

# 다시, 충무공 이순신 장군의 리더십을 생각한다



올해는 충무공 이순신 장군 탄생 480주년을 맞는 뜻 깊은 해다. 이순신 장군의 탄생지인 서울 중구를 수호하는 중구대대 중대장으로서 그가 보여 준 리더십을 배우고자 한다.

첫째, 철저한 준비와 현실 인식을 통해 싸우기 전 이길 준비를 하는 것이다. 이순신 장군은 전투 전 지형과 기상을 분석, 적의 동향을 면밀히 탐지하는 등 치밀한 정보 수집으로 전투계획을 세웠다. 무기, 병력 등 작전 가용요소를 사전에 점검하고 철저한 정비와 훈련으로 전투준비태세를 확립해 ‘준비된 승리’를 구현했다.

둘째, 솔선수범을 바탕으로 몸소 보여 주는 현장 중심의 리더십이다. 전투 시 부하들과 고통을 함께하고 위험을 감수하며 최전선에 나서 지휘하는 모범을 보였고, 모든 결과에 지휘관으로서 책임지는 모습에 부하들은 진정성을 믿고 자발적으로 헌신했다.

셋째, 부하 사랑과 인간 중심의 리더십이다. 부하들의 이름을 기억하고 격려하며 심리적 안정감을 주고, 전투 후 부상병을 직접 돌보며 전사자의 유가족을 위로하고 챙기는 모습은 진심 어린 부하 사랑과 군심 결속의 핵심이었다.

넷째, 공정한 지휘 및 위기상황에서도 강한 신념과 불굴의 의지로 구성원을 이끄는 카리스마 넘치는 리더십이다. 법을 엄격히 지키고 부하를 엄정하게 통솔하되 공정하게 적용해 강한 신뢰관계를 구축하고, 공평한 보상과 인격적 존중으로 조직 단결력을 강화했다.

또한 명량해전 당시 극도의 열세에도 전투를 회피하지 않는 결단력과 ‘필사즉생 필생즉사(必死即生 必生即死)’의 정신으로 위기상황에서도 부하들의 감정과 의지를 하나로 묶어 공포를 신념으로 바꿔냈다.

다섯째, 명확한 목표 제시와 비전을 공유하는 것이다. 모든 전투에서 부하들에게 임무 목적·의도를 명확히 전해 단순한 명령 전달이 아닌 ‘무엇을 위해 싸우는가’를 인식시켰다. 또한 ‘함께 지켜야 할 가치’를 공유, 공동체적 사명감을 고취하고 자발적 참여를 유도해 전투 사기와 단결력을 극대화했다.

그의 정신을 본받아 ‘준비된 승리’를 위해 철저한 사전 대비와 현실 인식을 바탕으로 임무를 수행하고, 어떤 상황에서도 솔선수범하며 현장에서 답을 찾는 중대장이 되고자 한다.

또한 전우 한 사람 한 사람의 마음을 살피고 성장하도록 지원함으로써 인간 중심의 리더십을 실천하고, 공정한 기준과 신뢰를 바탕으로 단결된 조직문화를 만들기 위해 노력할 것이다.

## 국방일보

발행인 이은영 편집인 김가영

1964년 11월 16일 창간(월간) | 2010년 7월 13일 등록번호 서울 가00337 | 인쇄인 장대환

독자관리 발송문의(구독신청 주소변경) 02-2079-3851~2 | 팩스 02-757-9309  
인터넷 kookbang.dema.mil.kr | 04383 서울시 용산구 이태원로 22

편집팀	편집 02-2079-3770-85	군947-3770-85
	교열 02-2079-3791-4	군947-3791-4
취재팀	취재 02-2079-3730-42	군947-3730-42
	사진 02-2079-3760-3	군947-3760-3
디지털콘텐츠팀	02-2079-3710-4	군947-3710-4
광고문의	02-2079-3124	군947-3124

본지는 신문윤리강령 및 그 실천요강을 준수합니다

# 인구절벽과 로봇 강군의 역설



민간에선 자율순찰로봇, 이동형 감시로봇, 원격대응로봇 등 다양한 플랫폼이 이미 실용화 단계에 도달했다. 이를 군환경에 적용하는 일은 현재의 전력 공백을 보완할 현실적 대안이다. 기지 내 순찰, 중요 시설 감시, 야간 출입 통제와 같은 반복적·표준화 임무는 피지컬 AI 로봇이 우선 분담할 수 있다. 그럴 경우 장병은 보다 본질적 임무와 교육훈련에 집중하고 전투준비태세도 동시에 향상될 가능성이 있다.

이제는 방향성 논의를 넘어 구체적인 목표가 필요하다. “향후 몇 년 내에 우리 군의 경계·불침번·당직근무의 일정 비율을 로봇으로 대체하겠다” “군사·산업 이중 목적의 로봇을 몇 년 안에 생산·시범배치하겠다”와 같은 선언은 도전적이지만 검토할 가치가 큰 제안이라고 생각된다. 이러한 목표가 제시되면 연구개발, 예산, 제도 정비가 하나의 방향으로 모이고 군과 산업계 모두에 명확한 신호가 될 수 있다.

우리 군이 수행할 핵심 역할은 이런

소요를 선제적으로 창출하는 일이다. 군이 경계·불침번·당직용 로봇, 군사·산업 겸용 다목적 로봇 등 구체적인 소요를 제시하면 산·학·연과 방위산업체는 이에 기반해 기술 개발과 제품화를 가속화할 수 있다. 이는 로봇 플랫폼뿐만 아니라 센서, 배터리, 소프트웨어, 네트워크까지 포함하는 공급망 혁신을 견인하는 동력이 될 것이다.

장기적으로 이러한 기반은 본격적인 로봇 군대로 발전하는 토대가 된다. 위험지역과 반복 임무는 로봇이 우선 수행하고, 인간 장병은 지휘·결심·창의적 임무에 집중하는 구조가 정착된다면 우리 군의 전력 개념은 한 단계 도약할 수 있다. 로봇 전력을 가장 먼저 체계적으로 구축한 군대는 미래 연합작전의 표준을 제시할 위치를 선점하게 될 것이다. 나아가 우리나라가 피지컬 AI와 휴머노이드 로봇 분야에서 선도국가로 도약할 발판을 마련할 수 있다.

로봇 도입을 인구 구조 변화에 대응하고 미래 전력체계를 설계하는 국가 프로젝트로 인식할 필요가 있다. 지금의 위기를 로봇 전력 강화와 국가 차원 공급망 혁신의 기회로 전환하는 논의가 체계적으로 이어지길 기대한다. 인구절벽은 역설적으로 로봇 강군, 로봇 강국으로 나아가는 기회일 수 있다.

## ‘가락지 전달’ ‘재치놀이’ 56년 전 병영의 레크리에이션

### History in 국방일보

<1969년 12월 23일 자>

높은 생산성을 위해 중요한 것은 휴식입니다. 군 역시 강한 전투력을 위해선 충분한 휴식이 필요합니다. 풍요롭지 못하고 ‘여가’란 개념이 자리 잡지 못하던 1960년대. 하지만 우리 군은 휴식의 중요성을 잘 알고 있었던 것 같습니다. 1969년 12월 23일 자 전우신문(현 국방일보)은 육군 야전군이 장병들의 여가 활용을 위해 장병 집단놀이와 춤 등을 연구·보급했다는 기사를 게재했습니다.

‘새 레크리에이션 연구 보급’이란 제목의 기사는 “야전군은 군 사상 최초로 병사들을 위한 조직적이고 통일된 레크리에이션을 연구, 명년부터 관하 전 장병에게 보급하기로 했다”고 보도합니다. 더불어 “이 계획은 각 부대에서 실시하고 있는 잡다하고 특정병사 중심인 현재까지의 각종 오락수단을 지양해 즐길 수 있게 함으로써 삭막하고 메마르기 쉬운 병사들의 감정을 보다 밝고 건전하게 유도하여 병영생활의 명량화와 화목 단결, 참여의식을 고취시키기 위해 마련된 조치”라고 이유를 밝히고 있습니다.

기사에서 설명하는 ‘레크리에이션’



내용은 ‘가락지 전달’ ‘재치놀이’ ‘억지문답’ 등 1개 부대에서 중대·대대 단위 병력까지 동시에 참가할 수 있는 20여 가지 집단놀이입니다. 여기에 서구식 포크댄스를 우리 식으로 변형한 ‘아리랑’ ‘양산도’ ‘갑돌이와 갑순이’ ‘브라보 육군’ 등 20여 곡에 맞춰 춤출 수 있는 ‘야전 쾌지나’ 춤이라고 설명합니다.

새롭게 개발한 ‘레크리에이션’은 정훈장교에 의해 보급됐습니다. 이와 관련, 기사는 “대대급 정훈장교가 직접 지도를 맡은 이 오락수단의 보급은 교관요원에 의한 대내 장교 교육을 거쳐 각계 병사들에게 전파하며 이미 야전군은 11일부터 각 사단에서 대대 정훈장교를 소집, 교육에 임하고 있다”고

전하고 있습니다. 장병 여가를 위해 애쓴 야전군의 노력은 단발성으로 끝나지 않았습니니다. ‘레크리에이션’ 보급 보도 약 1년 후엔 한 단계 진일보한 진중오락인 ‘실내용 야전놀이’를 만듭니다. 1970년 12월 18일 자 전우신문은 ‘야전군 60가지 야전놀이 만들어 보급’이란 기사로 관련 내용을 소개하고 있습니다.

기사는 “야전군은 건군 이후 최초로 건전하고 흥겨운 새로운 종합 진중오락인 일명 ‘야전놀이’를 창안하고 연내 전 부대 장병에게 보급하기로 했다”고 기록합니다. 이 ‘야전놀이’는 이화여대 이경열 교수 지도와 한국레크리에이션협회의 협조를 구할 정도로 심혈을 기울여 개발됐습니다. 기사는 ‘야전놀이’에 관해 “7가지로 구분된 60가지 게임으로 구성돼 있는데, 병사들 간 부담감 없이 교육훈련과 경계 등에서 오는 심신 피로를 잊고, 웃고 즐기는 가운데 명량한 내무생활을 가져오게 할 수 있다”고 설명하고 있습니다.

이영선 기자