

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.6.807>

JCCT 2023-11-96

## 에어소프트 건의 훈련효과에 대한 연구

### A Study on the Effectness of Military Training with Air soft Gun

이창인\*, 김동석\*\*, 강민규\*\*\*, 박상혁\*\*\*\*

Chang-In Lee\*, Dong-Seok Kim\*\*,  
Min-Gyu Kang\*\*\*, Sang-Hyuk Park\*\*\*\*

**요약** 본 연구는 실제 총과 동일한 모양과 작동 방법을 가진 에어소프트 건의 훈련 효과를 연구한 글이다. 에어소프트 건은 1970년대 후반 일본에서 개발되어 현재는 총기 소유가 허가된 국가를 중심으로 레저스포츠와 훈련용으로 자리매김하였다. 특히 대만은 에어소프트건 게임을 활성화하여 시민군을 양성하고, 미국과 같은 군사 선진국도 이를 활용하여 실 사격전 훈련 및 전투부대의 시가전 훈련용으로도 활용하고 있다. 그러나 한국에서는 엄격한 사용규제와 장난감이라는 인식으로 인해 좋은 훈련 도구임에도 불구하고 활용이 미흡하다. 따라서 이 연구를 통해 에어소프트 건의 효용성을 입증하고, 에어소프트 건을 활용한 실질적 훈련으로 군의 전투력을 향상시킬 수 있을 것이다. 더 나아가 에어소프트 건에 대한 부정적 인식을 개선하여 새로운 스포츠 산업을 육성하는 계기가 될 수 있을 것이다.

**주요어** : 에어소프트건, 비비탄, 군사훈련, 훈련효과, 소부대훈련

**Abstract** This study examines the training effectiveness of airsoft guns that look and operate like real guns. Airsoft guns were developed in Japan in the late 1970s and are now popular for leisure sports and training, especially in countries where gun ownership is permitted. In particular, Taiwan has been promoting airsoft gun games to train citizen soldiers, and military leaders such as the United States have also utilized airsoft guns for live fire combat training and combat troops' live fire training. However, due to strict usage regulations and the perception that it is a toy, it is underutilized in Korea despite being a good training tool. Therefore, this study will prove the effectiveness of airsoft guns and improve the military's combat capabilities through practical training using airsoft guns. In addition, it will improve the negative perception of airsoft guns and foster a new sports industry.

**Key words** : Airsoft Gun, BBs, Military Training, Training Effectness, Small Unit

## 1. 서론

우리나라의 경우 에어소프트 건이 훌륭한 훈련 도구임에도 불구하고 장난감 정도로 여기는 고정관념으로 인해 논문으로 그 효용성을 증명할 필요성이 있었다. 따라서 본 연구를 통해 에어소프트 건에 대한 일반인과 군의 인식을 바꾸고, 군의 실질적 훈련에 기여하고

자 한다. 에어소프트 건은 기존의 공포탄 훈련이나 소총만 들고 하는 훈련과는 다르게 실제 쏘고, 맞는 훈련을 함에 따라 기존 훈련체계로는 거의 불가능했던 심리적, 생리적 스트레스를 직접 경험하며 훈련할 수 있다. 또한 피탄에 의한 약간의 고통은 자신의 행동과 전투기술의 문제점을 즉각 인지시켜 훈련효율과 효과를 극대화시킨다. 이러한 에어소프트 건을 활용한 훈련은

\*정회원, 육군본부 미래혁신연구센터 연구원(제1저자)

\*\*정회원, 육군항공학교 실험분석담당(참여저자)

\*\*\*정회원, 캠프텔타 대표(참여저자)

\*\*\*\*정회원, 우석대학교 군사학과 부교수(교신저자)

접수일: 2023년 10월 3일, 수정완료일: 2023년 10월 25일

게재확정일: 2023년 11월 10일

Received: October 3, 2023 / Revised: October 25, 2023

Accepted: November 10, 2023

\*\*\*\*Corresponding Author: plbas@hanmail.net

Dept. of Military Science, WooSuk Univ, Korea

군사훈련에서 유래된 바이에슬론이나 암벽등반과 같은 레저스포츠로 발전시킬 수 있으며, 스포츠화된 사격 및 소부대 전투기술 숙달은 예비전력 강화와 함께 국민의 건전한 여가활동으로 자리잡을 수 있을 것이다.

연구 방법은 문헌 연구와 에어소프트건 게임을 하는 현역군인 및 민간인을 상대로 에어소프트 건의 유용성과 활용성에 대한 설문조사를 하였으며 연구 범위는 6mm 플라스틱 BB탄을 사용하는 에어소프트 건과 이를 활용한 소대급 이하 교전 훈련으로 설정하였고 연구 대상은 우리나라의 에어소프트건 게임을 하는 현역군인 및 민간인이다. 따라서 본 연구는 에어소프트 건에 대해 고찰하고 에어소프트 건을 활용한 훈련사례를 제시한다. 이후, 에어소프트 건과 실제 총격전 교전거리 비교와 설문 결과를 통해 에어소프트건 게임의 효용성을 다루며 이를 통해 우리 군의 적용 방안과 이를 위한 조건을 제시하였다.

## II. 이론적 배경

플라스틱 6mm 비비탄을 사용하는 스포츠용 에어소프트 건은 1970년대 일본에서 처음 개발되었다. 일본에서의 실총 소유는 우리나라와 마찬가지로 엄격하게 제한이 되어 있으며 일부 예술품으로서의 무가동 실총 정도가 개인이 소지할 수 있는 대안이었다. 한편 미국에서는 2차 대전이나 베트남전의 참전용사들에 의한 재현 활동이 미국, 유럽에서 일어났고 이것이 주일미군을 통해 일본으로 흘러들어가 에어소프트 건이 만들어지는 계기가 되었다는 말도 있으나 명확하게 검증된 것은 없다.

1988년경 우리나라도 학교 옆 문방구에 아이들 장난감으로 판매되기 시작했다. 아카데미사가 만든 에어코킹 M1911 COLT 45 권총을 시작으로, 44 Auto Magnum, Beretta 92F, M16A 소총, 모터로 피스톤을 압축시켜 BB탄을 자동발사하는 L85 전동총까지 생산하여 판매하였다. 현재는 ‘총포·도검·화약류’ 등의 안전 관리에 관한 법률 시행령에서 탄환의 무게가 0.2g을 초과하는 것, 발사된 탄환의 운동에너지가 0.02kg·m(0.2J)를 초과하는 에어소프트 건의 경우 모의총포에 해당되어, ‘총포·도검·화약류 등 단속법 제11조(모의총포의 제조, 판매, 소지의 금지)’에 적용을 받는다. 이 때문에 국내에서는 BB탄 무게 0.2g 이하, 운동에너지는 0.2J 이

하의 장난감 위주로 판매되고 있다. 0.2J은 입으로 BB탄을 부는 수준으로 게임 및 훈련용으로 사용하기 어렵다. 에어소프트 건 게임이 발전한 일본, 유럽, 대만의 경우 최소 1J, 평균 2J 이상의 운동에너지를 허용하고 있고, 이 정도 운동에너지는 되어야 게임 및 훈련이 가능하다. 에어소프트 건은 압축공기로 금속탄(버섯탄, 또는 연지탄)을 발사하는 에어건의 대응 개념으로 붙여진 이름으로 보인다. 현재 에어소프트 건은 펌프의 압축공기 또는 가스 압력으로 플라스틱 BB탄을 발사하는 총을 뜻한다. BB탄으로 불리는 총알은 원래 공기총의 ‘구형탄환(Ball Bullet, BB)’과 구별하기 위해 ‘플라스틱 BB탄’으로 불렸으나 현재는 에어소프트 건의 보급과 저변확대로 인해 ‘BB탄’이라고 하면 ‘플라스틱 BB탄’을 칭하는 말이 되었다.



출처 : <https://www.popularairsoft.com/news/6mm-airsoft-bb-vs-45mm-metal-bb>

그림 1. 좌측부터 6mm 플라스틱 BB탄, 공기총용 4.5mm 금속 BB탄, 6mm 플라스틱 야광 BB탄

Figure 1. From left: 6 mm plastic BB round, 4.5 mm metal BB round, 6 mm plastic glow-in-the-dark BB round

에어소프트 건은 공기 펌프 압축방식에 따라 수동으로 압축 및 장전하는 에어코킹 건, 전기모터로 압축 및 장전하는 전동 총(Automatic Electric Gun, AEG), 소형 가스탱크에 압축된 가스를 사용하는 가스총(Gas Gun)으로 구분한다. 에어코킹건은 실제 저격 총과 사용방법이 동일하여 에어소프트 저격 총에 주로 사용된다. 전동 총은 강력한 전동모터로 펌프를 작동시켜 압축공기를 만든다. 덕분에 연사가 가능한 에어소프트 건을 만들 수 있고, 실총과 동일한 사용감을 구현할 수 있다.

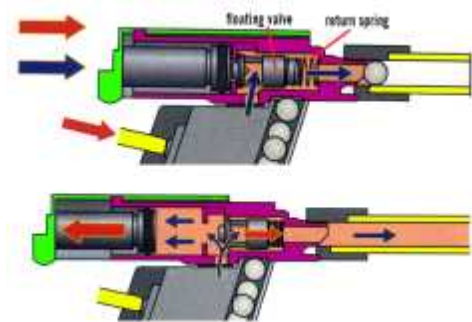


출처 : www.reddit.com

그림 2. MARUI사의 M16 전동총 단면

Figure 2. Automatic electric gun incision

가스총은 가스 일부를 총기의 반동을 구현하는데 쓰는 가스 블로우백 (Gas Blow Back, GBB) 방식과 모든 가스를 BB탄을 쏘는데 사용하는 논블로우백(Non Blow Back, NBB 또는 Maxi) 방식이 있다. 반동이 있는 GBB 방식의 경우 실총과 매우 유사한 사용감과 반동으로 인해 훈련용으로 적합하다. 단, 기온에 따른 가스압력 차이로 인해 10℃ 이하의 차가운 날씨에서는 가스압력이 낮아져 작동불량이 되기 쉽다.



출처 : <https://www.airgunforum.ca/forums/topic78253-15.html>

그림 3. 가스총 발사 구조

Figure 3. Gas gun firing structure

이러한 문제를 해결하기 위해 저온에서 사용가능한 고압가스나 전동총에 반동을 준 기술(Electric Blow Back, EBB)도 나오고 있다. 전 세계의 에어소프트 건 관련 산업은 2023년 20억 달러에서 매년 약 7.7% 성장하여 2033년에는 약, 42억 달러 규모로 성장할 것으로 예상된다[1]. 2020년 기준 미국에서만 약, 340만 명이 에어소프트건 게임을 즐기고 있으며 미국 시장만 약 6억 달러 수준이다. 부모와 함께 온 어린이부터 이라크와 아프가니스탄에서 작전했던 참전용사들도 과거의 전우애를 그리워하여 게임에 참석하기도 한다. 게임은

하루에 끝나지 않고 40시간 연속으로 하기도 하는데, 이러한 실전같은 게임을 Milsim(Military Simulation) 게임이라고 한다[2].

### III. 에어소프트 건을 활용한 훈련 사례

에어소프트 건의 사용 방법과 기초 분해결합은 실총과 거의 차이가 없다. 이는 재현 활동을 원하는 소비자의 요구가 반영된 것으로, 에어소프트 건이 실총과 유사할수록 가격도 높아진다. 이 때문에 에어소프트 건 제작사는 실제 총기 제조사의 상표와 디자인 라이선스를 받아 사용하기도 한다. 그 결과 에어소프트 건에 익숙하면 자연스럽게 실총 사용에도 익숙해진다. 이러한 사례는 일본의 에어소프트 게이머와 미국의 유명 총기 유튜버에 의해 확인되었다.



출처 : <https://www.youtube.com/watch?v=qQDfwyUgtjg>

그림 4. 실총을 처음 사용하는 에어소프트게이머의 숙달된 총기사용

Figure 4. Skillful firearms use by airsoft gamers new to live fire

위 <그림 4>은 한번도 실총을 다뤄본 적이 없는 일본의 에어소프트 게이머가 미국의 유명 사격술 교관이자 유튜버인 T.Rex에서 사격술을 훈련받는 모습이다. 이 동영상은 실총과 동일한 사용법의 에어소프트 건에 숙달되면, 실총 사격술로 바로 발휘할 수 있음을 증명한다. 실총과 에어소프트 건의 가장 큰 차이는 실총의 반동제어인데, 이것도 반동이 강한 가스총에 익숙하다면 금방 적응하게 된다.

에어소프트 건은 실총에 비해 살상력이 현저히 낮아 실총으로는 어려운 쌍방교전훈련(Force on Force)을 가능케 한다. 실총에 비교적 고가의 비살상용 시뮬레이션 탄을 사용해 교전훈련을 하기도 하지만 운동에너지가 에어소프트 건에 비해 현저히 높다. 그래서 부상방지를 위해 오토바이 헬멧 같은 안면 보호장비와 전신의 노

출을 모두 가리는 두툼한 보호장비를 착용해야 한다. 한편, 에어소프트 건은 1발에 1~2월 정도로 대단히 저렴한 총알과 30~50만원 수준의 비교적 저렴한 총으로 훈련할 수 있다. 부가적인 안전장구류도 공업용 보호안경이나 스포츠 고글, 안면보호를 위한 5천원~1만원 수준의 안면 마스크면 충분할 정도로 저렴하고 간편해 실전투 복장과 동일하게 훈련할 수 있다. 이러한 이유로 미 육군은 지난, 2009년부터 에어소프트 건으로 과병전 교전훈련을 실시하고 있다[3]. 미 공군도 2012년에 에어소프트 건을 활용한 훈련을 도입하였고, 2020년에는 프랑스 육군이, 2021년에는 오스트레일리아 육군이 훈련에 도입하였다. 2022년에는 대만 시민들이 에어소프트 건으로 훈련하는 모습이 기사화되기도 하였다.

#### IV. 에어소프트 건의 훈련 효용성 확인

에어소프트 건은 실총과 동일한 사용법, 실제 교전과 거의 차이 없는 교전거리로 인해 실질적인 훈련을 가능케 한다. 다음의 내용은 실제와 동일한 사용법과 교전거리로 인해 확인된 에어소프트 건의 효용성이다.

미 공군은 에어소프트 건을 사용하기 전 수년간 페인트볼 총으로 훈련하였다. 페인트볼 총은 에어소프트 건에 비해 유지비도 많이 들고, 외형도 실총과 다른 문제가 있어 실전적 훈련과 괴리감이 있었는데, 에어소프트건으로 훈련할 때는 실총과 동일하게 취급하는 모습이 나타났다고 한다. 특히, 실제 총기와 동일한 작동방식으로 인해 근육기억을 강화시킴은 물론, 심리적으로 더욱 훈련에 몰입할 수 있게 한다.

우리나라의 전형적인 산악지형에 만들어진 과학화 전투훈련장에서 교전이 발생한 거리는 86%가 50m 이내이다. 또한 미군 사격교범인 『Infantry Live Fire Training』에서 정글과 도시지역은 100m 이내에서 교전이 일어난다고 한다[4]. 이때 에어소프트 건의 교전거리는 플라스틱 BB탄의 비행거리와 비례하는데 1~2J의 힘으로 약 30~50m이다. 즉 에어소프트 건의 교전거리는 우리나라 산악지형과 도시지역의 소총교전 사거리와 거의 일치함에 따라 근접교전 훈련용으로 매우 적합하다. 이때 운동에너지가 클수록 탄속과 사거리가 길어져 훈련에 유리하다.

실제 훈련자가 생각하는 효과는 현역과 전역한 민간인, 군경험이 없는 민간인 등 에어소프트건 게임을 해

본 인원을 대상으로 설문을 통해 확인하였다. 설문은 2022년 대전 소재 에어소프트 게임장(Camp DELTA)의 협조를 받아 실시하였다. 설문은 20~50세까지 총 44명(남 43, 여 1)이 응답하였으며, 이중 군 복무 유경험자 32명, 무경험자 12명이었다. 에어소프트 게임 유경험자는 41명, 무경험자는 3명이었다. 설문문의 주요질문과 응답은 다음과 같다.

1. 에어소프트건 게임이 사격술에 도움이 되는가?

(44명중 43명이 그렇다.)

\* 그렇지 않다 1명은 군 복무 면제

2. 에어소프트건 게임후 사격술 향상에 도움이 되었는가?

(44명 중 43명이 그렇다.)

3. 게임 후 가장 향상된 사격술은 무엇인가?(복수응답)

가. 조준속도와 정확성 (44명 중 25명이 그렇다)

나. 탄알집교환 (44명 중 22명이 그렇다)

다. 은폐 및 엄폐기술 (44명중 18명이 그렇다)

라. 권총 사격술 (44명 중 16명이 그렇다.)

\* 도움이 된 사격술 개수와 인원 수

4. 에어소프트건 게임시 4인 이상 팀을 조직하여 조직적인 전투기술을 발휘하는가?

(44명 중 38명이 그렇다)

5. 게임 전과 비교하여 전투에 자신감이 생기는가?

(44명중 43명이 그렇다.)

6. 에어소프트건 게임으로 예비군 및 동원훈련 대체시 자비로 하더라도 참가할 의사가 있는가?

(현역 및 전역자 32명 중 28명이 그렇다)

7. 부대에서 에어소프트건 게임으로 개인~소대전투 훈련을 하는 것이 적절한가?

(현역 및 전역자 32명 중 29명이 그렇다)

설문 결과를 보면 에어소프트건 게임은 사격술과 보병 소부대 전투기술 향상에 확실히 도움이 됨을 볼 수 있다. 이때 설문 3번 문항은 현역 군에서 훈련이 잘 이루어지지 않으면서, 반드시 숙달이 필요하다고 생각되는 것을 조사한 것이다. 이때 게임 경험 횟수와 무관하게 게임 전후 가장 향상된 사격술에 대해 질문하였다. 여기서 게임을 20회 이상 참여해 본 소위 숙달된 23명 중 15명은 ‘조준 속도와 정확성’, ‘탄알집 교환’이 더욱 숙달되었다고 하였다. ‘은폐 및 엄폐 기술’이 향상되었다고 응답한 사람도 8명이 있었으며, ‘권총 사격술’이 향상되었다고 응답한 사람도 10명이 있었다. 즉 경험이

많아도 전투기술을 꾸준히 향상시킬 수 있다는 것이다. 그리고 게임 경험이 10회 이하인 사람 중, 17명중 11명은 '은폐 및 엄폐기술'이 이전보다 향상되었다고 응답하였다. 이는 전체 설문응답자 44명 중 '게임 후 은폐 및 엄폐기술이 향상되었다'고 응답한 17명의 65%에 해당하는 비율로, 에어소프트건 게임 초보자일수록 생존에 필수적인 은.엄폐 능력 향상에 도움이 됨을 증명한다. 그래서 실제 전투원도 에어소프트건 게임 또는 훈련을 통해 최초 교전시 생존성 향상을 기대할 수 있다. 한편, 게임 경험 10회 이하인 17명 중 8명, 20회 이상인 23명 중 12명은 2개 이상의 사격술이 향상되었다고 하여 초보자나 숙달자나 사격술 향상에 지속적인 도움이 됨을 알 수 있었다.

5번 문항의 '게임 후 전투에 대한 자신감이 생긴다'는 답변은 44명이 그렇다고 하여 에어소프트건 게임으로 통해 사기와 정신전력도 강화시킴을 확인할 수 있다.

6번 문항에서 현역 및 예비역 32명 중 28명이 '에어소프트건 게임으로 예비군 및 동원훈련 대체시 자기 돈을 내고 하더라도 참여할 의사가 있다고 하였다. 물론 게임이 재미있어서 이런 대답을 한 것으로 추정된다. 하지만 앞선 질문과 7번 문항의 '개인~소대전투 훈련을 에어소프트 건으로 하는 것'을 적절하다고 응답한 인원이 현역 및 전역자 32명 중 29명인 것을 고려하면 훈련효과는 높을 것으로 보인다. 이때 응답자가 에어소프트 건을 즐기는 사람이라는 한계가 있으나, 에어소프트 건을 즐기는 사람들의 경우 예비군 및 동원훈련은 물론 전시에 적극적으로 임할 것을 예상할 수 있다. 결국, 우리나라 산악지형에서의 일반적인 교전거리와 미 육군의 야전교범에 나타난 교전거리를 에어소프트 건의 사거리 및 교전거리와 비교한 것과, 에어소프트 건을 즐기는 군필 및 미필자를 대상으로 한 에어소프트건의 훈련 효용성 설문 결과를 통해 에어소프트건의 훈련 효용성은 확실하다는 것을 확인하였다.

## V. 우리 군의 적용 방안

과거 한 동원사단에서 에어소프트 건으로 교전훈련을 하여 우호적인 반응을 얻은 적이 있었다. 그러나, 훈련자 중 한 명이 플라스틱 BB탄에 맞은 것이 아프다고 민원을 제기하고, 이로 인한 민원대응 행정으로 인해 훈련이 어려워진 해당 사단은 에어소프트 건을 사

용한 실교전 훈련을 폐지하였다. 그럼에도 불구하고 최근 우리 군의 에어소프트 건에 대한 인식이 일부 개선되면서 일부 부대에서 에어소프트 건을 사용해 훈련하고 있다[5].

에어소프트 건 훈련은 앞서 기술한 실교전 훈련 외 실교전 전에 숙달해야 하는 총기 조작능력 향상에 매우 유용하다. 특히, 우군 피해 방지를 위한 안전조치 중 방아쇠를 당기기 전과 후에 조정간 조작 숙달에 대단히 유용하다. 이 동작이 숙달되지 않으면 교전 중 피격시 몸이 경직되면서 손을 움켜쥐게 되는데 이때 방아쇠를 당겨 주변의 아군에게 피해를 입힌다. 이것을 실총으로 훈련할 때는 약실에 탄약이 장전되지 않으면 총기가 작동하지 않아 훈련이 어렵다. 그리고 교전간 탄창교환 숙달, 사격 발수 및 잔탄 수 확인 등의 기술을 익힐 수 있다. 또한 산악지역 외에도 건물지역 실교전 거리와 에어소프트 건의 교전거리가 동일함에 따라 실내 소탕훈련이나 쌍방 교전 훈련을 부상 없이 숙달할 수 있다. 이러한 훈련은 앞으로 병력부족으로 예비군 의존도가 심해지고, 도시지역 전투가 일반화될 것을 고려한다면 전 장병을 대상으로 적용할 필요가 있다. 이를 통해 국민개병제로 인해 대부분의 남성이 총만 주면 전투 가능한 전투원이 될 수 있으며, 이것은 우리나라를 침공하려는 적대 세력에게 강력한 억제력으로 작용할 수 있다.

에어소프트건 게임을 민간에 레포츠로 정착시켜 동원예비군의 전투력을 향상시키고, 군의 훈련체계로 정착시키기 위해서는 다음과 같은 조치가 필요하다.

첫째, 군 고위 간부들이 에어소프트 건을 장난감이 아니라 훌륭한 훈련 도구로 인식해야 한다. 지금 40대 이상 간부들의 경우 에어소프트 건을 약, 30여 년 전 어린 시절 문방구에서 팔던 장난감 수준으로 기억한다. 그러나, 30여 년이 지난 현재 장난감 같던 에어소프트 건은 선진국 군대에서 이미 유용한 훈련 도구로 사용하고 있고, 산업 규모도 매년 약 8%씩 성장하여 2033년에는 약 42억 달러 규모의 작지 않은 시장으로 확대될 것으로 예상된다. 따라서 최소한 간부들이 자비로 에어소프트 건을 구매하여 부대에서 훈련하는 것을 금지하지는 말아야 할 것이다.

둘째, '총포·도검·화약류 등의 안전관리에 관한 법률 시행령 별표 5의 모의 총포에 대한 기준을 개정할 필요가 있다. 운동에너지는 1.5~2J까지, 6mm플라스틱 BB

탄의 경우 0.5g 수준까지 모의총포가 아니도록 하여 국내에서 에어소프트 건을 생산, 구매, 사용하기 쉽도록 해야 한다. 이미 국내에 GBLS사와 같은 세계 최고수준의 에어소프트 건 제작사가 존재함에도 불구하고, ‘총포·도검·화약류 등의 안전관리에 관한 법률’과 인해 민간에서는 구매 및 사용이 제한적이다. 이것은 군에서 별도로 주문, 제작하도록 함에 따라 단가상승, 도입기간 지연 등의 문제를 야기시킨다. 또한, 에어소프트 게임의 저변확대를 어렵게 하여, 비싼 값에 일제, 대만제, 중국제 에어소프트 건을 수입해 사용할 수 밖에 없도록 하고 있다.

셋째, 에어소프트 건으로 인한 안전사고나 범죄에 악용되는 것을 방지하기 위해 안전조건이 갖추어진 장소에서만 사격할 수 있도록 제한해야 한다. 미국의 경우 에어소프트 건 소염기를 빨간색으로 칠하지 않고 길에서 휴대할 경우 실총휴대와 동일한 법률로 처벌한다. 우리도 이런 것을 참고하여 길에서는 반드시 가방에 넣어 다니고, 실총이 아님을 확실히 구분할 수 있도록 특정 부위 도색 등을 법률로 제한할 필요가 있다. 또한 실총을 에어소프트 건으로 위장하여 범죄에 악용할 수 있으므로 경찰은 총기로 의심되는 것은 언제든지 검문 및 확인할 수 있도록 하는 것이 좋을 것이다. 에어소프트 건 판매는 20세 이상 또는 군필자에게만 판매하고, 20세 이상 중 군 복무를 하지 않은 경우 정해진 사격안전 교육을 반드시 이수 후 구매 가능토록 해야한다. 이를 통해 안전사고 예방 및 과거 어린이들이 보호장구 없이 가지고 놀다 눈이나 귀를 심하게 다치거나 길가는 행인을 쏘는 일이 없도록 해야 한다.

결국, 이러한 법 개정으로 안전조치가 강화된 가운데 에어소프트 건의 저변이 확대되면 군의 훈련성과 향상은 물론, 예비군의 직접적인 전투력 향상, 새로운 레저스포츠 확산 및 산업발전으로 이어질 수 있을 것이다.

## References

- [1] <https://www.factmr.com/report/1429/airsoft-guns-market>
- [2] <https://www.nytimes.com/2020/09/26/style/mil-sim-military-simulation.html>
- [3] [https://www.army.mil/article/25860/soldiers\\_test\\_integration\\_of\\_popular\\_civilian\\_game\\_into\\_pre\\_deployment\\_training](https://www.army.mil/article/25860/soldiers_test_integration_of_popular_civilian_game_into_pre_deployment_training)
- [4] H.Q. DEPARTMENT OF THE ARMY, 『TC 7-9, C1 Infantry Live Fire Training』, (Washington, D.C.: H.Q. Department of the Army, 2014), p. 2-1.
- [5] [https://kookbang.dema.mil.kr/newsWeb/20230102/2/ATCE\\_CTGR\\_0010030000/view.do](https://kookbang.dema.mil.kr/newsWeb/20230102/2/ATCE_CTGR_0010030000/view.do)