

# 부대(차원) 임무 달성을 위한 사이버작전

\* 새로운 전쟁형태로서 독립사이버작전은 논외

- 지휘통제 원칙

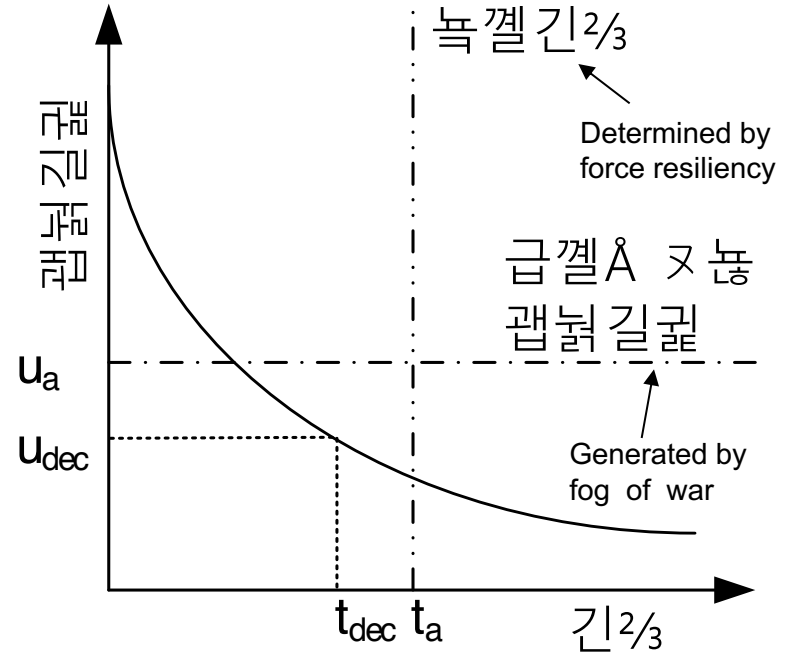
허용 시간과 수용 가능한 불확실성 범위 내에서 대응책을 시행

- 사이버위협

시간과 불확실성 측면에서 대응 기회를 제한하거나 그 기회 범위를 축소시키는 영향

- 사이버작전

사이버적 수단으로 전장의 불확실성을 감소시키고, 시간을 얻어 부대 임무 달성에 기여



- 지휘통제모델은 공통이나  
\*사이버킬체인은 기존 지휘통제모델(O-O-D-A)의 확장 응용
- 불확실성 측면에서 정보의 비대칭으로 공격자에게 유리한 환경에서 시간 측면에서도 작전의 주도권이 항상 공격자에게 있어서
- 지휘통제 원칙 측면에서 보면 항상 공격자에게 유리하고 방어자에게 불리한 불공정한 전투환경

기술 수준이 동일 하다면 사이버전장은 공격자가 이기는 작전환경

## 사이버 (방어) 작전체계의 혁신

- 기존 사이버방어 대책과 한계
  - "security is not a product, but a process."
  - "no absolute solution for cybersecurity."
  - => 사이버보안프레임워크 + 사이버위험관리 정책
- 사이버공격 표면에 대한 공격자의 정보우위를 제거하고 체류 시간을 강요하여 탐지율 증대 및 대응시간 획득 필요  
(방법 예: 사이버보안기술 + 기만전술 => 사이버기만기술)
- 강요된 위험관리정책에서 선택적 대응전략으로 전환필요

**전술과 연계한 사이버 기술/체계 도입과 훈련 환경 구축 필요**

(한,미 합참의 조직형태는 이미 C4I와 사이버의 융합 추구)