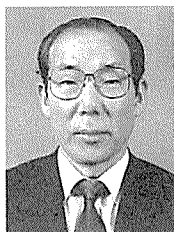


# 70年代 韓半島의 戰雲을 막아준 컴퓨터

1953년 7월 한반도의 허리가 자라진 채 미국측의 일방적인 休戰協定으로 수십만의 한국군과 UN군의 젊은 피를 뿌렸던 동족상잔의 쓰라린 역사를 우리는 잊을 수가 없다. 그런데 휴전된지 20여년이 지난 70년대초, 우리나라가 또다시 6·25의 전운으로 뒤덮일뻔 하였던, 이제까지 어디서도 공개되지 않은 密話를 역사속에 묻어 버릴 수가 없어 회고담으로 약술하고자 한다.

필자가 1965년 육군본부에서 군의 科學化를 위한 자동자료 처리 실무책임을 맡고 전군 전산화업무개발을 추진하는 과정에서 그 당시 우리나라는 'Computer'라는 용어조차 생소한 시대였다. 군과학화의 일환으로 각종기기체계의 효율화와 제반사업의 타당성분야 및 지휘결심자료의 과학적 근거 뒷받침의 필연성이 대두되면서 OR(Operations Research) 기구를 설치하게 되었다. 이에따라 1972년 봄 필자가 성균과대학교학군단 敎授部長에서 신설된 육군연구발전사령부 OR실장으로 전보되어 한미기획단과 OF실이 합동으로 컴퓨터를 이용한 War Game을 실시하기로 하였다. 이 Model을 가지고 해군과 공군을 제외한 한국군대 인민군의 전투병력 및 각종 지원 무기를 총동원하여 분대에서 중대전체에 이르기까지 전투역량을 평가하는 컴퓨터를 이용한 가상전시를 시켜본 것이다. 그 결과 예상한바와 같이 복측이 1.5부 이상 우세한 것으로 평가



鄭南植

대한정보처리학원 원장

되었다. 이 War Game 결과보고서를 미국의회에 제출하였던 바 사막에서 오아시스를 만난것과 같다는 국방위원장의 찬사로 행정부를 점잖게 잠 재웠을 뿐만 아니라 주한미군철수문제는 앞으로 거론치 않도록 다짐받았고 오히려 한국군장비의 현대화가 가속화되도록 적극지원하는 대한정책으로 발전시킨 전화위복의 계기가 되었다는 비화는 잊을 수 없는 컴퓨터의 위력이며 우리나라 역사의 한 장이었다고 느껴진다.

회고하건데 이 가상전투 수행과정에서 가장 중요시 되었던 부분이 Source Data의 신빙성, 정확성이었으며 한미간의 입장이 상반되었다는 점이다. 미국측은 한국군이 강한 쪽으로 한국측은 약한 쪽으로 정보분석자료의 Input Data를 각기 유리한 방향으로 고집하는 바람에 약 2개월간에 걸쳐 줄다리기가 암투가 벌어졌던 것이다. 끝으로 이 War Game에 참여했던 한 사람으로서 새삼 실감케 하는 바는 Model과 처리 절차가 아니라 Source Data가 좌우한다는 사실이며 이와같은 방식은 해·공군을 포함하여 확대된 종합 War Game의 수시 실시로 취약성 보완이 절실 하리라 여겨진다.