



Google DeepMind

AlphaGo vs AlphaGo

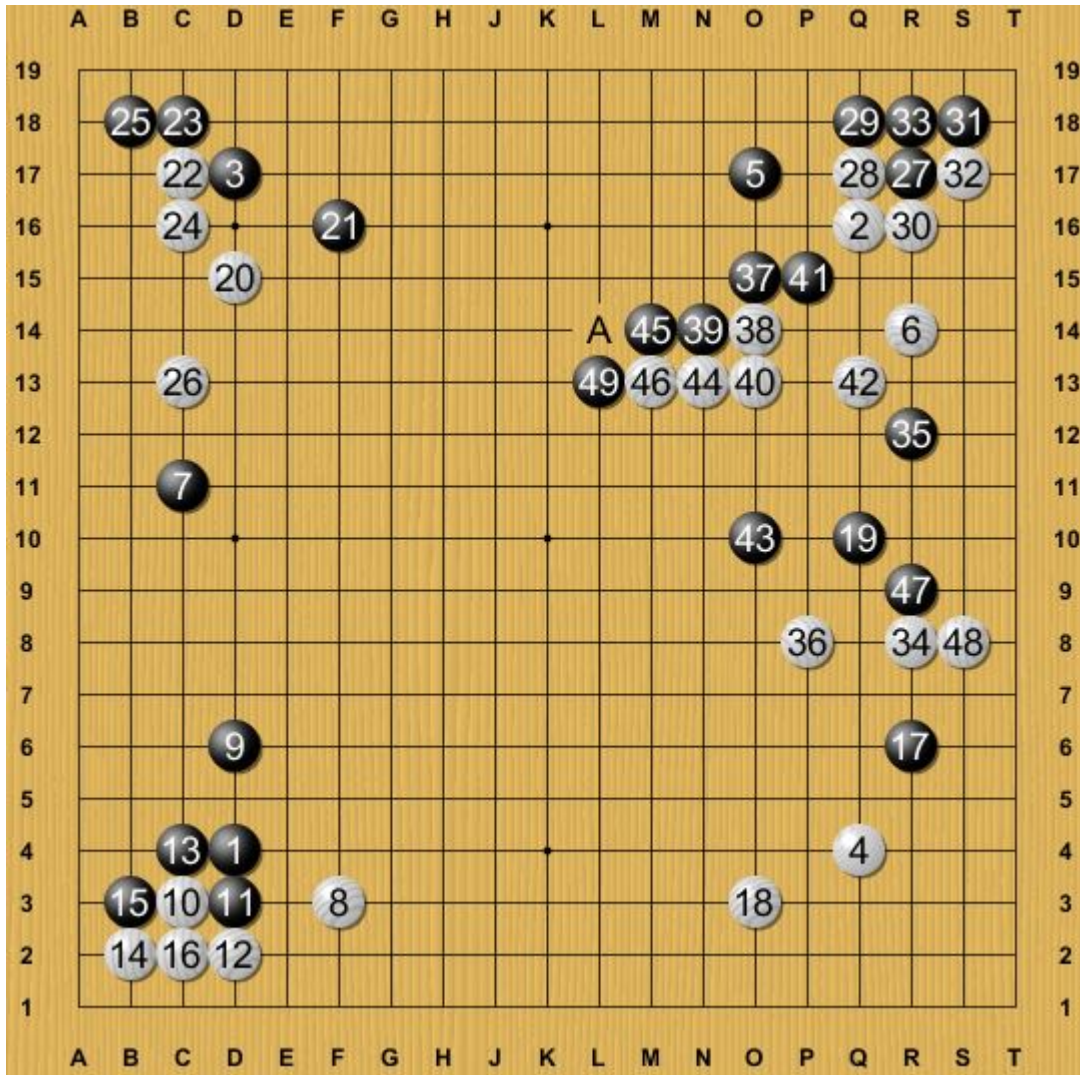


2국: "대마사냥"

해설: 판후이
전문가 분석: 구리, 저우루이양
번역: 이하진

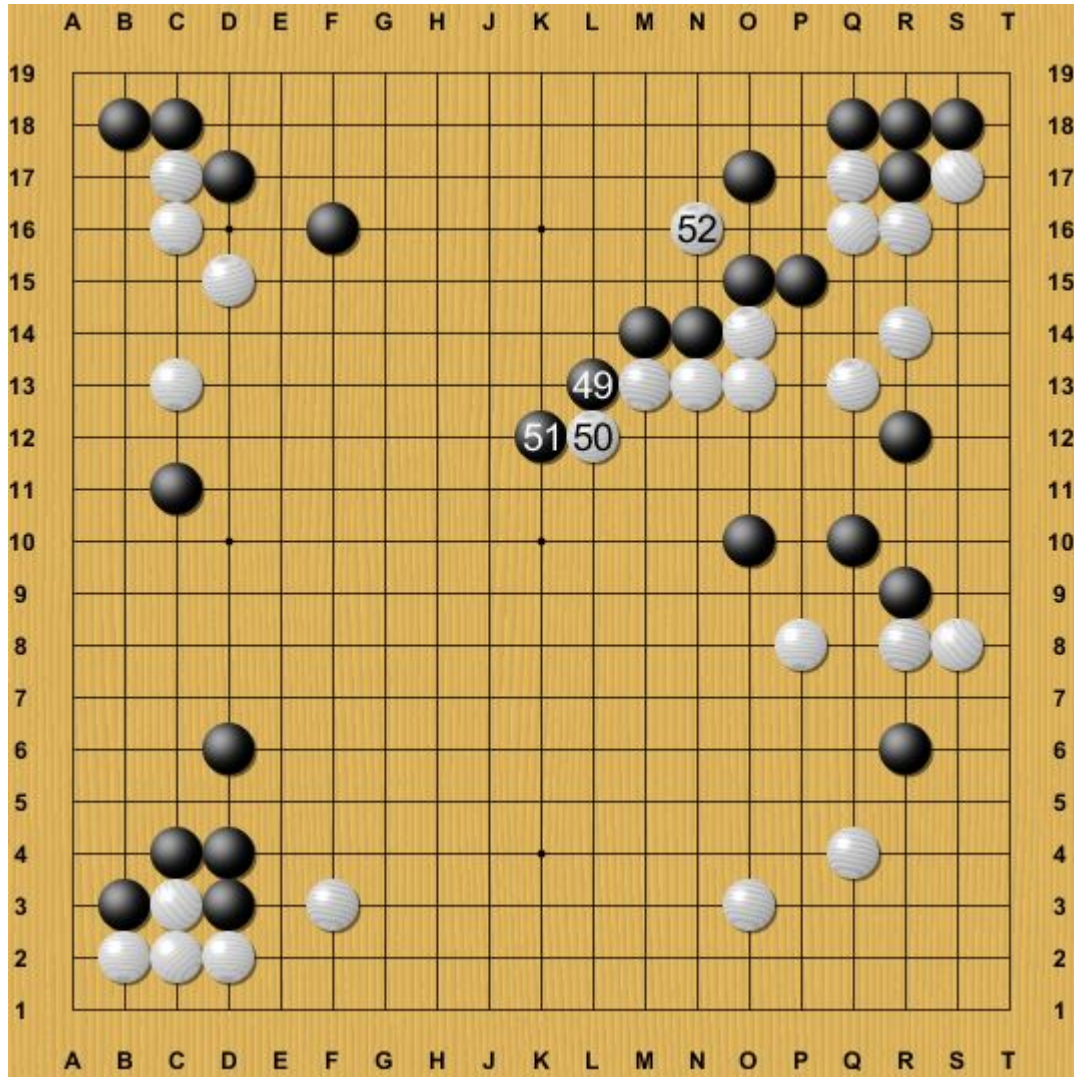
2국: 대마사냥

1-49수



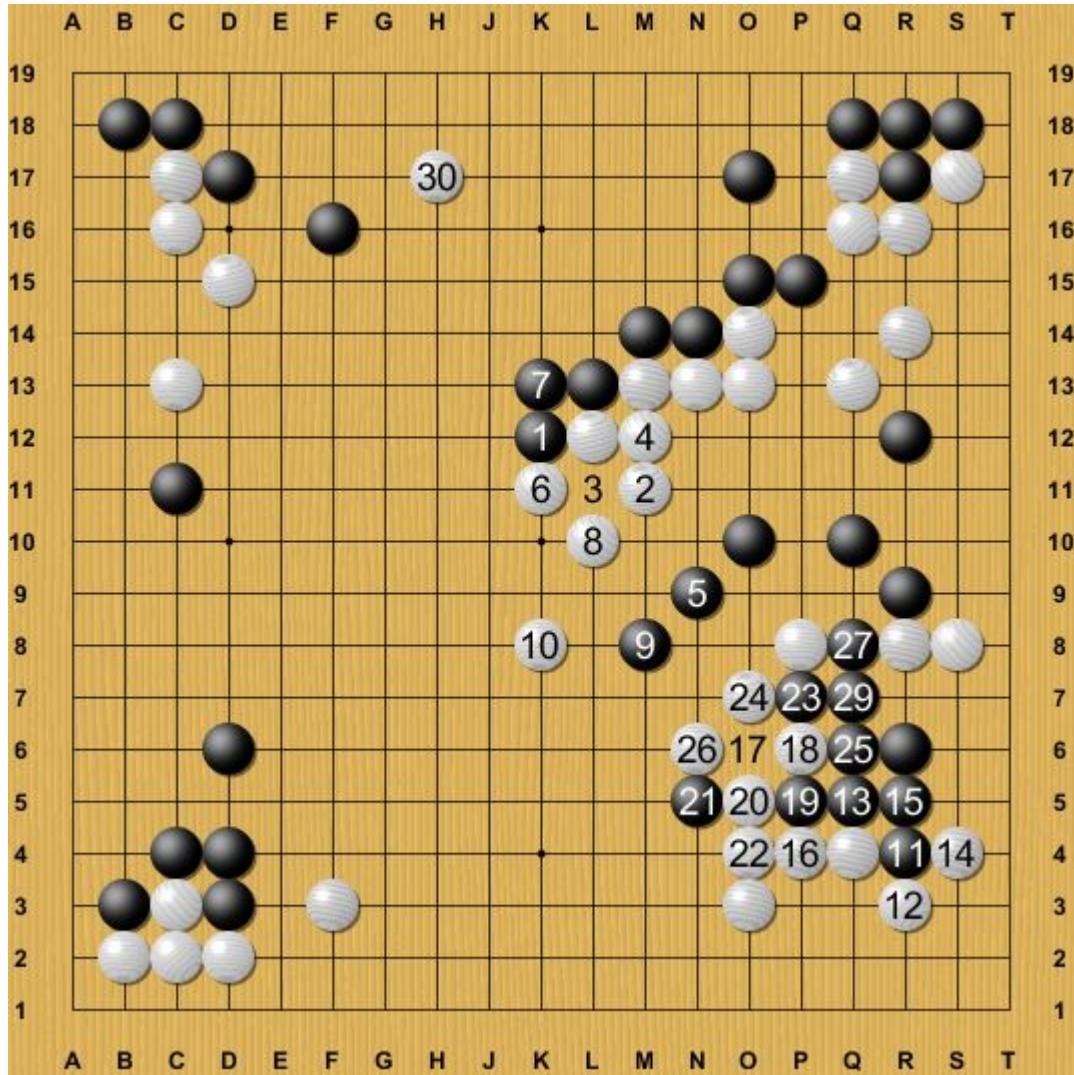
1국과 마찬가지로 이 대국도 한 수에 5초, 속기바둑으로 진행되었다. 첫 48수는 지난 대국과 같았으나 흑49로 느는 대신 젓혔다. 알파고가 1국에서 A의 결과에 만족하지 못했다는 뜻일 것이다.

49-52수



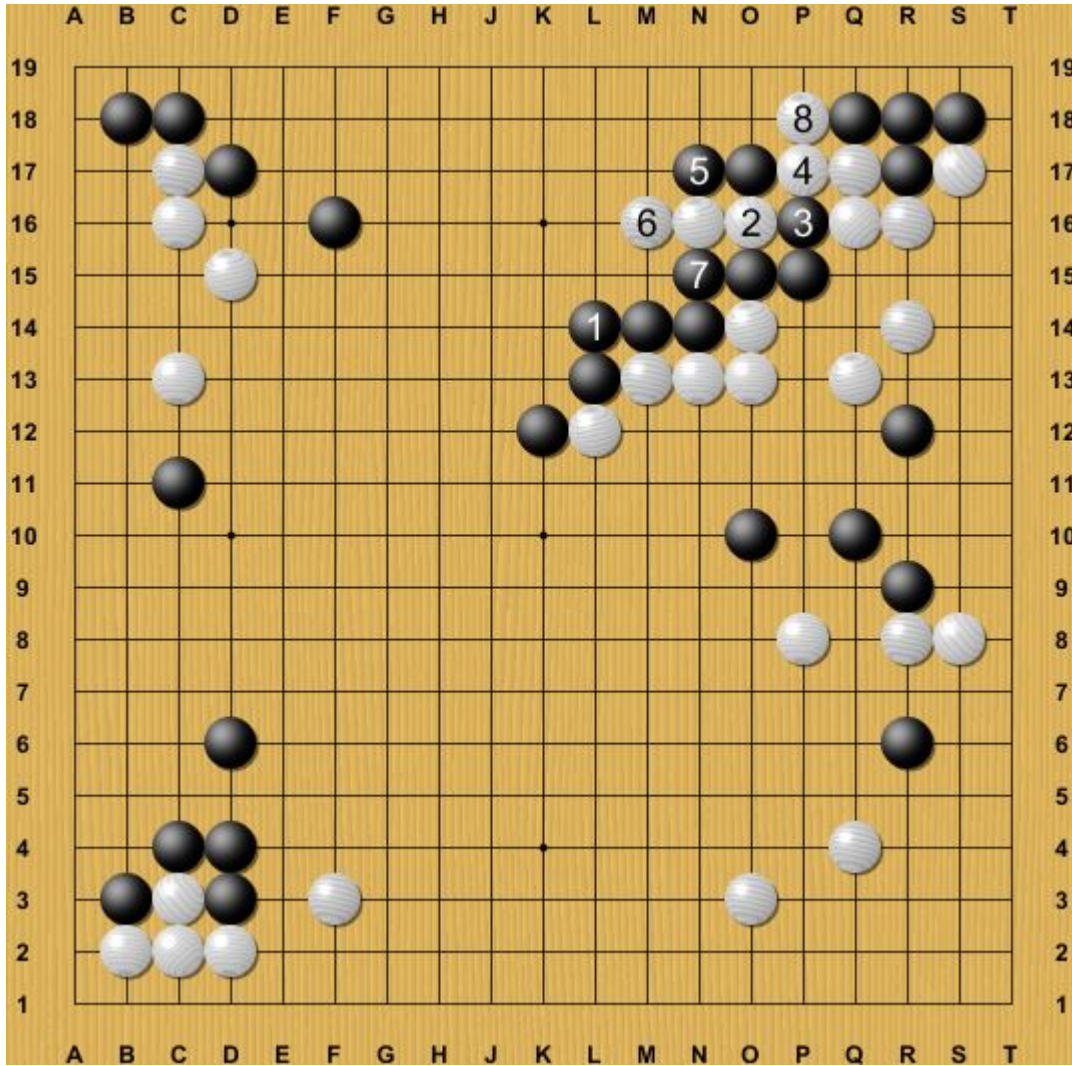
흑이 이단 젓힘을 선택하였다. 아마 참고도 1을 예상한 듯 하다. 실전에서는 백이 날카롭게 52로 들여다 보며 흑의 리듬을 흔들었다.

참고도 1



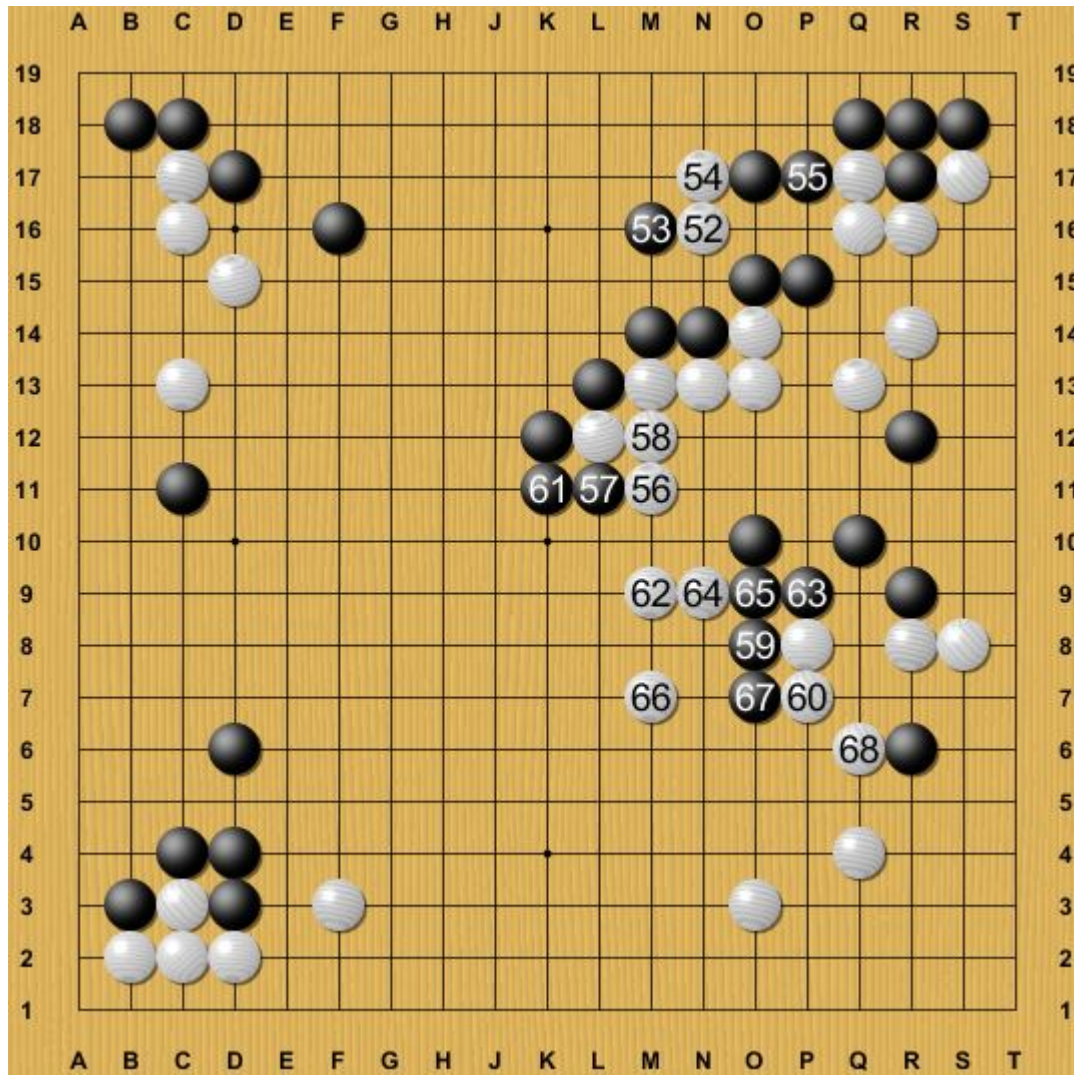
흑은 백이 호구로 받을 것이라고 예상했고, 5, 9로 우변을 진출시킬 계획이었다. 흑11, 13이 선수인 점도 우변 흑의 안정에 도움이 된다. 이후 백이 30으로 침입하며 상변이 중요한 승부처가 된다.

참고도 2



흑1로 잇는 수를 생각할 수 있지만, 백2로 나와서 끊었을 때 흑이 곤란해진다. 백8까지 흑의 모양이 무너졌다.

52-68수

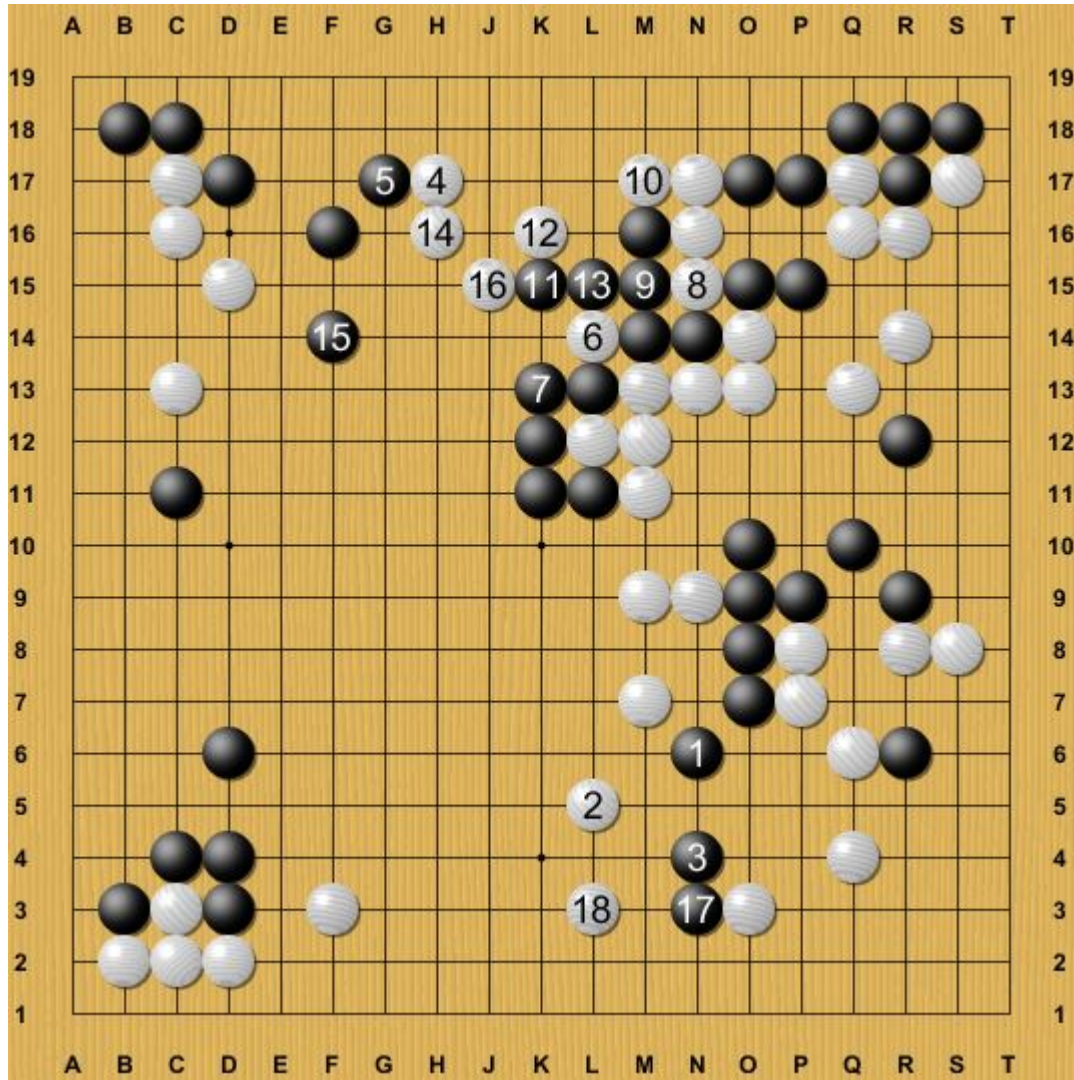


52와 53의 교환으로 흑이 상변의 약점들을 한 수로 지키는 것이 어려워졌다. 대신, 흑은 61로 중앙을 이어 우변 백 대마에 압력을 가했다. 흑은 선수를 잡아 상변으로 갈 기회를 찾고 있다. 물론, 이 작전은 흑의 위험성이 크다.

백68까지 진행되자 완전히 봉쇄된 것은 아니지만, 우변 흑의 모습이 상당히 괴로워졌다.

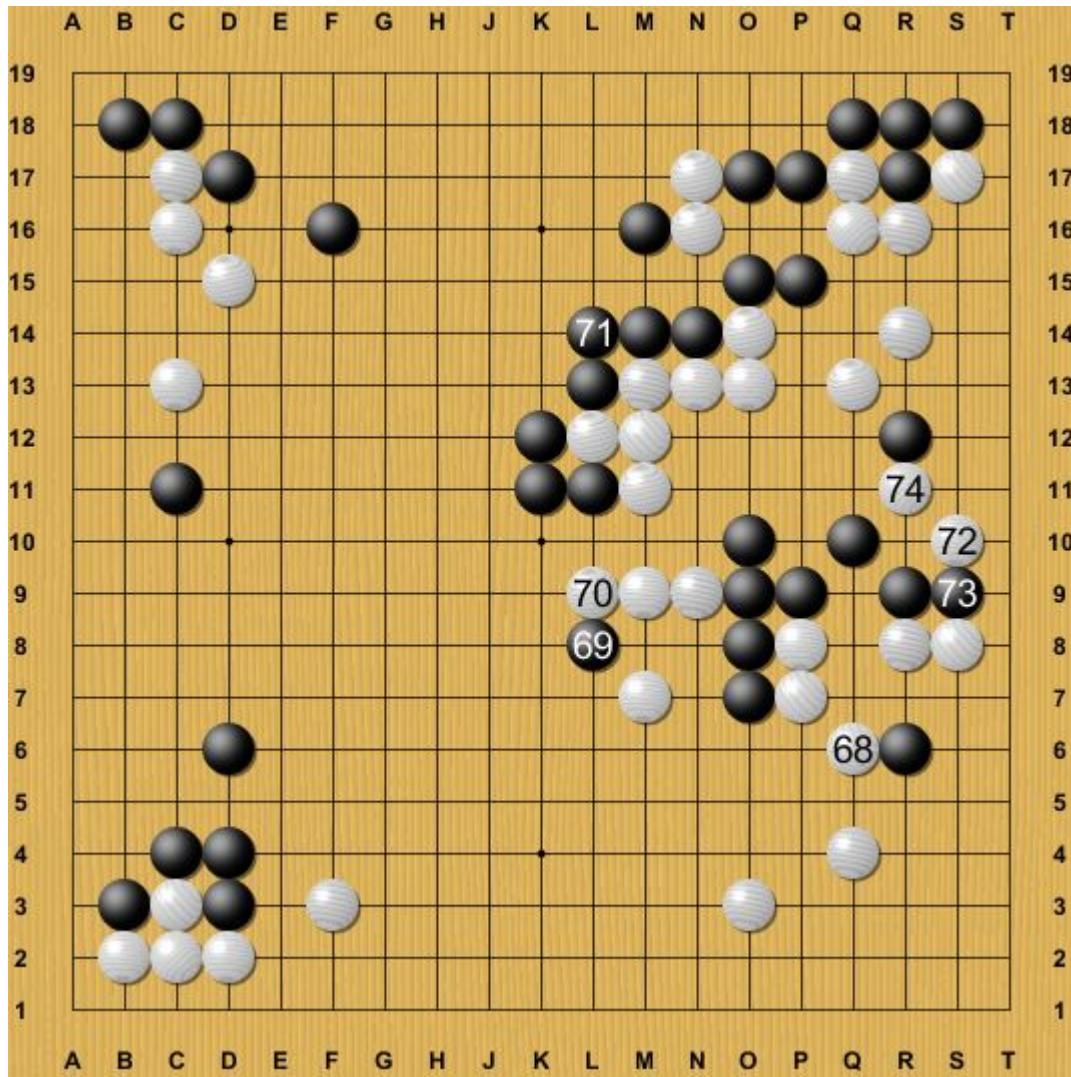
참고도 3이 백이 기대하는 변화를 보여준다.

참고도 3



백은 흑이 1의 마늘모로 나올 수 밖에 없다고 생각했다. 이후 2와 3을 교환한 후 백이 상변을 침입한다. 흑의 뒷맛이 나쁘기 때문에 비교적 쉽게 살 수 있다. 이렇게 되면 백이 우세한 국면이다.

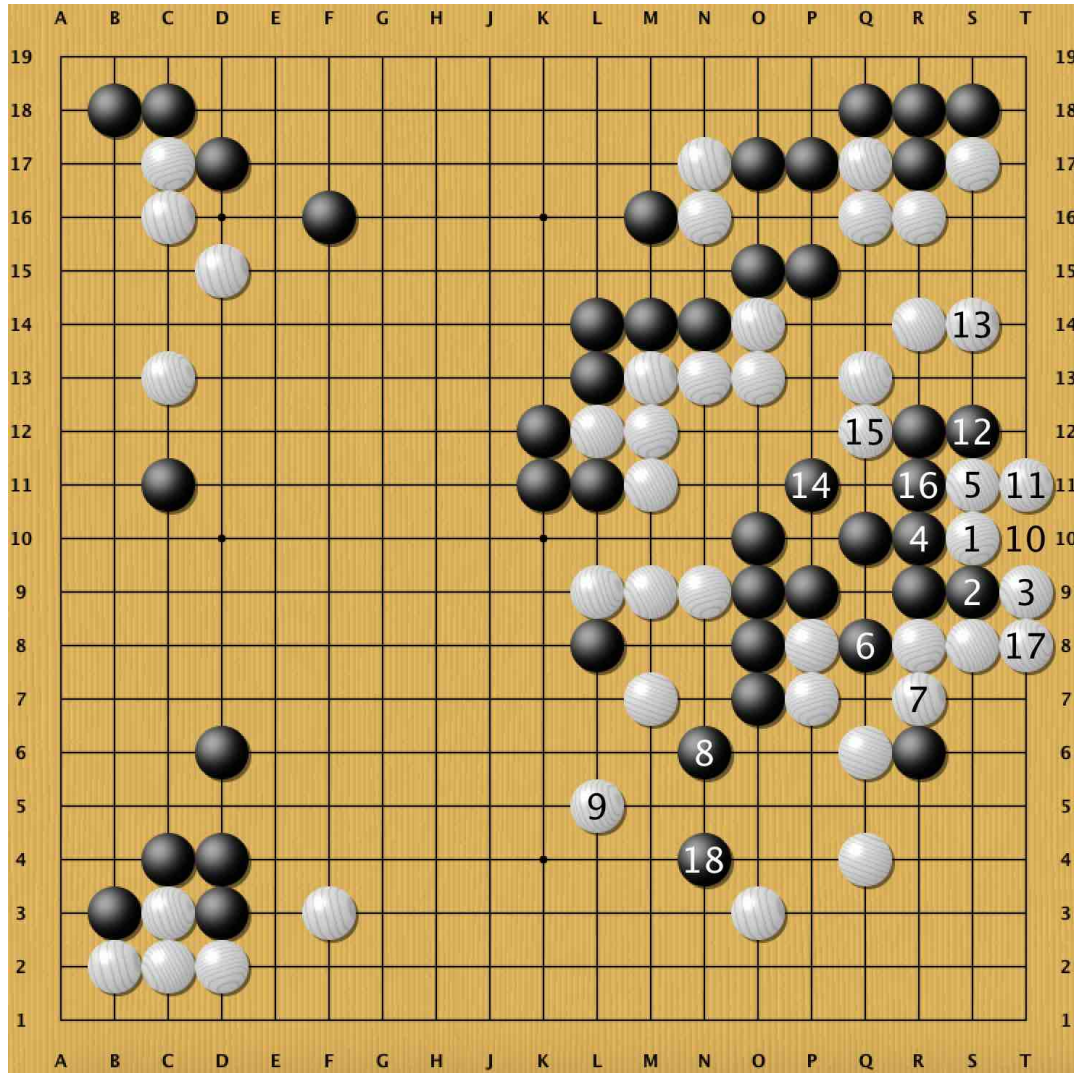
68-74수



흑69의 들여다 보는 수는 응수타진이였다. 백이 바깥 쪽으로 밀자 흑이 위험을 감수하고 71로 이었다. 이 수가 두어지자 상변 흑 모양이 상당히 두터워졌다. 하지만 우변의 흑 대마가 살 수 있을까?

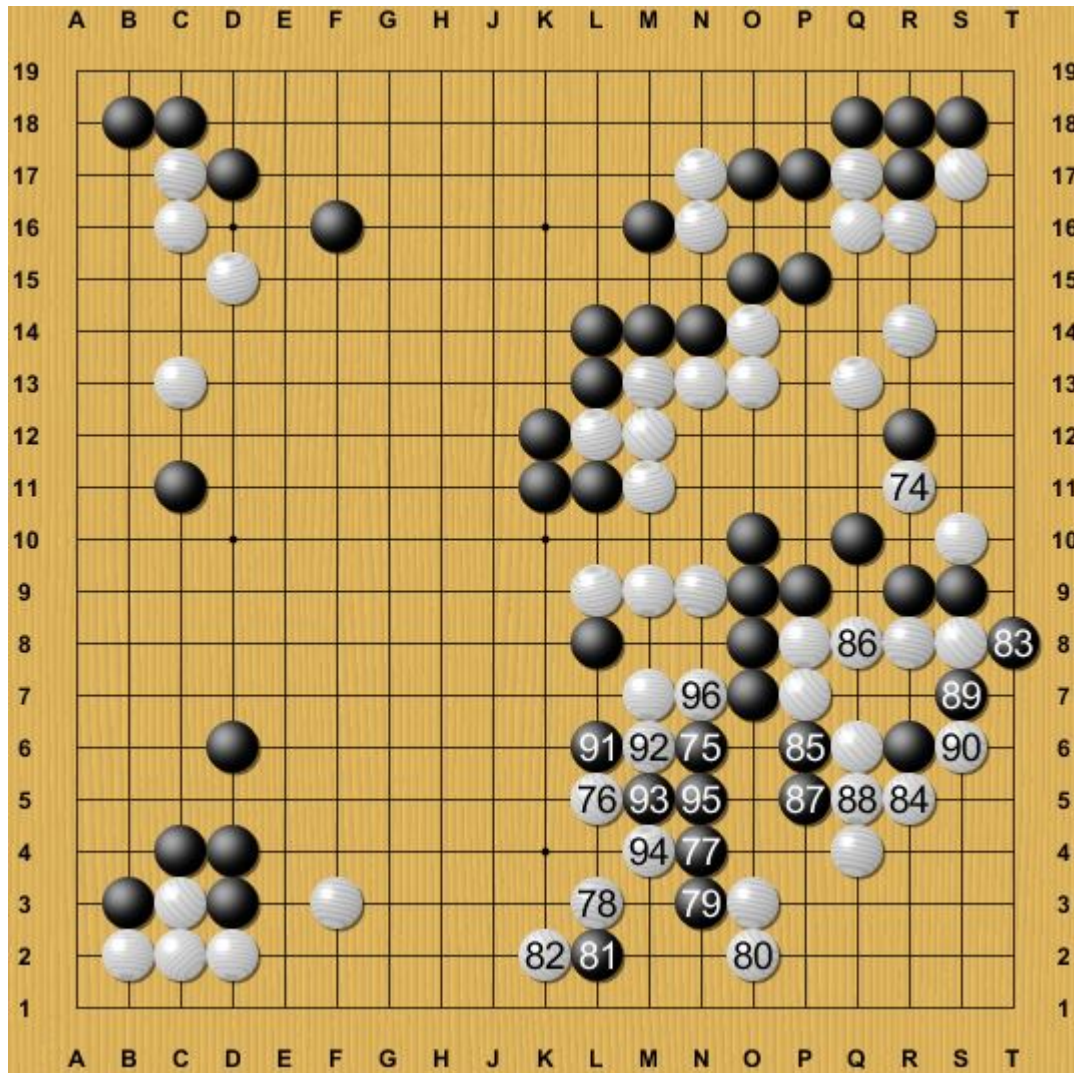
백72와 74가 치명적인 공격으로 흑 대마의 삶을 거두었다--알파고는 대마를 잡을 수 있다!

참고도 4



흑이 2로 찢렸을 때, 백은 3으로 연결할 수 없었다는 점을 언급하고자 한다. 흑4로 선수 교환을 한 뒤, 17까지 선수로 한 집을 만들 수 있기 때문이다. 이후 18로 뛰어나가면 백은 이 흑 대마를 잡을 길이 없다.

74-96수

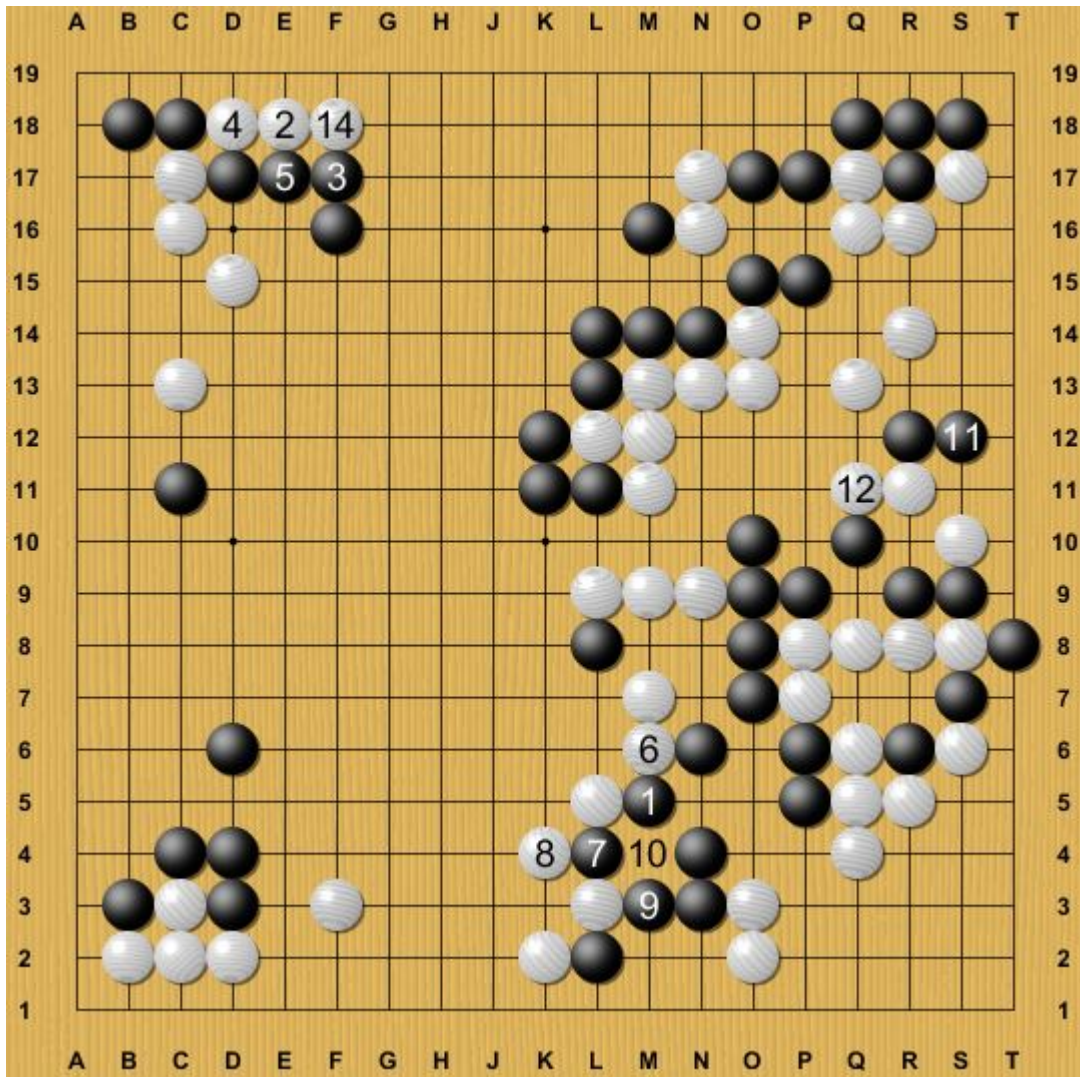


이후 변화는 외길 수순이나 다름없었다. 흑은 살기 위해 밖으로 나갔고, 85, 87로 안형을 만들었지만 여전히 두 집을 만들기 어렵다.

흑이 91로 건너붙었을 때, 흑은 이 대마가 잡힐 것이라고 생각하지 않고 있었다. 하지만 백96이 강력한 한 방이었다. 이 수에 대해 참고도 5에서 설명을 덧붙인다.

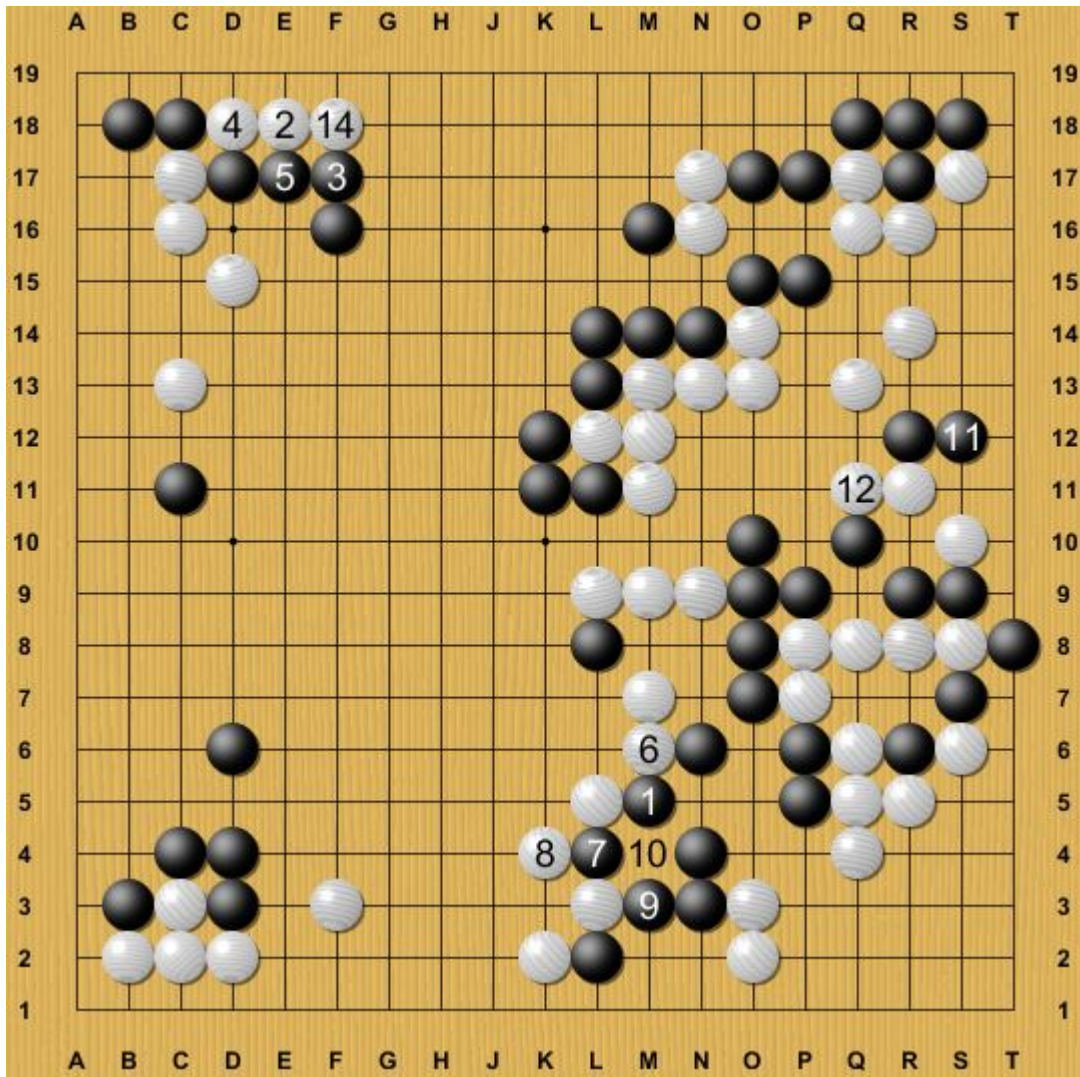
이제 정말 흑 대마가 끝난 것일까? 실은 흑에게 대마를 살릴 수 있는 기회가 한 번 있었다. 하지만 이 대마를 살린다고 이 대국을 이길 수 있는 건 아니다. 참고도 6에서 이어간다.

참고도 5



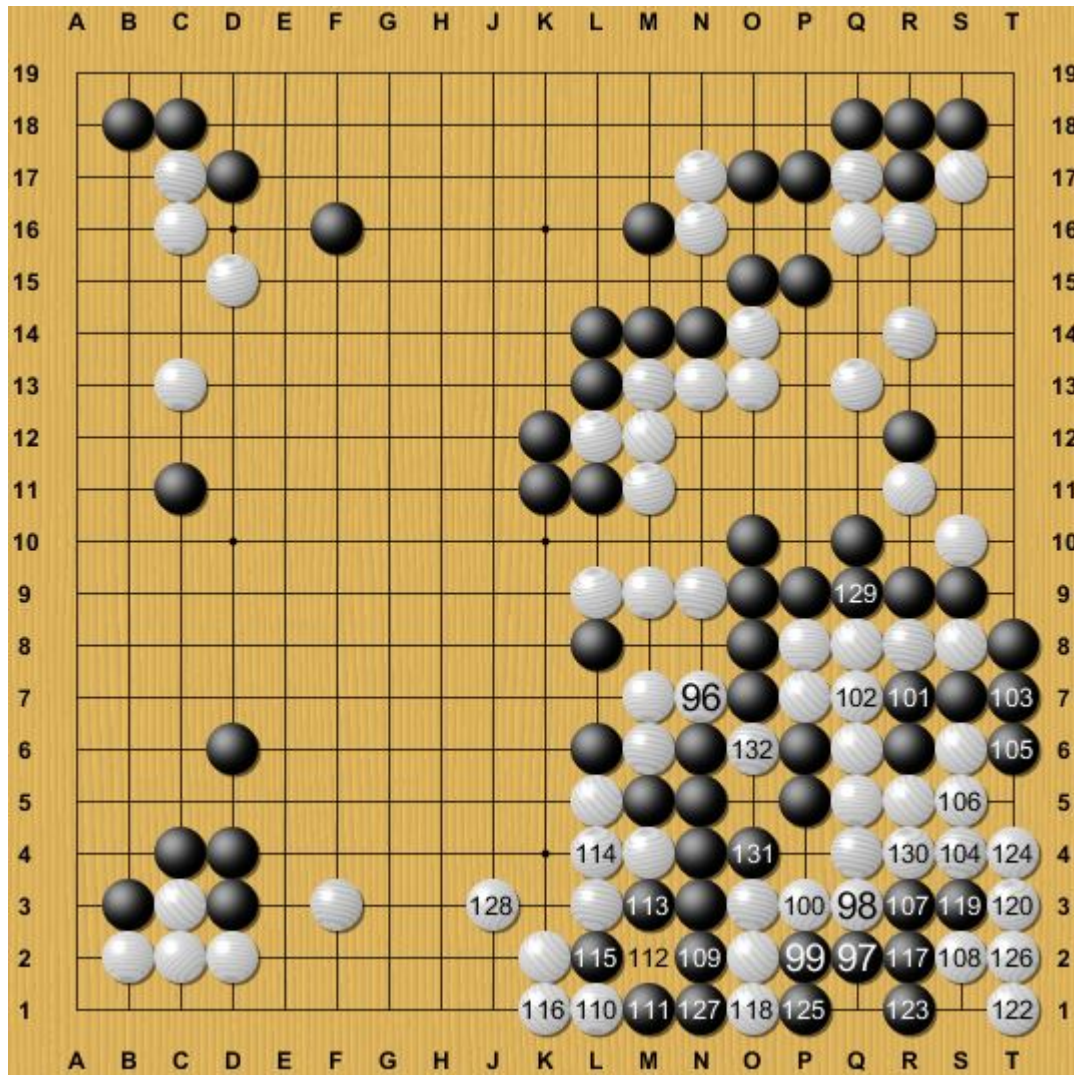
흑은 백이 대마를 잡을 수 없고, 대신 바깥 쪽 흑을 잡는 것으로 타협될 것이라고 믿었다. 16까지 하변에서 패가 나지만 흑이 중앙에서 언제든지 한 집을 낼 수 있기 때문에 큰 문제가 되지 않는다. 흑 대마가 살고 나면 상변 흑집이 크기 때문에 흑이 우세하다. 하지만 이것은 흑의 희망사항이었다.

참고도 6



흑은 1로 붙이며 백의 약점을 이용해 패를 만들 수 있었다. 하지만, 상변에서 백이 계속 팻감을 만들 수 있다는 것이 문제였다. 특히, 백2의 들여다 보는 수는 흑이 받기 어려운 맥점이다. 이후 백14까지 진행되고 나면 흑에게 대책이 없는 모습이다.

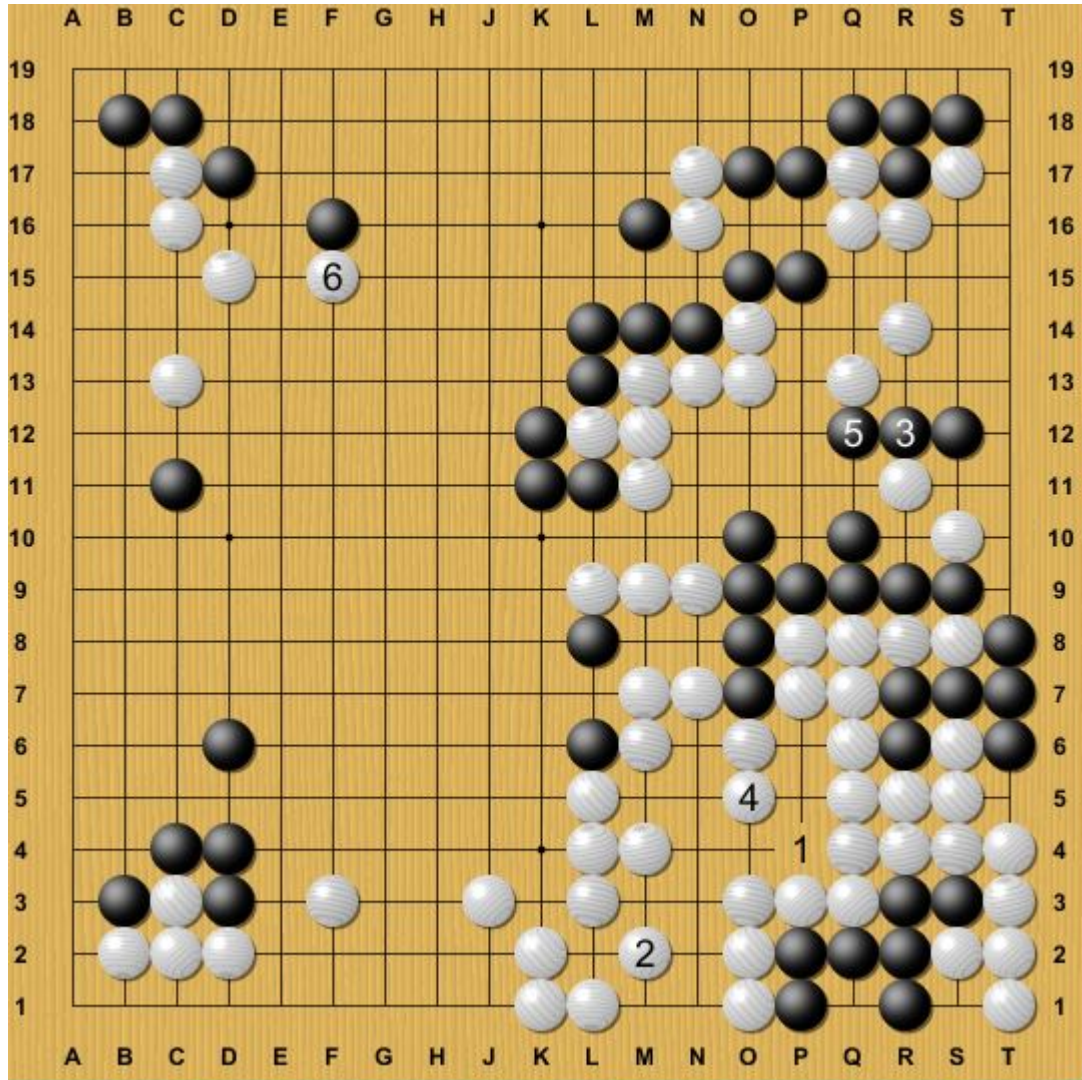
96-132수



비록 수순이 길고 복잡해보이지만, 사실상 흑이 살 수 있는 길은 없다. 백의 공격이 최선이 아닌 듯 보일 수도 있지만, 알파고의 관점에서는 이 길이가 가장 쉽고 확실한 방법이었다. 132까지 진행되었을 때, 흑은 패를 만들 수 있지만 흑이 패를 이길 수 있는 방법이 없어 큰 소용이 없다.

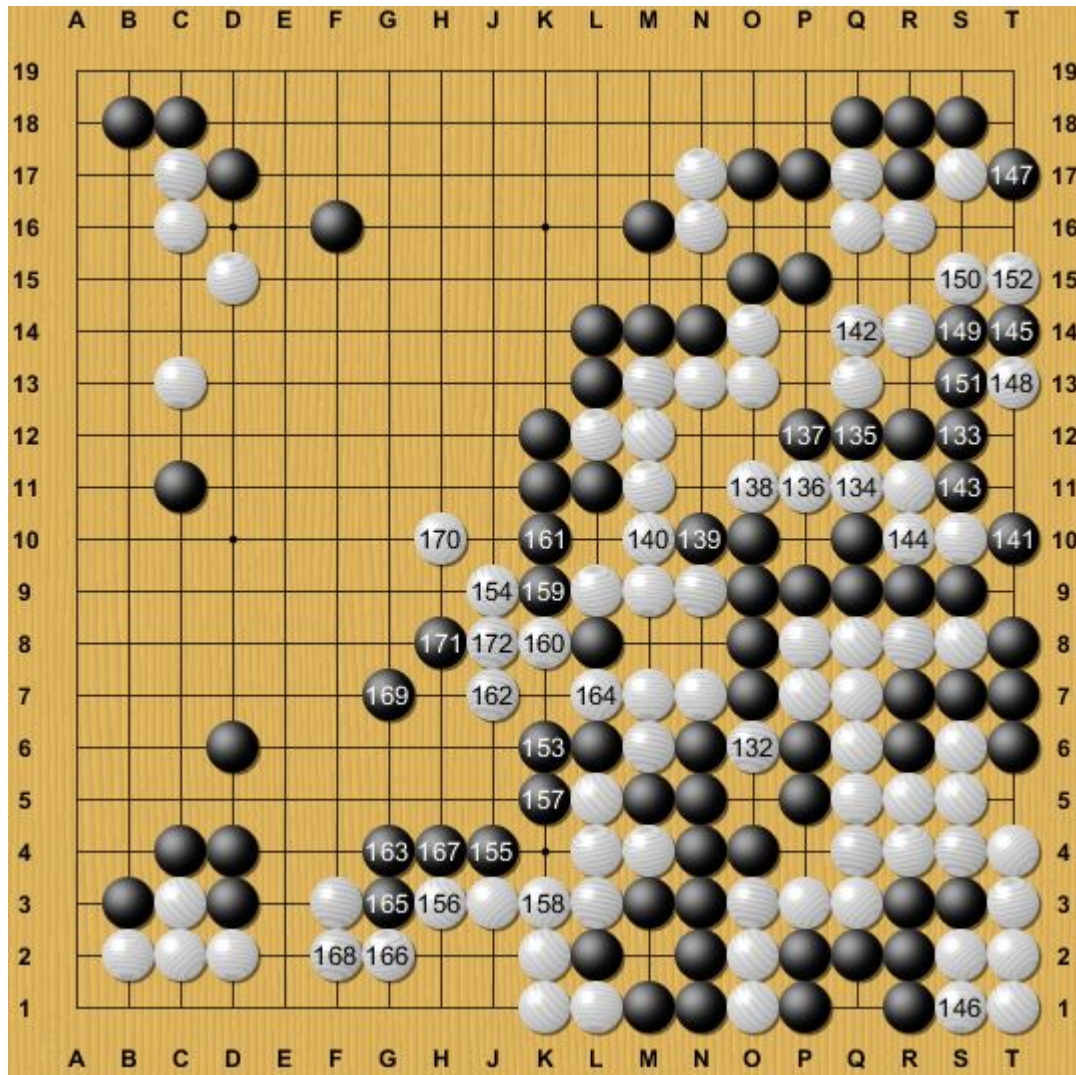
참고도 7에서 설명을 이어간다.

참고도 7



흑이 바로 패를 시작하면, 백이 패를 떠난다. 이때 흑의 팻감은 백 두 점을 잡아 우변의 일부 흑들을 살리는 것 뿐이다. 하지만 백이 4로 패를 해소하면 한번 백집이 상당히 불어난다. 또한, 백이 선수를 잡아 6으로 붙이면, 흑이 좌상 백을 잡지 않는 한 한번에서의 손해를 만회할 길이 없다.

132-172수

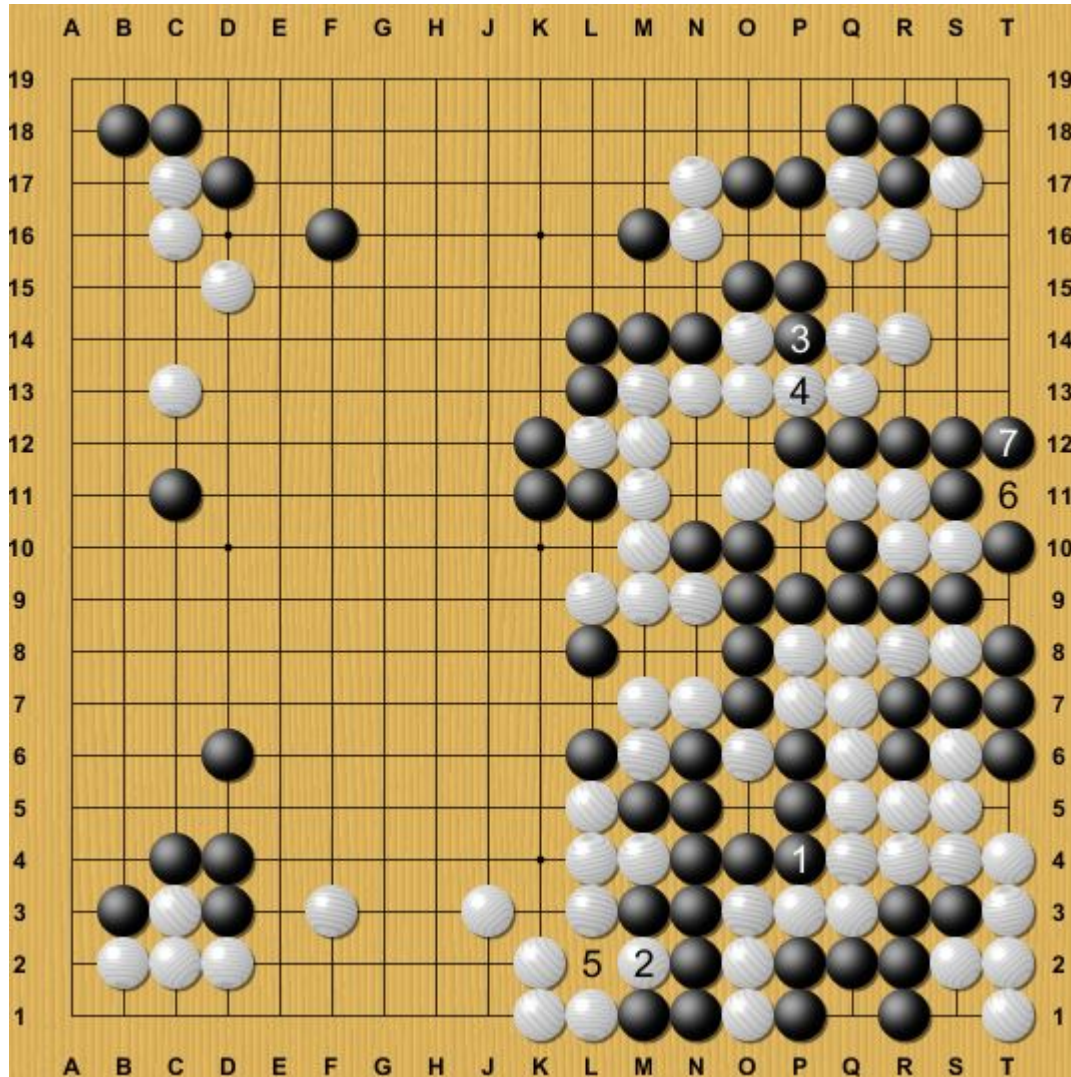


이후의 진행들은 크게 중요하지 않다. 다만, 몇 가지 사소한 점을 언급하고자 한다. 백이 144로 이었을 때, 흑은 패를 시작하기 어렵다. 참고도 8에서 설명을 이어간다.

백이 146으로 지키자 흑 대마가 완전히 잡혔다.

이후 수순들은 흑이 그저 두어본 것에 불과하다. 흑이 172수에 패배를 선언하였다.

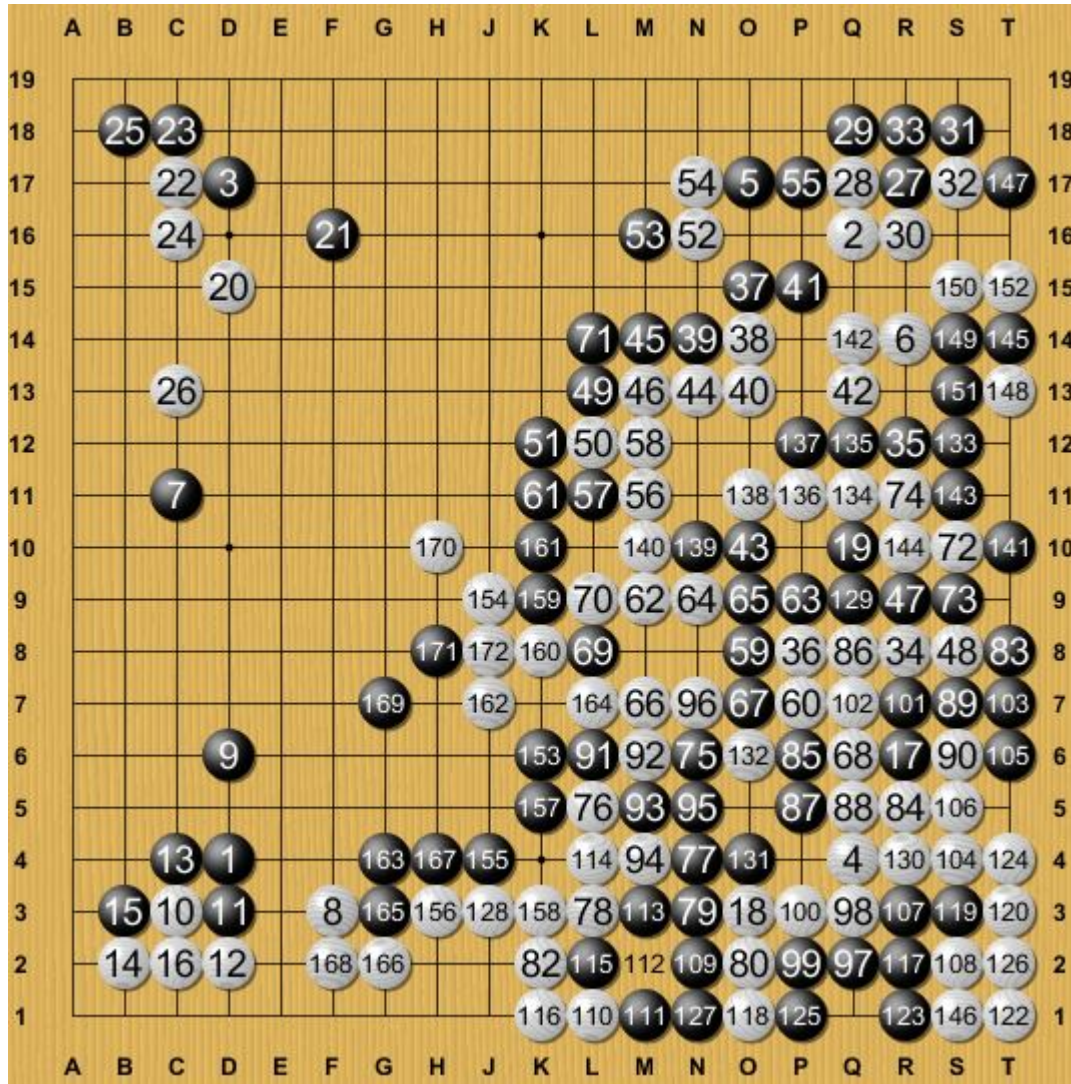
참고도 8



8=2

이때가 흑이 패를 할 수 있는 마지막 기회였다. 흑에게 하나의 팻감이 있지만 백 역시 6에 팻감이 있다. 이후 백이 8로 패를 따면 흑에게 팻감이 없다.

1-172수



알파고의 대세관과 주도권, 전체의 흐름을 운영하는 능력은 모두에게 알려졌다. 하지만 어떤 이들은 알파고의 사활 능력에 의문을 제기했고, 사활이 승부를 가르는 상황이 되면 혼란스러워 할 지 모른다는 추측을 했다. 전투와 공격은 할 수 있지만, 잡는 것도 가능한가? 이 대국은 의심의 여지없이 알파고가 대마를 잡을 수 있는 능력이 있다는 것을 보여준다.

