

위게임 모형의 C4I 기능통합 및 연동화 시뮬레이션 기법

문형곤, 박찬우
한국국방연구원

최근 선진국들은 신규 위게임모형 개발시 장차전 개념을 반영하기 위하여 미래전장의 주요기능인 C4ISR 및 객체지향 기법을 적용하려고 노력하고 있다. 이러한 위게임 모형들은 현실과 같은 가상환경에서 합동작전을 모의할 수 있으며 전략, 작전 및 전술 수준을 모두 고려할 수 있고 지상전, 공중전, 해상전, 미사일전, 정보전 등 현대 전투개념을 모두 반영할 수 있도록 초대형 시뮬레이션 시스템으로 발전되고 있다.

본 고에서는 C4I 기능통합 및 연동화 모의 논리중에서 전략기동, 전술기동, 교전평가, 전략수송, 표적탐색, 미사일 판정을 위한 모의 기법과 초대형 시뮬레이션 시스템의 자료/명령 전달 구조 및 하드웨어/소프트웨어 사양, 구성 모듈등을 분석한다. 특히 현재 미 합참에서 개발중인 JWARS모형의 주요 객체들인 전투공간개체(BSE: Battle Space Entity), 아크-노드 네트워크, 화력 집중점(FCPs: Fire Concentration Points) 등을 살펴보고 현대전의 가장 큰 특징인 C4ISR(Command, Control, Communication, Computer, Intelligence, Surveillance, Reconnaissance) 분야에서 표적탐지, 통신, 정보 모의 기법을 분석함으로써, 향후 한국적 여건에 적합한 분석모형 개발 방향을 제시하고자 한다.

주소: 130-650

서울 동대문구 청량사서함 250호

한국국방연구원 국방모의센터

전화: (02) 9611-353, 9611-862

FAX: (02) 9611-195

e-mail: moon@kida.re.kr, pcwoo@kida.re.kr