형태를 가리켜

00:11:02.187 --> 00:11:04.174
축머리라고 부릅니다.

00:11:04.199 --> 00:11:09.450
그러니까 축머리가 있을 때는 함부로
축으로 몰면 안 된다는 얘기입니다.

00:11:09.475 --> 00:11:14.784
그러면 이것도 뭔가 조건이 있죠.

00:11:14.809 --> 00:11:20.151
축의 진행 방향은 항상
이 대각선이거든요.

00:11:20.176 --> 00:11:24.544
이 방향 아래에 돌이 놓여 있을 때
얘기입니다.

00:11:24.569 --> 00:11:26.747
밖에 있으면 축머리가 안 됩니다.

00:11:26.772 --> 00:11:32.178
그러니까 무슨 얘기냐 하면
이렇게 쭉 이 진행으로 가는데

00:11:32.203 --> 00:11:33.627
여기에 돌이 놓여 있다.

00:11:33.652 --> 00:11:36.826
그러면 이것과 상관없이
지나가버리기 때문에

00:11:37.219 --> 00:11:38.999
이렇게 진행되겠죠.

00:11:41.656 --> 00:11:47.575
대각선이니까 쭉 진행 방향이 되니까
상관없이 지나가니까

00:11:47.600 --> 00:11:49.312
이게 역할을 못 한다는 거죠.

00:11:49.337 --> 00:11:52.724
그러니까 이 안쪽에
돌이 놓여 있을 때

00:11:52.749 --> 00:11:55.899
이게 축머리 역할을 하는 것이지

00:11:55.924 --> 00:11:58.965
밖에 있으면 축머리 역할을
할 수 없다.

00:11:59.512 --> 00:12:03.126
바둑을 둘 때 축은 굉장히
중요한 기술입니다.

00:12:03.151 --> 00:12:09.272
그렇지만 축머리를 잘 알고
축을 모는 그런 상황 판단이

00:12:09.297 --> 00:12:12.921
굉장히 꼭 필요하고 중요하다고
얘기할 수 있겠습니다.

00:12:21.461 --> 00:12:26.045
바둑을 둘 때 축을 활용해서
상대방 돌을 잡는 기술은

00:12:26.070 --> 00:12:28.059
굉장히 중요합니다.

00:12:28.084 --> 00:12:33.970
축의 시발점은 두점머리 형태가
기본이라고 말씀을 드렸습니다.

00:12:34.156 --> 00:12:38.911
두점머리를 만든 이후에는
공격을 하면

00:12:39.207 --> 00:12:41.022
축으로 잡을 수 있다.

00:12:41.303 --> 00:12:45.260
그래서 바둑은 사실 이렇게
두점머리를 맞는 순간

00:12:45.778 --> 00:12:48.568
죽음에 가까워졌다고 얘기를 합니다.

00:12:48.593 --> 00:12:53.198
그래서 두점머리를 맞지 않기 위해서
이렇게 수비를 하는 게

00:12:53.223 --> 00:12:54.785
굉장히 중요한 수입니다.

00:12:54.810 --> 00:12:56.563
그래도 두점머리 맞았을 때는

00:12:56.588 --> 00:13:00.448
다음에 어느 쪽으로든
단수를 만들면 축이 된다.

00:13:00.551 --> 00:13:04.794
그런데 축을 모는 과정에서
계속 두 점의 머리,

00:13:04.819 --> 00:13:08.218
나오는 머리를 두들기는 게 중요하다.

00:13:08.818 --> 00:13:14.925
나오는 머리를 두들겨야지
축을 만들 수 있다.

00:13:15.239 --> 00:13:21.708
그리고 축을 또 몰 때 중요한 것은
축머리의 유무를 잘 살펴야 한다.

00:13:21.920 --> 00:13:25.105
그러니까 이런 데
이렇게 돌이 놓여 있으면

00:13:25.462 --> 00:13:29.262
이쪽 방면으로 축머리가
해당되기 때문에

00:13:29.287 --> 00:13:31.191
이렇게 몰면 잡을 수 없다.

00:13:31.216 --> 00:13:33.178
그러니까 이렇게 몰아서 나가다보면

00:13:33.203 --> 00:13:35.777
이게 구원군 역할을 해서
잡을 수 없으니까

00:13:36.422 --> 00:13:41.957
축머리가 없는 반대쪽으로 몰아서
백돌을 잡는 것이 중요하다.

00:13:43.497 --> 00:13:48.773
이렇게 공격하는 기술 꼭 필요하고
축머리가 되는지 안 되는지

00:13:48.798 --> 00:13:52.735
바둑을 두다보면 굉장히 복잡미묘하게
얽혀 있는 경우가 많은데요.

00:13:52.760 --> 00:13:55.098
이거를 판단하기가 쉽지 않아서

00:13:55.123 --> 00:13:57.991
이걸 알면 유단자라고
얘기를 하기도 합니다.

00:13:58.095 --> 00:14:03.490
아무튼 축과 축머리 잘 활용해서
실전에 활용을 해 보시기 바랍니다.

00:14:03.515 --> 00:14:05.137

감사합니다.