

# 韓國型 워게임模型 開發技法

文 亨 坤

韓國國防研究院

워게임은 전쟁수행능력 평가를 위하여 수많은 變數들이 복잡하게 연결되어 있는 極限狀況에서의 戰鬪遂行狀況을 신속하게 분석할 수 있는 戰爭模擬分析 技法의 하나이다. 최근 컴퓨터의 處理能力이 급격히 增大됨에 따라서 워게임의 활용영역이 점진적으로 확대되고 있다.

워게임운용에 있어서, 우리의 戰爭狀況과 實情에 맞는 戰爭模擬模型을 우리가 개발하여 사용하는 것이 가장 理想的이다. 그러나 이러한 模型開發·運營에는 막대한 費用과 時間이 소요되며, 최근까지 超大型模型을 獨自的으로 開發할 수 있는 여건이 충분히 성숙되어 있지 않다. 아직까지 워게임 專門研究機關이 국내에 없으며, 워게임모형개발과 전문인력확보에 대한 투자가 미흡함으로써, 戰爭研究의 海外依存이 지속되고 있으며, 한국상황에 적합한 전쟁연구는 국내 워게임 관련기관을 중심으로 제한적으로 수행되고 있는 실정이다.

하지만 당면한 國防政策 決定과 戰爭遂行能力 評價를 효율적으로 遂行하기 위해서는, 先進外國의 開發模型을 確保·補完·改善하여 活用하면서, 이와 병행하여 中長期的으로 獨自的인 韓國型 模型을 開發할 수 있는 能力을 確保하여야 한다.

본 논문은, 韓國型 워게임模型開發에 있어서 필수적으로 檢討·分析되어야 하는 사항과 主要 戰鬪論理를 개선하는데 필요한 開發段階別 檢證方法을 제시한다.