

1. 서론

기술이 계속 발전하고 있는 가운데 음식은 여전히 중요한 위치에 있습니다. 문명이 이룩하기 전부터 음식은 항상 사람들의 옆에서 계속 발전을 거듭해 왔습니다. 시대가 바뀌며 음식의 목적은 계속하여 변해갔습니다. 살기 위해 음식을 먹기도 했고 부를 과시하는 형태를 보일 때도 있었습니다. 그러한 형태를 보이는 이유는 당시의 시대의 문화를 따라갔기 때문입니다. 현대에는 산업기술이 발전하고 있으며 음식 문화도 그 영향을 받지 않을 수 없습니다.

푸드테크 기술은 식품과 기술의 합성어로 식품산업과 관련 산업에 4차 산업기술 등을 적용하여 이전보다 발전된 형태의 산업과 부가가치를 창출하는 기술을 통틀어 이르는 말을 의미합니다. 식품의 원재료의 생산부터 유통, 가공, 판매, 제조, 배달까지 식재료가 생산되면서 음식이 고객의 앞에 나올 때까지의 모든 과정 속의 산업기술이 푸드테크 기술이라 할 수 있습니다. 전 세계의 푸드테크 시장이 계속 커짐에 따라 국내에서도 푸드테크 산업이 점차 확장되고 있습니다.

2. 본론

2.1 위험 요소를 줄여 안전성을 보장할 수 있다.

식품에 관한 산업에서는 생각보다 많은 사고가 발생하게 됩니다. 식품을 가공할 때부터 기본적으로 날카로운 칼을 쓰거나 불을 씁니다. 외에도 뜨거운 물이나 기름 등 상당히 많은 위험 요소들이 존재합니다. 아무리 경력이 많은 조리사라 할지라도 한 순간의 실수로 크게 다치는 경우도 존재합니다. 심한 경우 회복이 불가능해질 우려도 존재합니다. 정육점에서는 다른 곳에 비해 날카로운 도구나 기구가 많습니다. 뼈를 자르는 기계로 인해 실제로 손가락이 잘리는 경우도 있고, 항상 칼을 날카롭게 유지하기 때문에 사고의 위험이 항상 존재합니다. 이러한 부분에서 기계가 사람을 대처한다면 위험요소를 최소화할 수 있습니다. 불이나 칼같이 위험한 작업을 해야 하는 경우 사람 대신 기계가 그 역할을 대신 만든다면 일정한 질을 유지하면서 더 신속하고 안전하게 작업을 할 수 있게 됩니다. 그렇게 된다면 사고의 가능성을 줄이고 고객에게 더 신속하게 음식을 제공할 수 있게 될 것입니다.

3. 반론/재반론

위와 같이 푸드테크의 도입으로 얻을 수 있는 면도 있지만 반대하는 의견도 존재합니다. 많이들 생각하는 것이 기계로 인한 일자리의 실직 문제입니다. 산업혁명 이전의 산업시대에는 인력이 가장 큰 재산이라고 볼 수 있었습니다. 대부분의 일을 사람이 도맡아 했습니다. 하지만 산업혁명 이후에는 기계들의 도입으로 사람보다 더 일정하고 정확하게 일처리를 할 수 있게 되었습니다. 그러면서 점차 기계는 발전을 거듭하여 물건의 제조부터 식품의 제조까지 다양한 분야에서 기계가 통용되고 있습니다. 반면 사람을 고용하는 수는 점차 줄어들고 있습니다. 비용적인 면에서 기계에 드는 비용과 사람의 인건비가 큰 차이를 보이지 않는데다 기계의 경우 의사소통의 필요가 사라지므로 서로 간의 의견이 대립하는 일도 없어집니다. 이러한 이점에서 고용주는 기계를 선호하는 경향이 있습니다. 이에 따라 사람들의 일자리가 줄어드는 경향도 보이고 있습니다. 실직자가 줄어드는 큰 이유는 능력 부족보다 실질적으로 없어지는 일자리 수에 비해 창출되는 일자리 수가 적기 때문입니다. 이러한 여러 이유에서 그간 사람의 자리라고 생각하던 조리나 식품업에서 푸드테크로 인한 일자리의 수축을 걱정하고 있습니다. 하지만 저는 반대의 의견을 가지고 있습니다. 앞서 기계가 사람을 대체한 경우는 대부분 반복적인 행위를 취해야 할 경우로 대부분 공장에서 물품을 만들 때 주로 사용됩니다. 케이크나

쿠키 등 디저트류를 만들거나 생선의 손질, 육류의 가공, 인스턴트 식품과 같이 간단히 먹을 수 있는 음식이나 냉동식품 등 이미 식품산업에서도 기계는 많이 사용되고 있습니다. 물론 이들은 프로그램을 통해 일관된 행동밖에 할 수 없어 다양성이나 창의성을 기대할 순 없지만 생산성만큼은 사람보다 더 뛰어납니다. 하지만 이러한 것은 어디까지나 가공단계에 해당됩니다. 실질적으로 조리사의 모든 업무를 대신하게 되는 건 꽤 먼일이 될 것입니다. 또한 푸드테크 산업의 발전으로 이와 관련된 더 많은 일자리를 창출할 수 있습니다. 실제로 좋은 싫든 코로나로 인해 식당을 직접 찾은 빈도가 줄어들면서 자연스럽게 배달과 관련된 일자리가 늘어나기 시작했습니다. 음식을 배달하거나 신선식품을 배송하는 등 배달업과 물품 배송업에 종사하는 사람들도 상당히 늘어났습니다. 그렇기에 반드시 기계가 사람들의 일자리를 뺏는 일은 많지 않을 것이라 봅니다. 더불어 한국푸드테크협회의 발표에 따르면 향후 10년간 새로운 일자리가 약 30만개 정도 창출될 것이라고 보고 있습니다. 따라서 기계로 인해 일자리가 수축되는 일은 없을 것입니다.

3.2 어디까지나 음식은 사람의 영역이라는 견해가 존재합니다. 구석기 시대부터 음식은 사람이 만들어 왔으며 그 일에 변화는 없었습니다. 돈을 지불해 사서 먹는다고 할지라도 음식을 만드는 건 항상 사람이 해왔습니다. 그렇기에 기계가 조리를 하여 판매하는 음식에는 거부감이 생길 수 있습니다. 이에 대해 편의점 음식이나 마트에서 판매하는 인스턴트 식품의 경우 기계가 조리부터 포장까지 하고 있습니다. 하지만 이에 대해서는 큰 문제가 되고 있지 않습니다. 그 이유는 사람의 인식 때문입니다. 실제로 만들어지는 과정을 보는 것이 아닌 완성된 완제품을 보고 결정하는 것이기 때문에 거부감은 크지 않을 수 있습니다. 또한 인스턴트 음식은 결과적으로 구매자가 마지막 공정을 하기 때문에 크게 인식하지 않습니다. 하지만 이와 달리 식당의 경우 음식을 만드는 과정이 일부 보여집니다. 이를 통해 사람들은 음식에 대한 신뢰감을 얻을 수 있습니다. 하지만 기계가 음식을 만드는 경우 음식에 대한 신뢰성이 떨어질 수 있습니다. 음식은 많은 것을 담고 있습니다. 맛이나 사람의 정이나 정성 등 하나의 음식에서 크든 작든 음식을 만드는 사람의 많은 것을 느낄 수 있습니다. 하지만 기계가 만드는 음식에서는 그러한 것을 느낄 수 없습니다. 식품 산업은 서비스업으로 분류되어 있습니다. 사람을 상대하는 일이기 때문에 의사소통도 중요한 역할로 작용합니다. 그렇기에 의사소통 능력이 부족한 기계는 조리과 관련된 일을 맡기 어렵다고 말합니다. 이런 문제에 대해 저는 이에 대해 저는 2가지 의견을 제시합니다. 조리과정의 일부만을 기계로 대체하는 것과 사람들의 인식 개선입니다. 위에 설명한 내용에 근거해 위험요소가 존재하는 일부 부분을 기계가 대체하게 하고 다른 일은 사람이 그대로 맡는 것입니다. 그렇게 되면 일의 효율은 더 높일 수 있고 종사자의 부담은 줄일 수 있게 될 것입니다. 게다가 여전히 사람이 조리를 맡고 있기 때문에 사람들도 큰 거부감 없이 접할 수 있을 것입니다. 사람들의 인식개선은 앞으로 해나가야 하는 큰 과제일 것입니다. 하지만 저는 큰 이것은 난제라고 생각하지는 않습니다. 물론 사람의 인식을 바꾸는 것은 쉬운 일이 아닙니다. 평소 나에게 장난을 치던 사람이 갑자기 잘 대한다 해도 그 사람의 인식이 한순간 바뀌지는 않습니다. 그렇기에 모든 사람들의 인식을 바꾸는 것은 아주 오랜 시간이 걸릴 것입니다. 그러기 위해선 시작이 중요해질 것입니다. 어떤 계층에 포커스를 맞추어 그들에 맞는 전략을 세워야 할 것입니다. 그에 대한 저의 생각은 젊은 층의 시선에 맞추어 그들이 관심을 가지고 거부감 없이 대할 수 있게 되어야 한다고 생각합니다. 유행을 타는 옷이나 행동거지는 대부분 10~20대의 젊은 층들에게 영향을 가장 많이 받습니다. 다른 연령층도 그에 맞춰 행동하는 경향도 존재합니다. 한가지 예로 인터넷 방송은 초기에는 많은 비판과 우려 섞인 소리를 많이 들었습니다. 하지만 젊은 층들이 계속 유입되면서 그에 따른 인

식도 바뀌기 시작하였고 지금은 인터넷 방송도 상당한 블루오션 상태라고 볼 수 있습니다. 이처럼 유행을 이끄는 젊은 층들의 인식을 바꿀 수 있다면 전체적인 인식도 바뀔 수 있다고 저는 생각합니다.

4. 결론

이처럼 푸드테크 기술의 도입에는 많은 이점도 존재하지만 많은 문제도 발생할 수 있습니다. 따라서 기술을 도입할 경우에는 상당한 주의를 기울일 필요가 있습니다. 기술은 날마다 발전을 거듭하게 될 것이고 그에 따른 발전을 막을 힘은 아마 우리에게겐 없을 것입니다. 그렇기에 푸드테크 기술을 도입할 때는 기술의 일부를 도입시켜 사람과 기계간의 균형을 유지해야 한다 생각합니다.