

\*\*\*\*\*맛 평가 방법 체크리스트\*\*\*\*\*

지오 맛 아카데미\* -1-

\* 맛집 평가

대상 : 직장인, 주부, 청소년, 노년층, 운동량이 많은 직업. 머리를 많이 쓰는 직업, 영업, 등등 대상에 따라서 맛이 다르다. 특별히 매운 집, 얼음 냉면 집, 등등 특별한 메뉴는 지금의 방법과는 맞지 않으며 별도의 체크방법을 활용한다.

-----  
음식평가 매뉴얼=110점 만점 = 시각, 후각, 촉각, 청각, 미각, 온도, 인테리어, 서비스 등  
-----

1\*\*5점=시각= 접시에 담긴 요리를 보고~

\*점수 체크방법 =보는 방법에 의해서 만족이 얼마나 올라오는가? 10점 만점에 ?점  
== 전체 합계 나누기 5점=?

- 1-색의 배합 ==20점
- 2-높낮이 배합==10점
- 3-움직임 ==10점
- 4-반사 및 윤곽의 선명함==10점
- 5-보고만 싶은가? (예술적인 가치)==10점
- 6-바로 먹고 싶은가? (식욕이 바로 당기는가.)==10점
- 7-그림자와 밝음의 조화==10점
- 8-무게감, 질감의 조화==10점
- 9-액상화의 상태==10점

.....전체가 100점일 경우 시각의 점수는 5점

2\*\*6점=후각 =음식의 냄새를 맡으며~

- 1-음식의 냄새는 생각에 어떠한 변화를 주는가?==10점
- 2-먹기 전 냄새의 자극이 몸에서 반응하는 정도가 어느 정도? 20점
- 3-먹기 전 독특한 자극이 만족을 주는 정도 ?==10점
- 4-먹기 전 냄새의 지속성이 긍정적인가?==10점
- 5-먹을 때의 냄새의 만족도는? 20점
- 6-삼킬 때의 냄새의 만족도는? ==10점

7-식탁의 조합된 냄새의 조화는?==10점

8-음식의 냄새만으로 만족함이 얼마나 깊어지는가?==10점

.....전체가 0점일 경우 후각의 점수는 0점

### 3\*\*20점=촉각= 몸의 자극들을 확인~

지오 맛 아카데미 -2-

- 입안에서의 촉각의 반응==5점
- 미끈함이 주는 만족=10점
- 미끈함의 정체시간 =10점
- 씹힘에서의 강도조절=10점
- 씹힘의 질감 = 20점
- 입안에서의 정체시간==5점
- 입술 안의 접촉에 의한 반응==5점
- 혀 운동량 및 혀 위에서 반응==5점
- 젓가락, 숟가락 사용의 만족감==5점
- 국물과 음식들의 조화==20점
- 국물의 상태==5점

### 4\*\*4점=청각= 듣는 과정의 만족도~

- 씹을 때의 소리는 균형을 이루었는가?==30점
- 반찬의 종류 중에 청각의 자극이 어느 정도 섞여 있는가?==40점
- 청각의 정도는 메인요리와 어울리는가?==30점

### 5\*\*25점 =미각= 입안에서의 자극들~

- 오미의 조합은 잘 이루어졌는가?==10점
- 첫 반응이 올라오는 미각의 만족은 어느 정도인가?==10점
- 짠맛의 여운은 자극이 어느 정도인가?==10점
- 매운맛의 자극은 여운이 어느 정도인가?==10점
- 자극이 강한 맛은 여운이 어느 정도인가?==10점
- 입안에서 반질 정도 저작하면서 침과 섞이는 맛은 어느 정도인가?==10점
- 음식을 삼키고 남아있는 잔여 맛은 어느 정도인가?==10점
- 단맛이 주는 여운은 어느 정도인가?==10점
- 음식에 따른 단맛의 분포는 어느 정도인가?==10점
- 입안에서 다시 한 번 맛의 느낌을 빨리 느끼고 싶어 하는 정도는 ?==10점

6\*\*10점= 음식 온도와 그릇의 온도 =

- 메인요리와 반찬과의 온도조합이 어느 정도인가??=30점
- 각 요리에 맞는 온도는 적합한가??=30점
- 먹는 방법에 따라 온도변화를 조절하기 쉬운가??=40점

7\*\*15점=인테리어

- 시각적으로 집중을 빼앗는가??=10점
- 디자인의 형태는 접근성이 편안한가??=5점
- 자연식물은 어느 정도 분포되어 있는가??=5점
- 조명은 적절한가??=5점
- 의자는 편안한가??=5점
- 테이블은 적당한가??=5점
- 테이블보와 접시 등은 음식과 조화로운가??=5점
- 움직이는 조형물은 어느 정도인가??=5점
- 바닥과 벽의 색상은 편안한가??=5점
- 자리에 앉았을 때 안정감이 있는가??=5점
- 주변과의 거리는 적당한가??=10점
- 집기류의 디자인 및 기능은 편안한가??=5점
- 화장실은 냄새가 나지 않는가??=10점
- 화장실은 청결한가??=5점
- 화장실에 필요한 물품들은 모여 있는가??=5점
- 식탁과 식당 내부의 전체적인 위생은 양호한가??=10점

8\*\*5점=종업원서비스

- 첫인상은 깔끔한가??=20점
- 언어 사용은 친절한가??=20점
- 중간에 서비스는 잘 해주는가??=20점
- 마무리 인사는 적절한가??=20점
- 지나다니는 모습은 편안한가??=20점

9\*\*2점=입구에서 첫인상

- 식당에 들어서기 전에 첫인상은??=50점
- 식당에 들어서 첫인상은??=50점

10\*\*3점=주방 관련

- 주방에 기구들은 신뢰가 있어 보이는가??=30점
- 주방요리사는 편안해 보이는가??=30점
- 주방 시설은 청결한가??=40점

11\*\*3점=음악 관련

- 음악의 선정은 음식이랑 조화가 맞는가? ==70점
- 식당 내부소리(주변 시끄러움)는 부담이 가지 않는가??==30점

12\*\*2점=음식점에서 냄새 관련

- 정해진 음식 이외의 냄새는 나지 않는가??==50점
- 음식점의 고유한 냄새가 작동하는가??==50점

13\*\*10점=전체적인 감동

- 점수로 표현하기 어려우나, 감각의 반응이나 감동이 일어나는 직감에 의한 전체적인 만족도는 얼마인가?

---

전체 110점

지오 맛 아카데미

<http://www.good000.com>

---

..... 맛집 평가 점수

일시 : 2018년 4월

| 항목      | 배점   | 참석자<br>A | 참석자<br>B | 참석자<br>C | 합계 | 평균 | 비고 |
|---------|------|----------|----------|----------|----|----|----|
| 시각      | 5    |          |          |          |    |    |    |
| 후각      | 6    |          |          |          |    |    |    |
| 촉각      | 20   |          |          |          |    |    |    |
| 청각      | 4    |          |          |          |    |    |    |
| 미각      | 25   |          |          |          |    |    |    |
| 온도      | 10   |          |          |          |    |    |    |
| 인테리어    | 15   |          |          |          |    |    |    |
| 종업원서비스  | 5    |          |          |          |    |    |    |
| 첫인상     | 2    |          |          |          |    |    |    |
| 주방 관련   | 3    |          |          |          |    |    |    |
| 음악 관련   | 3    |          |          |          |    |    |    |
| 음식냄새    | 2    |          |          |          |    |    |    |
| 전체적인 감동 | 10   |          |          |          |    |    |    |
| 합계      | 110  |          |          |          |    |    |    |
| 단계별 수준  | 15단계 |          |          |          |    |    |    |

\* 평가점수는 소수점 이하 둘째 자리에서 반올림

## 단계별로 맛을 즐기는 사람들

지오 맛 아카데미 2018.

1단계-배부름을 찾는 사람들

=바쁜 사람들, 시간에 쫓기는 사람들, 목표가 많은 사람,

2단계-유행을 쫓아가는 사람들

=마음의 여유가 조금은 있는 사람들, 인정받고 싶은 욕구가 강한 사람들,

3단계-자극을 좋아하는 사람들

=스트레스가 많은 사람, 자기 시간을 할애하기 어려운 사람들

4단계-건강식을 찾는 사람들

=음식의 중요성을 아는 사람들, 자신의 몸을 생각하는 사람들

5단계-유명한 집을 찾는 사람들

=음식으로 여유로움을 즐기고 싶은 사람들, 맛에 대한 관심이 깊어지는 사람들

6단계-먹을 때 예절을 중시하는 사람들

=맛의 가치를 존중하는 사람들, 간섭받기 싫은 사람들,

7단계-담백한 것을 찾는 사람들

=맛에 대해 넓은 경험이 있는 사람들, 대부분 미식가들

8단계-맛을 평가하는 사람들

=맛에 대한 다양한 이야기들과 경험을 가진 사람들,

9단계-자신만의 독특한 맛을 즐기는 사람들

=조금은 까다롭지만 혼자서도 음식을 맛있게 먹는 사람들,

10단계-철학과 심리 그리고 문화적인 맛의 가치를 아는 사람들

=맛에 대한 이론적 가치와 정통성 그리고 나름대로 터득한 맛을 즐기는 사람들,

11단계-감각을 이해하는 사람들

=맛을 감각으로 인식하는 사람들

12단계-먹는 과정을 스스로 지켜보는 사람들

=먹는 과정에서 일어나는 하나하나를 알아차리는 사람들,

13단계-맛이 주는 행복을 아는 사람들

=맛의 이해를 통해서 오감을 활용하기에 노력하는 사람들,

14단계-맛이 주는 행복과 함께하는 사람들

=맛의 이해와 맛의 역할을 충분히 이해하면서 오감을 적절히 활용하는 사람들,

15단계-맛을 창조하는 사람들

=먹을 때마다 영화를 하나 만들어 내는듯한 만족을 즐기는 사람들,

.....지오 맛 아카데미

## 맛의 표현

감정을 언어로 표현하는 것은 좌우 뇌의 통합을 촉진하여 신경학적으로 차별해진다. 1) 맛을 표현하는 것은 감정을 표현하는 것으로 신경학적인 안정감을 찾을 수 있다. 우리가 경험하는 모든 감정은 이 두 가지로 나눌 수 있다.

기쁨이나 행복처럼 ‘좋은 것’ 혹은 슬픔이나 우울처럼 ‘싫은 것’으로 분류할 수 있다. 연세대 언어정보개발연구원에서 최근 10년간 신문, 잡지, 문학작품, 교과서 등에서 일정 빈도 이상 사용된 단어만 모아 만든 자료집 <현대 한국어의 어휘 빈도>에는 6만 5,000개의 단어가 올랐다. 이 중 순전히 감정 상태를 표현하는 단어만 뽑아 봤더니 434개였다.

그리고 이들 감정 단어를 분류하는 가장 기본적인 기준인 쾌(快)와 불쾌(不快)로 나누어 봤더니, 쾌 감정을 표현하는 단어가 28%, 불쾌 감정의 표현은 72%였다. 2) 맛 표현의 대부분은 감정 상태를 표현하는 단어이다.

인간은 어떤 대상으로부터 시각적, 청각적 등의 자극을 받아 감성을 생성시키고, 이를 언어 등으로 표현하면서, 이미 존재하는 조형이나 소리와 같은 외부에 존재하는 대상으로부터 자극을 받는다. 3) 맛을 언어로 표현하는 것은 맛의 가치를 높이는 방법으로 이러한 표현의 부재로 인한 맛의 관념적인 정체성을 가지게 되었다. 맛에 관한 표현의 감각과 감성 형용사로 나누어 보면 다양한 표현을 활용할 수 있다.

미각적 감각 형용사 : 짜다, 쓰다, 달콤하다, 시다, 달다, 맵다, 새콤하다, 시큼하다, 매콤하다, 싱겁다, 달짝지근하다, 씹쓰름하다, 얼큰하다, 매콤하다, 뽀다, 달착지근하다  
미각적 감성 형용사 : 깔끔하다, 맛있다, 담백하다, 먹음직스럽다, 느끼하다, 구수하다, 맛없다, 맛갈스럽다, 정갈스럽다, 상큼하다, 정갈하다, 메스껍다, 감미롭다, 4)

1) John Media, 「베이비 브레인」, 최성에 역 (서울: 프린티어, 2011), p.287

2) 감정의 분류, 네이버 지식백과  
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1719758&cid=42063&categoryId=42063>

3) 김수정, “시각과 미각의 형태적 상호 연관성에 대한 연구,”(석사 논문, 이화여자대학교, 대학원, 디자인학과, 2001), p.31

4) 김수정, 위의 책, p.64



## 가. 맛의 표현 방법

맛을 표현하는 방법은 오감의 영역별로 각각 다르다. 음식을 바라볼 때 시각의 표현이 있고, 먹을 때의 소리 표현이 있으며 혀에서 느껴지는 미각도 별개로 표현해야 한다. 씹을 때의 촉각과 음식의 냄새도 각각 구분하여 표현하는데 오감의 영역별로 맛을 표현하는 내용도 다르게 나타난다. 맛을 표현하면 맛을 즐기면서 느껴지는 감동이 최대한으로 전달된다. 먹을 때 맛의 반응을 글로 읊길 때와 말로 표현할 때의 느낌은 매우 다르다. 맛을 표현하는 것은 맛에 대한 의사전달이다. 맛을 언어로 표현하기 위해서는 음식을 먹을 때 집중이 흐트러지지 않아야 제대로 맛을 확인할 수 있다

**아귀찜 맛의 표현을 글로 표현할 때와 말로 표현할 때를 구분하였다.**

### 시각적으로 바라보는 아귀찜을 글로 표현

널따란 접시에 풍성하게 쌓인 양념 범벅의 불그스름한 콩나물 더미는 배부름의 욕구를 한 번에 채워줄 풍만함으로 다가온다. 콩나물은 희끗희끗한 아귀와 함께 걸쭉한 양념으로 덮여 있다. 연붉은 양념에 시선이 꽂히는데 한숨이 나오면서 어깨가 들쭉인다. 바라보는 것만으로도 침샘에서는 비상이 걸린 듯이 쿡쿡거리는데 여기저기에서 침을 쏟아낸다.

**시각적으로 보이는 아귀찜을 말로 표현할 때의 표현 :** 하얀 접시에 불그스레한 양념이 짙하고 깔린 것에 시선이 확 쏠리네요! 바라보는 것만으로도 입안에서 침이 팍팍 솟구치는데 이것 참! 이게 바라보는 맛이군요!

**아귀찜의 맛있는 소리를 글로 표현 :** 삶아진 콩나물이라, 으깨지면서 일어나는 으그작 하는 소리는 밍지 않은 정감을 준다. 씹을 때 묵직하게 짓이겨지는 둔탁한 소리는 씹을수록 버글버글거리면서 공기 방울이 섞이는 듯 반죽이 된다.

**소리로 즐기는 아귀찜을 말로 표현할 때 :** 콩나물은 음악 악보의 오선지와 닮은 점이 있어요. 반복적으로 씹히는 소리에서 은근한 리듬을 느낄 수 있거든요! 스그작, 사그작, 아그작, 어그작, 으그작... 씹을 때마다 소리가 달라지네요!

**혀에서 느껴지는 맛을 글로 표현 :** 콩나물에 무쳐진 양념의 매콤함 뒤에는 약간의 달달함이 조심조심 따라오고 있다. 이렇게 조그마한 단맛은 매운맛의 부담을 순간적으로 잊게 해주면서 다른 맛들을 감싸 안는다. 불그스레한 양념은 맛봉오리 세포 골짜기에 쉽게 스며들면서 맛을 인식하는 미각 세포에서 떨어질 줄 모른다.

**혀에서 느껴지는 맛을 말로 표현할 때 :** 으그작하고 씹히는 콩나물 소리를 또렷하게 듣고 싶네요! 소리 끝에 달려 나오는 매운맛을 체치고 살짝 가려진 마늘의 감칠맛이 튀어나오네요!

## 맛을 느끼는 감각요소의 확인사례(맛 평가)

맛을 느끼는 감각요소의 인식과정을 통해서 맛을 느끼는 감각요소의 확인을 할 수 있는 사례를 준비하였다. 맛을 느끼는 감각요소를 확인하기 위해 『맛 평가론』에 있는 75개 항목의 설문내용을 사용하였고, 각각의 설문 내용에 따른 보충설명을 통해 설문내용을 보강하였다. 맛을 감각요소의 확인하기 위한 맛 평가지 작성은 맛을 느끼는 감각요소를 파악할 수 있는 교육을 사전에 받도록 하였다.

2014년 3월 19일부터 4월 19일까지 온라인을 통해 맛 평가자를 모집하였다. 21명의 신청자가 선정되어 4월 26일 토요일부터 주 1회 8시간씩 3회에 걸쳐 24시간 교육하였다. 신청자들이 맛을 평가하는 조건은 맛 평가를 무료로 배우고 익힌 대신 무료로 평가해 주는 것으로 하였다. 평가한 내용은 주 1회 카페에 올려주었으며 중도에 탈락한 사람이 있었다. 1주일에 한 번씩 한식을 선택한 사람이 있었고 면류를 선택한 사람이 있었다. 음식비용은 개인이 부담하였으며 음식점을 여기저기 바꾸어 가면서 12주간 진행하였다. 한 달에 한 번은 평가에 대한 의견을 나누고자 음식점에 모였다. 이때는 맛에 대한 토론과 맛 평가에 따른 어려움을 서로가 토의하면서 진행하였다. 평가에 참석한 사람들은 학원 강사, 주부, 요리사, 대학생으로 구성되었으며 나이는 10대, 20대, 40대, 50대로 고르게 분포되었다. 맛 평가 설문은 75개 항목으로 오감을 분야별로 나누어서 점수를 매기도록 하였으며 110점 만점으로 하였다.

최종적으로 12주까지 평가를 완료한 사람은 7명이었다. 맛 평가를 토대로 실증분석을 시행하였다. 맛 평가지의 측정항목에 대한 요인분석을 시행하여 타당성 있는지를 확인하였고, 맛 평가지의 신뢰도를 검증하기 위해 크론바하 알파(Cronbach's  $\alpha$ ) 계수를 찾았다.

## 1. 맛 감각요소 확인을 위한 설문지 구성

설문내용은 시각을 비롯하여 13개 항목으로 나누었고 이를 다시 세분화하여 각각의 항목에 따라서 분야별로 질문하였다. 『맛 평가론』에서 발췌한 설문내용은 구체적으로 보강하여 부연설명을 하였다. 맛 감각요소에 따른 기전은 앞장에서 설명되었지만 부족한 부분은 별도로 보완하여 설명하였다. 특히 시각정보는 외부정보유입의 주도권을 가지고 있어서 기전 분석을 다양하게 정리하였다. 맛을 평가하는 것은 자신의 맛 기준을 평가하는 것으로 자신의 주관적인 오차를 최소화하여 개인이 가지는 평균적인 기준을 정립하고자 한다. 이를 통해 개개인의 점수가 확립될 수 있으며 개인의 기준에 맞는 지극히 주관적인 평가이다. 이러한 측정 과정이 많아질수록 개인의 주관은 뚜렷해지며 맛을 보고 판단하는 오차를 최소화할 수 있는 개인의 지표로 인정받을 수 있다. 설문에 따른 점수 구성은 110점 만점으로 하였고, 13개의 분야별로 점수가 배정되었다. 시각의 예를 들면 5점/110점이다. 시각에서 10개의 세부항목을 모두 만점 받으면 시각점수는 5점이다.

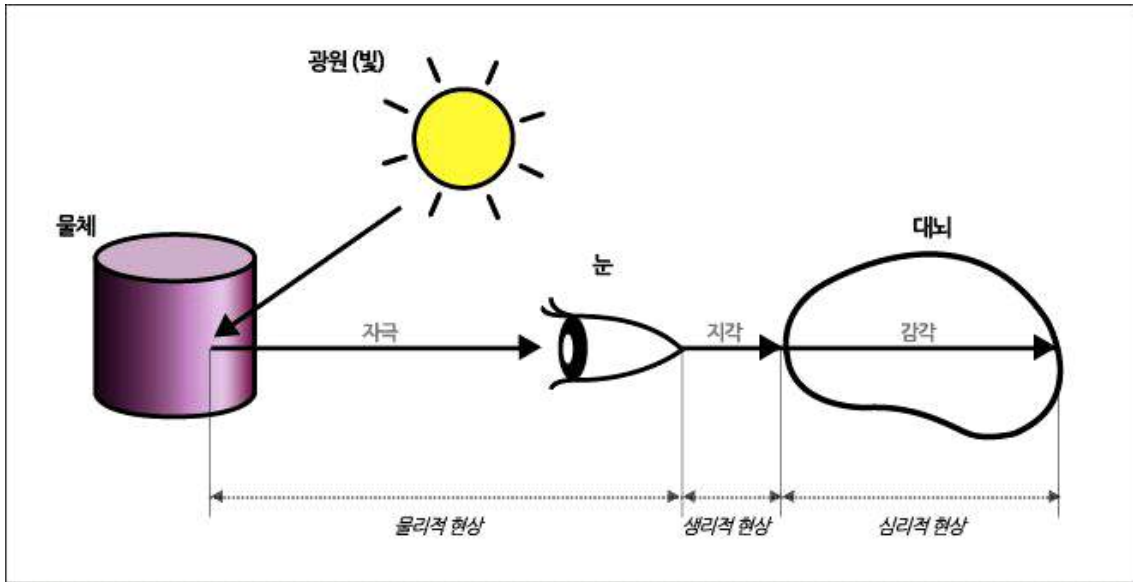
### 가. 맛 평가 설문에 따른 요소분석

#### 1) 시각의 점수 합계, 5점 (5/110)

그림3) 색을 느끼는 경로 5)

바라보게 되면 물리적인 현상을 통해 생리적인 과정을 통과하고 심리적인 반응을 일으킨다. 이러한 과정을 통해 '보기 좋다.'고 결정한다. 음식을 바라볼 때는 물리적인 현상이 작용한다. 또렷하게 바라보는 방법은 누구나 연습을 통해 가능하다. 독일의 조각가 힐데브란트(Johann Lucas von Hildebrandt)는 “눈과 신체가 편안할 때 이미지는 순수시각을 통해 감지된다.” 고 하였다.

5) 박민영, “후각 중심의 감성디자인을 위한 색채 공감각 연구,”(석사 논문, 이화여자대학교 대학원, 디자인과 2011), p.13



가) 색의 배합 = 20/100점

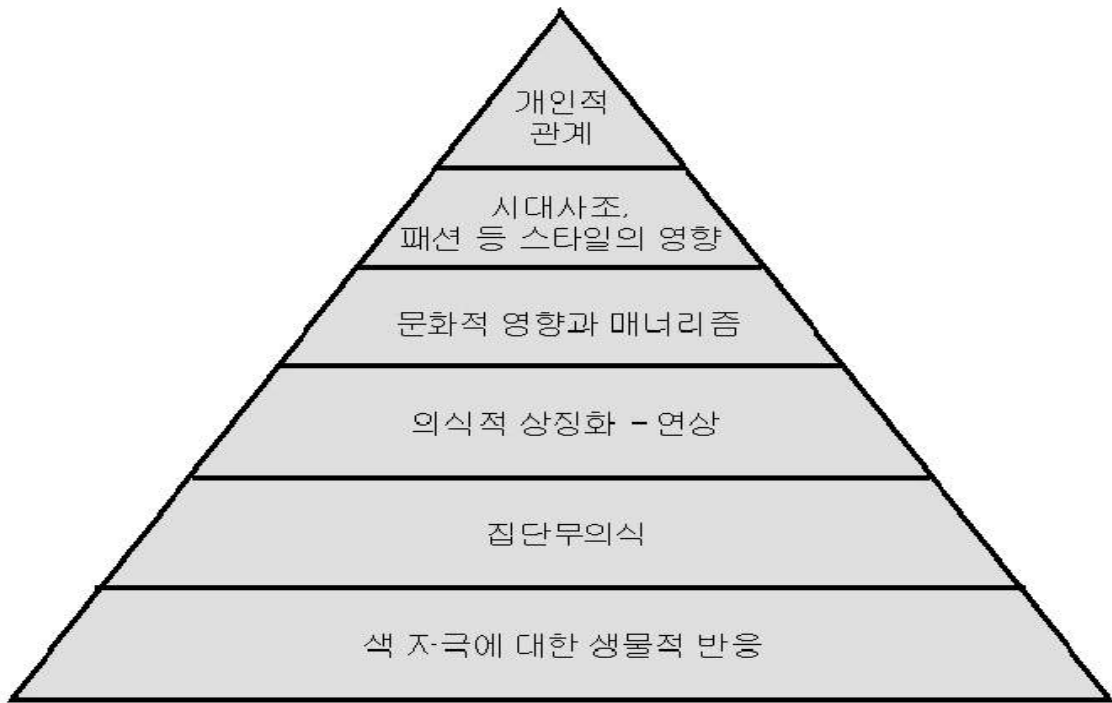
색에는 온도감, 운동감, 중량감, 경연감, 주목성, 명시도, 판독성, 기억색, 강약감 등이 있는데 특히 색의 연상은 개인의 환경, 경험, 기억 등에 크게 영향을 받으며 개인의 사회, 경제적 지위, 성별이나 나이에서도 차이를 보인다. 색은 개인의 기호나 환경, 조건에 따라 서로 다른 감정을 일으킬 수 있다. 이러한 심리적 작용이 본능적일 수도 있으나 대상을 통한 경험의 고유한 감정일 수 있으며, 환경과 사물에 의한 연상적인 감정일 수 있다. 색의 감정적 효과는 이러한 색 경험의 고유한 감정이나 구체적 연상에 의한 감정을 말한다.

색과 감정의 관계는 개인적인 취향이 아니라 평생 살아가며 쌓아가는 일반적인 경험, 어린 시절부터 언어, 사고에 경험의 산물이다. 색의 인지작용을 일으키는 무의식에는 두 가지 영역이 있다. 그것은 집단 무의식과 개인 무의식이다. 집단 무의식은 장기간에 걸쳐 색의 의미나 연상 등이 인간의 경험으로 쌓여 축적된 것으로 색의 상징과 같은 것이다. 개인 무의식은 색의 기호를 들 수 있는데, 그것은 개인의 본성과 과거에 경험한 색에 의해 좌우된다. 6)103)

색은 다양한 상황에 따라서 결과를 달리할 수 있다. 그런데도 바라보는 시각에 대한 자신의 기준 정립을 위해 반복적인 횟수를 늘리면 측정의 오차가 줄어들게 되므로 측정자로서의 오류가 최소화된다. 이러한 과정을 다수 경험함으로써 객관성을 인정받을 수 있는 계기가 될 수 있다.

표1) 프랑크 만케의 색 경험 피라미드, 104)

6) 이경아, "미술치료에서 색의 활용방안." (석사 논문, 원광대학교 대학원 2004), p.31



프랑크 H. 만케 (Frank H. Mahnke)는 색을 접할 때 생물학적 반응도 일어나지만, 개인이 선호하는 최상의 색상 기준으로 호감이나 혐오감을 표현한다고 하였다.

색은 어떤 방식으로 영향을 미칠까? 색은 홀로 존재하는 것이 아니라 늘 다른 색들에 둘러싸여 있으므로 색의 영향도 이러한 다양한 색들의 조화 곧 색채배색을 전제로 한다. 색채배색이란 색의 우연한 조합이 아니라 다른 것과 혼동될 수 없는 전체적인 작용이다. 어떤 감정이나 개념에서 가장 흔히 연상되는 색이 그 감정과 개념을 나타내는 '주요색'이다. 하지만 주요색과 함께 배색 되는 색도 중요한데 예로 빨강이 노랑, 주황과 배색 될 때는 보라나 검정이랑 배색 될 때와는 다른 느낌을 준다. 녹색이 검정과 배색 되면 파랑과 배색 될 때와는 또 다른 느낌을 준다. 이렇게 색채배색은 주요색의 영향을 준다.

색의 영향에 관한 근본 규칙은 두 가지이다. 첫째, 같은 색이라도 다른 색과 결합하면 다른 영향을 미친다. 둘째, 검정과 결합 된 색은 본래의 긍정적인 의미가 부정적으로 변한다. 색채보다는 감정의 종류가 훨씬 많으므로 우리는 한 가지 색에 여러 감정과 개념을 연결할 수밖에 없다. 7) 색채의 배색을 특별히 공부하지 않으면 훌륭한 평가를 하기 어렵다. 하지만 색채의 배색을 좋고 안 좋은 것을 구분하는 것은

7) 에바헬렌, 『색의 유혹』, (서울:예람출판사, 1999),p.92

개인의 취향으로 누구나 기준을 가지고 있다. 색에 감정에 개입되어 있다는 사실을 기억하며 색채의 배합을 구분한다면 횡수를 거듭할수록 자신의 기준에 근접할 것이다.

#### 나) 높낮이 배합 = 10/100점

공간지각에서는 높이에 따라 시각적으로 무게가 다르게 인지된다. 8) 높낮이로 인해 시각의 안정감이 다르게 나타난다. 음식물의 알맞은 높낮이구성은 바라보는 만족을 높여준다. 높낮이 구성을 확인하면서 시선의 느낌을 확인한다.

#### 다) 움직임 = 10/100점

공간지각은 빛과 그늘에 의한 깊이 감, 시간의 흐름이나 사람의 이동에 따른 변화에 영향을 받는다. 9) 움직임은 시선을 쉽게 사로잡는다. 음식이 보글보글 끓을 때 시선은 일방적으로 주시하는 경우가 많다. 시선의 정체 시간은 상황에 따라서 달라지겠지만 움직임은 시선을 잡아두는 효과가 크다. 움직임에 시선이 어떻게, 얼마나, 고정되는지, 그에 따라 관심을 끌게 되는지 확인한다.

#### 라) 반사 및 윤곽의 선명함 = 10/100점

윤곽의 선명함을 구분하는 것은 바라보는 대상이 정확히 인식되는 것을 확인하기 위해서이다. 윤곽이 또렷하면 선명하게 보이고, 그때 주의를 더 많이 끌게 한다. 음식물에 액상화가 접시와 어울릴 때 반사가 자주 일어난다. 시선은 반사에 따라가면서 반사가 주는 자극을 자연스럽게 받게 된다. 이때의 긍정과 부정을 확인한다.

#### 마) 예술적인 만족 = 10/110점

색채의 지각은 시각에 이루어지는 특이한 메커니즘으로서 색의 지각은 생리적인 현상인 동시에 감각을 통하여 하나의 감정을 일으키는 심리적 현상이다. 이러한 색채 감정은 개성이나 환경, 조건 등에 따라 서로 다른 감정을 갖게 된다. 이러한 심리작용이 본능적일 수도 있으나 대상을 통한 경험에 고유한 감정을 가질 때도 있으며 환경과 사물의 관계에서 여러 가지 연상적인 감정이 일어난다. 10) 음식을 보고 시선이 멈추어 또 보고 싶은 것들이 있다. 감정을 건드려 예술성이 반영된 음식에 대하여 보고 싶은 감동이 어떻게 반영되는가를 평가한다.

#### 바) 식욕이 바로 일어나는가? = 10/110점

우리가 시각적 광경에서 한 대상에 주의하라고 하면 그 대상은 우리의 의식 속에

---

8) 김영준, “공간 시각구조의 정량적 분석 도구 설정에 관한 연구,”(석사 논문, 중앙대학교 대학원, 건축공학과 2000), p.19

9) 김영준, 위의 책, p.19

10) 최영훈, 『색채학 개론』, (서울:미진사, 1990)

서 분명하고 명백하게 나타난다. 11) 음식을 주의 깊게 바라볼 때 만족이 오르면 식욕을 불러일으킨다. 이러한 과정을 확인한다.

시각 장의 여러 자극은 국지적이거나 피질 사이의 연결을 한 경쟁적으로 상호 작용하는 뉴런 집단들을 활성화한다. 결과적으로 주의 된 자극에 반응하는 뉴런들은 무시된 자극에 반응하는 뉴런들이 억제되어있는 동안 활성화 상태를 유지한다. 다시 말해 신경 반응은 이제 주의 된 자극으로 결정된다. 12) 시각적으로 집중할 때 의식의 내면에서 반응하는 것이 있고, 없는 것이 있다. 음식을 바라보는 시각으로 인해 반응이 크면 두뇌의 뉴런 세포들의 활성이 일어나게 된다. 음식을 바라보고 바로 먹고 싶을 정도의 욕구가 일어나는 것은 그만큼 감동이 크게 작동하는 것으로 시각적인 만족이 높은 것을 측정한다.

#### 사) 그림자와 밝음의 조화 = 10/110점

빛은 그림자와 함께 비시각적이며, 비물질적인 요소인 공간과 시간을 시각화하여 환경을 만들며, 시간과 공간을 예술적 형태로 변화시키는 절대적인 수단이 된다. 밝은 곳부터 어두운 곳에 이르기까지 빛의 변화는 그 나름대로 다양한 인상을 가져다주며, 빛을 분별 있게 배치하면 복잡한 대상의 형상에 통일감과 질서감을 준다. 13) 그림자와 밝음의 조화가 분별 있게 배치되어 있는지를 확인한다.

배경과 물체의 밝기의 차이가 있을 때 우리는 형태를 구분하게 된다. 이러한 밝기의 상대적 차이를 조도의 차이라고 하며, 우리가 물체를 볼 수 있는 것은 두 개의 자극이 구분될 수 있는 최소한의 차이에 의존하고 있다. 14) 그림자의 상태와 밝음의 상태는 자극을 감지할 수 있는 최소한의 강도에 적절하여 얼마만큼의 반응이 올라오는지와 그림자와 밝음은 구분이 뚜렷하게 되어 있는가를 평가한다.

#### 아) 무게감, 질감의 조화 = 10/110점

건축공간에서는 주위의 여러 물리적 요소와 이를 감지하는 사람의 심리적 작용으로 중심의 위치가 변하게 된다. 그러나 공간의 중심은 바닥면의 무게중심에서 크게 벗어나지 않으며, 벗어나더라도 바닥면의 대칭축 위에 존재하게 된다. 15) 접시에 담긴 음식은 무게감으로 인한 안정이 있다. 무게중심이 안정감을 가지게 되었는지를

---

11) 김동호, “시각적 의식 경험의 신경 기체에 관한 연구.” (석사 논문, 연세대학교 대학원, 철학과 2001), p.37

12) 김동호, 위의 책, p.40

13) 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, (서울:미진사, 1995), p.296

14) 김수정, “시각과 미각의 형태적 상호 연관성에 대한 연구.”(석사 논문, 이화여자대학교, 대학원 2001), p.29

15) 김영준, “공간 시각구조의 정량적 분석 도구 설정에 관한 연구.”(석사 논문, 중앙대학교 대학원, 건축공학과 2000), p.25

확인한다. 음식재료의 질감은 제각기 다른 질감을 가지고 있다. 그런데도 바라보는 시선의 저항을 일으키는 재료들의 조화를 확인한다. 음식재료들이 부조화하게 섞여 있으면 바라보는 만족이 떨어진다. 시각적인 만족을 통해 맛을 즐기는 것은 이러한 과정 하나하나를 확인하는 것으로 시작된다.

#### 자) 액상화의 상태 = 10/110점

액상화는 시각적인 주의집중을 쉽게 끌어당기는 데 만족과 불만의 기준을 평가한다. 음식에 함유되어있는 액상화 상태에 따라서 생동감을 전해주기도 하지만, 맛이 없어 보이기도 한다. 마트에서는 적절한 액상화를 위해 채소에 분무기로 물을 뿌리는 모습이나 수증기를 뿜어내면서 채소들의 생기를 높게 보이게 하고자 한다. 이런 점을 가만할 때 요리에서의 액상화는 걸쭉한 국물의 느낌에서도 만족도를 확인할 수 있고, 접시에 흘러내리는 액상화를 통해 접시에 담긴 요리의 만족도 평가한다.

### 2) 후각의 점수 합계, 6점 (6/110)

#### 가) 음식의 냄새와 생각의 변화 = 10/100점

음식의 냄새는 두뇌의 변연계를 통해 감정을 불러낸다. 음식의 냄새는 과거의 추억을 불러내기도 하고 생각을 불러내는 기폭제가 되는데 이에 따른 반응에 대하여 평가한다.

#### 나) 먹기 전, 냄새의 자극이 몸에서 반응 = 20/100점

자극이 강한 음식의 냄새는 몸이 금세 반응한다. 반응에 따른 생각이 곧바로 올라 오지만, 몸에서 일어나는 냄새의 반응은 긍정과 부정으로 나누어진다. 시큼한 냄새로 인해 입맛을 촉발할 수도 있고 퀴퀴한 냄새로 인해 입맛이 뚝 떨어질 수도 있다. 몸에서 일어나는 자극은 바로 입맛으로 연결되어 침샘에서 침이 나오게 된다. 이러한 현상을 확인한다.

#### 다) 먹기 전, 냄새의 독특한 만족 = 10/100점

음식을 먹기 전에는 예민해져 있다. 이런 상태에서 냄새의 역할은 매우 크게 작용한다. 대부분 음식은 냄새를 함유하고 있어 맛의 가치를 높이는 역할을 한다. 여기서 냄새의 자극이 독특할 경우가 있다. 대부분 새로운 도전에 대한 냄새는 저항하지만, 음식에서의 냄새는 어느 정도 수용하게 된다. 냄새가 자극을 일으키는 정도로 인해 생각을 불러내기도 하고 몸에 반응을 불러내기도 한다. 먹기 전 냄새로 인해 그저 기분이 좋은 경우가 있고 아닌 경우가 있다. 즉흥적으로 표현되는 자극의 반응이 어느 정도인지를 평가한다.

#### 라) 먹기 전, 냄새의 긍정적인 지속 여부 = 10/100점



냄새는 단발 적으로 일어나는 경우가 있고 지속해서 이어지는 경우가 있다. 청국장 냄새는 식탁의 모든 냄새를 대표하여 청국장 냄새로 일관하여 지속시킨다. 하지만 반찬이 많은 한정식단은 이것저것의 냄새가 단발 적으로 이어지면서 다양한 냄새의 구성으로 이어진다. 음식의 냄새가 한가지로 일관되는가와 단발 적으로 이어지는가에 따른 만족을 평가한다. 단발적인 만족으로 인해 각각의 요리의 특성을 충분히 즐길 수 있는 계기가 될 수 있다. 지속적인 냄새는 특정 음식에 대한 요리로 짧은 시간에 만족을 주게 된다. 장, 단점을 가지고 있지만, 너무 길어도 안 좋고 너무 짧아도 안 좋은 것은 먹을 대의 환경과 먹는 사람의 기분에 따라 다르다. 이러한 과정을 알아차림으로서 음식의 냄새가 주는 만족의 역할을 좀 더 깊게 확인하는 계기가 되고 음식의 냄새에 대한 깊이 있는 관심으로 맛의 즐거움을 더욱 높이는 계기가 된다.

#### 마) 먹을 때 냄새의 만족도 = 20/100점

음식을 먹기 전과 먹을 때의 냄새는 다르다. 대부분 먹을 때는 냄새의 감각이 무디어져서 인식하는 데 관심을 크게 두지 않는다. 먹을 때는 미각과 촉각의 활동이 매우 강력하여 대부분 이쪽의 감각이 인식되기 때문에 냄새의 영역은 놓치는 경우가 있다. 그런데도 간간히 냄새로 인한 만족이 크게 올라온다. 음식이 입안에서 냄새를 일으키는 경우도 있고 식탁의 냄새도 있지만, 먹는 과정의 냄새는 다른 맛들과 함께 어우러지면서 맛의 상승작용을 도모하고 있다. 먹는 과정을 통해서 느껴지는 음식의 냄새는 어느 정도의 만족을 주는가 평가한다.

#### 바) 삼킬 때 냄새의 만족도 = 10/100점

음식을 삼키는 순간 냄새가 기도를 타고 올라온다. 이때의 냄새는 무시되는 경우가 많은데 얼마나 저작작용을 했는가에 따라서 냄새는 다양해진다. 요리해서 만들어진 냄새가 있고 입안에서의 냄새가 있고 삼킬 때의 냄새가 있다. 이 부분의 냄새는 찾으려 하면 찾을수록 만족이 높다. 자신의 노력으로 만들어진 냄새이기도 하고 입안에 들어있는 음식이 모두 합해지면서 침과 충분히 섞인 상태이다. 이때 만들어진 냄새는 자극이 강하지 않고 순한 편이라서 대부분 만족이 높다. 확인하면 할수록 만족이 높아지는 삼킬 때의 냄새를 평가한다.

#### 사) 식탁의 조합된 냄새의 조화 = 10/100점

음식의 냄새조합은 단일화된 냄새인지 각각의 냄새로 조합된 냄새인가로 크게 구분된다. 냄새의 조합을 알아차리기 위해 하나씩 맡아보면 맡을 때마다 신경계의 반응은 여기저기 일어난다. 먹기 전에 후각신경의 충분한 감지시간을 가지면서 이때의 만족을 확인하게 된다. 식탁에서 만족을 주는 냄새가 있지만, 너무 과하게 자극이

주면서 신경을 자극하는 저항 된 냄새도 있다. 이러한 냄새들의 조화를 평가한다.

#### 아) 냄새가 주는 만족의 깊이 = 10/100점

음식을 먹기 전부터 먹고 난 이후까지의 음식 냄새에 대한 만족을 확인하는 과정이다. 음식의 냄새는 신경의 다양한 영역에 자극을 주게 되므로 인해서 생각도 많아지게 하고, 신체적 반응도 일어나게 한다. 음식의 냄새로 인해 기분이 좋은 예는 냄새의 자극으로 인해 신경계반응이 호르몬을 발생하도록 한다. 이에 따른 만족의 여부가 기분 좋음으로 표현된다. 카레나 청국장은 냄새로 인한 대표적인 음식이다. 이러한 냄새는 매우 높은 만족을 주기도 하지만 금세 지루해 지면서 만족을 급격히 가라앉게도 한다. 냄새는 만족의 여부를 급격한 변화를 하게 한다. 순간순간의 결정으로 반응이 결정되기에 결과는 빨리 지나치는 경우가 많다. 이런데도 먹는 과정 전반에 걸친 냄새가 어떻게 주었는가를 평가한다.

### 3) 20점, 촉각의 종합점수 합계(20/110)

#### 가) 입안에서의 촉각의 반응 = 5/100점

음식이 입안에 들어가면 미각이 반응하고 나머지는 촉각이다. 이에 닿는 감각과 잇몸에 스치는 감각, 입안의 여러 군데를 부딪치면서 일어나는 반응들이 거칠기도 하고 따갑기도 하다. 음식을 씹을수록 걸쭉해진 마찰은 입안을 옮겨 다니면서 만족의 여부를 다양하게 안겨준다. 씹힘으로 인한 만족의 뒤에 따르는 입 불과의 마찰은 음식의 종류에 따라서 접촉시간을 결정짓게 한다. 촉각의 반응은 순간의 시간이 짧아서 만족을 확인하는 것에는 집중이 필요하다. 음식을 삼키는 순간 만족이 높는데 이때도 흘러들어 가면서 일어나는 느낌을 확인하게 되는데 촉각의 반응이다. 음식을 먹는 과정에서 일어나는 입안에서의 촉각을 전체적으로 평가한다.

#### 나) 미끈함이 주는 만족 = 10/100점

면은 대체로 미끈함을 주고 있다. 면을 처음에 먹을 땐 미끈함이 만족을 높여주지만 갈수록 지루해지면서 만족이 떨어진다. 감각의 반응이 똑같은 반응으로 이어지면서 지루해진다. 미역이나 두부도 미끈함을 많이 주고 있으며 밥도 미끈함을 준다. 미끈함이 만족을 주는지 확인하는 데 시간이 걸리는 경우가 많다. 먹을 때 미끈거림을 계속 확인하고 미끈거림 만족이 어떻게 반영되는지를 직접 경험할 수 있다. 순간의 미끈거림은 만족을 주기 어렵지만 반복된 미끈거림이 이어지면서 그 순간의 생각이 줄어들고 이에 따른 긍정적인 반응이 일어나면서 뒤따르는 삼각의 인식에 집중을 높여주게 된다. 미끈거림에 대한 인식이 약하면 뒤따르는 감각의 반응도 약하다. 입안에서 미끈함이 주는 반응을 최대한 확인하고 이에 따른 만족이 긍정인지 부정인지를 평가한다.

#### 다) 미끈함의 정체시간 = 10/100점

미끈거림은 순식간에 지나가므로 확인하는데 놓치는 경우가 많다. 그런데도 미끈거림으로 인한 정체시간을 체크 할 정도가 되면 미끈거리는 시간이 길어진 것이다. 한 번의 접촉으로 인해 이어지는 미끈거림이 단 순간에 지나치면 인식을 해도 만족을 확인하기 어렵다. 그런데도 미끈거림의 지속이 유지되는 음식물이 있으며 이에 따른 만족이 뒤따르게 된다. 이때는 미끈거린 자체의 만족이 높게 인식된다. 면이 처음에 입안에 들어섰을 때이고, 삶은 오징어를 먹을 때이며, 미역을 먹을 때 등등이다. 이렇게 미끈거림이 정체되는 시간을 확인하여 만족의 여부를 평가한다.

#### 라) 씹힘에서의 강도조절 = 10/100점

음식을 씹을 때의 압각은 고기를 씹을 때 확인하기 쉽다. 어느 정도의 압각이 만족도를 높이는가는 상황에 따라 다르고 식탁의 구성에 따라서도 다르다. 나물은 대체로 씹히면 횡수가 많은 편이라서 씹힘으로 인한 만족이 높지 않다. 고기의 맛을 대표하는 감각은 씹힘이다. 고기 육즙에서 미각을 높이는 맛도 있지만 고기 맛의 전체를 보면 씹힘이 앞서고 있다. 씹을 때의 강도조절이 만족에 이르는 과정을 평가한다.

#### 마) 씹힘의 질감 = 20/100점

음식을 씹는 과정에서 질감에 따른 만족이 달라진다. 고기를 씹을 때와 나물을 씹을 때 다르듯이 질감의 종류에 따라 씹을 때의 만족이 달라진다. 씹을 때의 강도조절과는 별개로 씹히는 과정에서의 만족을 준다. 음식물이 가지고 있는 고유의 질감은 씹는 과정에서 짓눌리는 느낌에 따라 만족이 다르다. 오징어를 씹는 것과 고기를 씹는 것은 씹는 과정에서 질감의 차이를 확인할 수 있다. 밥을 씹을 때와 빵을 씹을 때도 질감의 차이가 있다. 씹힘의 질감은 씹힘의 단순 강도조절에서 오는 만족에 비해 역할이 크다. 어떤 음식을 씹는가에 따라서 만족이 높은가를 확인할 수 있기 때문이다. 씹을 때의 질감을 확인하면서 만족을 평가한다.

#### 바) 입안에서의 정체시간 = 5/100점

음식이 입안에 정체하는 것으로 맛의 만족이 높아지는 종류가 있다. 정체시간은 감각의 인식을 지속시키는 것으로 만족을 주기도 하지만 떨어뜨리기도 한다. 음식을 씹는 횡수가 늘어나면 입안에 정체 시간이 길어진다. 이로 인해 음식은 침과 섞이면서 새로운 맛이 형성된다. 양쪽의 볼과 입천장 그리고 잇몸과 혀 윗면 등 음식이 정체하면 접촉되는 감각이 다양하다. 여기서 만족이 일어나기도 하지만 떨어지기도 한다. 음식이 입안에 정체하는 시간이 많을수록 대체적으로는 만족이 높아진다. 만족이 높은 음식을 입안에 조금이라도 더 정체시키면서 감각의 접촉시간으로 인한

만족을 높일 기회가 된다. 입안에서 정체되는 감각의 접촉시간이 만족한지 평가한다.

#### 사) 입술 안의 접촉에 의한 반응 = 5/100점

음식이 입안에 머물 때 입술에 접촉되는 시간이 매우 길게 느껴진다. 다른 부위에 비해서 접촉시간의 차이가 있을지라도 입술에 분포된 감지 세포의 조밀성 때문에 인식이 잘된다. 음식이 피부와 접촉되는 과정을 맛있는 행복과 연결하기는 쉽지 않다. 그래서 반복적인 확인을 하게 되면 의미를 확인하게 된다. 촉각은 너무 짧은 순간의 접촉으로 인해 인식이 일어나므로 순간 지나면 잊힌다. 반복되는 감촉의 기억이 쌓이면서 점차로 긍정적인 느낌으로 이어지게 된다. 이런 과정이 많아지면서 전체의 합이 모여질 때 만족의 결실이 느껴진다. 그런 과정을 입술 쪽에서는 빨리 인식하게 된다. 입술 쪽에서 반응하는 느낌을 평가한다.

#### 아) 혀 운동량 및 혀 위에서 반응 = 5/100점

입안에서 혀가 음식물을 이리저리 이동시킨다. 이에 따른 움직임으로 부딪침이 일어난다. 여기서 반응하는 현상은 혀의 운동량에 따른 것이다. 혀를 많이 움직이면 침도 많이 나오기에 음식물의 액상화가 빠르게 만들어진다. 씹힘의 횟수가 많은 것들에서 주로 혀의 운동량이 많이 발생한다. 하지만 혀의 운동량으로 인해 만족이 높은 경우도 있지만, 운동량의 증가로 인해 만족이 떨어지는 경우도 있다. 혀에서 반응하는 미각의 맛 봉오리가 맛을 반응시키는 것과는 별개로 혀 위에서 음식이 움직이는 과정도 만족으로 이어지는 접촉의 순간들이다. 진득한 음식은 혀 위에서 오래 정체되어 있어 혀 위에서의 반응이 별도로 인식된다. 혀를 통한 운동량과 반응을 평가한다.

#### 자) 젓가락, 숟가락 사용의 만족감 = 5/100점

수저가 입술에 닿을 때 감촉이 있다. 음식을 가져올 때마다 젓가락의 감촉이 입술에 반응한다. 이러한 접촉은 맛을 인식하는데, 도움을 주기도 하지만 수저나 젓가락의 너무 차가운 느낌으로 맛을 순간 떨어뜨리게 되는 경우가 많다. 나무를 쓰게 되면 위생의 문제와 입에서 텅텅하게 인식되는 것으로 인한 부담이 되기도 한다. 그래서 자신의 수저를 개인적으로 소장해주는 음식점이 있을 정도이다. 젓가락과 숟가락을 사용하는 데 불편 함을 평가한다.

#### 차) 국물과 음식들의 조화 = 20/100점

국물은 음식을 빠르게 삼키게도 하지만, 다른 음식들과 빠르게 섞이게 한다. 국물이 식탁의 음식들과 조화로우면 맛을 즐기는데 훨씬 이롭다. 국물의 걸쭉함이나 국물의 양, 그리고 국물의 건더기와 국물의 맛이 어떻게 만들어졌는가에 따라서 주변

음식들의 맛이 상승하기도 하지만 떨어지기도 한다. 국물로 인해 음식의 맛이 달리 평가될 수 있는 것은 먹는 방법에 있어 국물을 어떻게 먹는가에 따라서 다르기 때문이다. 국물은 매우 중요한 역할을 하게 되어 점수가 높게 책정되어 있다. 식탁에서 국물의 소재가 적절하게 선택되어 있는가를 평가한다.

#### 카) 국물의 상태 = 5/100점

국물의 맛은 식탁에서의 중요한 맛의 기준을 가지고 있기에 별개로 맛을 확인한다. 다른 음식과 관련 없이 국물 자체의 맛을 독자적으로 확인한다. 국물의 맛이 여운을 길어지게 하는 경우가 많다. 국물은 입안에서 한 번에 마찰을 일으키며 자극을 만들어낸다. 너무도 빠른 자극의 반응으로 인해 국물의 맛을 금세 기억하게 만들고 만족의 여부도 빠르게 나타난다. 그래서 국물의 역할이 식탁에서 중요한 자리를 차지하고 있다. 국물의 맛이 강하거나 약할 경우 다른 음식의 선택에 영향을 미치게 되는데 이를 배제하고 국물 자체의 맛을 평가한다.

### 4) 6점, 청각의 종합점수 합계(4/110)

#### 가) 씹을 때 소리의 균형 = 30/100점

음식을 씹을 때 소리 나는 것이 만족한 경우도 있지만, 너무 시끄러운 경우도 있다. 음식을 조리하는 과정에서 어떻게 하는가에 따라 먹을 때의 소리는 약해지거나 강해진다. 오도독뼈일지라도 너무 강한 소리가 나기도 하지만 알맞게 우두둑거리면서 듣는 소리의 만족이 높은 경우도 있다. 먹을 때의 소리가 너무 편중되지 않았는지 확인하는 것은 소리의 자극으로 인해 주의집중이 너무 쏠리게 되면서 다른 맛을 즐기는데 침해할 수 있기 때문이다. 씹을 때의 소리가 너무 커서 상대방에게까지 부담을 주는 음식도 있다. 씹을 때 소리가 나는 음식에서 소리의 크고 작음이 만족한지를 평가한다.

#### 나) 청각을 자극하는 음식의 양 = 40/100점

식탁의 음식 구성에서 소리 나는 음식이 어느 정도 반영되어 있는가를 확인하는 것으로 소리 나는 음식이 너무 많아도 부담이 되지만, 너무 없으면 조금은 서운한 기분이 들 때가 많다. 면을 먹을 때 국물이 강한 맛을 가지고 있으면 반찬이 없어도 먹는 데 부담이 없다. 하지만 국물이 강하지 않을 때는 반찬이 필요하다. 이때 소리 나는 음식이 있으면 면에서 부족한 소리의 경험을 할 수 있어 맛의 균형을 이루게 된다. 반찬이 많은 음식일지라도 소리가 나는 음식이 섞여 있으면 다양한 감각의 반응을 통한 만족을 즐길 수 있어 전체적인 맛의 만족이 좋아진다. 소리음식이 없는 경우는 특정한 맛이 강할 때이다. 이때는 다른 맛들에 대한 경험을 원치 않기

때문에 소리음식을 원하지 않을 수도 있다. 하지만 소리음식은 맛의 보조적인 역할을 크게 하므로 간간이 작용하는 게 좋다. 그래서 소리 나는 음식에 대해 평가를 한다.

#### 다) 청각에 어울리는 메인요리 = 30/100점

식탁의 주인공 요리는 식탁의 전체 맛을 주도하는 경우가 대부분이다. 메인요리에 걸맞은 소리음식이 있는지를 확인한다. 소리음식이 너무 많아도 부담이 되고 너무 없으면 웬지 서운한 느낌이 든다. 소리음식은 직접적인 만족도 있지만, 주변 음식과의 조화를 통해 함께 만족을 높여준다. 소리음식의 역할이 작아 보이지만 빠지거나 부족하면 감각의 균등한 경험으로 보아 서운함이 온다. 우리나라 음식은 대체로 씹을 때 소리가 많이 난다. 이렇게 습관이 들어있어 소리음식에 대한 만족이 필요하다. 소리음식을 거의 즐기지 않고 자란 경우는 이에 맞는 평가 기준을 가지면 된다.

### 5) 25점, 미각의 종합점수 합계(25/110)

#### 가) 오미의 조합 = 10/100점

식탁에 차려진 음식의 맛은 특정한 맛이 식탁의 맛을 대표하는 경우가 많다. 평소에 즐기던 입맛에 길들어서 자신이 만든 맛의 기준을 가지고 있다. 그런데 음식을 통한 감각의 반응에 따른 만족은 금세 지루해지는 속성이 있다. 그래서 감각의 다양한 경험을 할 수 있도록 미각의 다양한 조화가 필요하다. 미각은 맛의 여운을 오래 남기기에 적절한 배합으로 인한 만족이 필요하다. 한가지의 맛을 통한 미각의 반응으로도 매우 높은 만족을 즐길 수 있다. 하지만 아무리 단순한 음식이라 할지라도 미각의 여러 가지 맛을 자극해준다. 미각의 자극이 다양하게 만족을 즐길 수 있도록 오미의 조합을 평가해본다.

#### 나) 첫 반응이 올라오는 미각의 만족 = 10/100점

감각의 첫 반응은 최초의 기억으로 강하게 인식되기도 하지만 오래 남는다. 첫맛에 대한 만족으로 음식의 전체 맛을 대변할 정도이기도 하다. 첫술의 만족은 대부분 미각으로 확인한다. 미각에서 느껴지는 만족이 어느 정도인지를 평가한다.

#### 다) 짠맛의 여운 = 10/100점

맛은 짠맛이 주도한다고 하는 요리사들이 많다. 짠맛은 적절한 가미를 통해 음식 재료들의 특성을 그대로 맛보게 하는 주인공이다. 짠맛이 여운으로 남을 정도이면 강한 긍정이거나 부정이다. 짠맛의 여운으로 뒤따라오는 달달함도 있고, 씹쓸함도 있다. 계속하여 접촉하는 음식에 대한 반응이 짜게 느껴진다면 여운이 남게 되는데 이러한 여운을 평가한다.

#### 라) 매운맛의 자극 = 10/100점

매운맛은 바로 자극이 올라오면서 몸에서 에너지를 발산시킨다. 심하면 땀이 나기도 하지만 다른 맛을 가리게 하는 특징을 가지고 있다. 일부러 맵게 먹어서 매운 경우도 있지만, 음식 자체가 매운 경우도 있다. 음식 자체의 매운맛이 오랫동안 지속하면 그때의 음식은 매운맛으로 일관하게 된다. 매운맛을 즐기려고 일부러 찾지 않는 이상 매운맛의 자극은 극명하게 차이를 준다. 매운맛이 적절한지를 평가한다.

#### 마) 자극이 강한 맛의 여운 = 10/100점

음식의 자극은 다양하게 반영되고 있다. 강한 맛의 자극이 식탁의 주인공으로 자리 잡게 되는데 자칫하면 부정적인 맛으로 추락하게 된다. 강한 맛의 여운은 맛의 감동을 대변하는 효과이기도 하다. 그래서 강한 맛은 긍정과 부정의 경계를 가지고 있다. 대표적인 자극이 약할 경우에는 왠지 밋밋한 맛이라고들 한다. 그래서 음식의 재료가 주는 자극과 소스가 주는 자극으로 나뉘어서 음식 재질에 맞는 자극이 만들어지도록 조리한다. 자극이 강한 맛을 즐기는 순간도 중요하지만, 자극이 강할수록 여운이 길어지기에 여운의 맛을 평가한다.

#### 바) 반질 정도 저작하면서 침과 섞이는 맛 = 10/100점

음식의 맛은 처음의 맛과 중간 정도 씹을 때의 맛이 있고 삼키기 직전의 맛이 있다. 음식을 씹을 때는 음식재료에 따라서 10번에서 50번 정도의 보편적인 씹음을 하는데 중간 정도 씹을 때 다른 음식을 선택하여 입안을 채우는 경우가 있다. 음식 단일의 품목으로 다른 음식이 섞이지 않을 때 중간의 맛은 침이 적당히 섞였을 때이다. 이때의 미각은 만족이 높은 편인데 이 순간부터 미각의 만족은 급상승하게 된다. 이때의 맛을 찾아 평가한다.

#### 사) 삼키고 남아있는 잔여 맛 = 10/100점

음식을 삼키고 난 맛의 여운은 맛을 즐길 때만큼 만족이 높다. 먹을 때의 만족은 쉽사리 잊힌다. 그래서 먹고 난 여운으로 맛을 대표하는 경우가 많다. 여운은 적절한 감동으로 작용했을 때 만족이 높는데 너무 강한 경우에는 자극이 부담되기도 한다. 맛이 주는 감각의 반응은 음식을 먹고 난 이후에는 대체로 생각하지 않는다. 이때의 여운이 맛을 평가하는 전부일 경우가 많다. 여운을 확인하면 확인한 만큼 여운은 길어진다. 그래서 맛의 여운을 확인하는 습관이 필요하다. 입안에 음식의 찌꺼기가 다수 남아 있으면 여운이 좋지 않은 경우가 많다. 음식의 잔여물이 남지 않은 상태에서 미각의 여운을 평가한다.

#### 아) 단맛이 주는 여운 = 10/100점

단맛을 즐기는 순간을 맛의 대표로 인식하는 사람들이 있을 정도로 단맛은 맛의 대

명사이다. 설탕의 공급이 세계화되면서 단맛은 입안을 사로잡고 있다. 단맛은 강할 때의 여운과 약할 때의 여운이 다르다. 다른 맛에 비해 단맛은 즐길 때 만족이 높다. 음식에서 단맛의 자극 강하면 다른 맛을 모두 가라앉히기에 음식에서는 단맛을 최소한 이용한다. 단맛은 순식간에 지루함을 주기에 주의하기도 한다. 그래서 적절한 단맛의 여운은 맛의 감동을 높여주는 불쏘시개 역할을 한다. 단맛으로 단맛의 여운이 일어나기도 하지만, 다른 맛들의 조합으로 인해서 단침이 돌아 지속해서 단맛의 여운이 일어나는 경우도 있다. 이런 경우는 매우 높은 만족을 주는 맛이다. 음식을 모두 먹은 후 입안에서 여운을 찾는데 단맛의 영역을 평가한다.

#### 자) 단맛의 분포 = 10/100점

단맛은 먹을 때 최고의 만족을 준다. 단지 적절한 맛의 강도가 필요하다. 음식에서의 단맛은 주로 양념에서 활용된다. 단맛의 적절한 강도조절은 음식의 맛을 매우 높여준다. 모든 음식재료는 씹을 때 침과 섞이면서 기본적인 단맛을 낸다. 쓴맛을 가진 음식이라도 씹을수록 단맛이 베어나오는 경우가 많다. 단지 극미량인 경우라서 측정이 어렵다. 먹을 때의 단맛이 있고 씹을 때의 단맛이 있다. 음식의 재료에 따라서도 단맛은 높거나 낮다. 이러한 단맛이 음식 재료들을 통해 적절하게 조합되어 있는가를 평가한다.

#### 차) 다시 한 번 맛을 느끼고 싶은 욕구 = 10/100점

이번의 음식은 또다시 먹고 싶다는 생각이 드는 경우가 있다. 맛을 즐기면서 이런 생각이 올라오는 경우가 있는데 대부분 미각의 만족이 높아서이다. 먹고 나면 조금은 달라지기도 경우도 있지만 먹을 때 또다시 즐기고 싶은 생각이 올라오는 음식인지를 평가한다.

### 6) 10점, 온도의 종합점수 합계(10/110)

#### 가) 메인요리와 사이드디쉬의 온도조합 = 30/100점

음식 온도는 맛의 상위선상에서 작용하기에 적당한 조절이 필요하다. 맛을 인식하는 과정에서 온도가 매우 높거나 매우 낮으면 온도감각이 우선으로 반응한다. 오감의 영역에서 제일 상위 선에 있다고 볼 수 있는 온도는 생존의 여부를 제일 먼저 파악하기 때문이다. 메인요리의 온도는 적당한데 사이드요리의 온도가 안 맞을 경우 메인요리의 맛이 순간적으로 온도에 휩쓸리게 된다. 온도조합이 적절한지를 평가한다.

#### 나) 각 요리에 맞는 온도 = 30/100점

음식은 조리방법에 따라서 각각의 온도가 생겨난다. 음식이 식어서 맛없는 것이 있



지만 차가워야 맛있는 것이 있다. 따뜻해야 맛있는 음식이 있지만, 따뜻하면 맛을 인식하기 어려운 음식이 있다. 국 종류는 대체로 따뜻하지만, 나물류는 대체로 차가운 편이다. 부침개는 식으면 맛이 푹 떨어지는 종류가 있고, 동치미는 시원해야 맛있다. 음식에 따른 각각의 온도는 적합한지를 평가한다.

#### 다) 먹을 때 온도 조절이 가능한 요리 = 40/100점

식탁에 놓인 음식 온도가 부적절할지라도 온도를 확인하면서 먹는 방법을 조절할 수 있다. 하지만 너무도 온도 차이가 크면 먹는 방법을 활용하기가 어렵다. 냉장고에서 바로 꺼내와 너무 차가운 음식은 온도 자극으로 맛의 리듬에 제동을 걸기도 한다. 먹는 방법을 통해 온도조절이 가능한 음식이 있지만, 식탁의 구성으로 볼 때 그렇지 않은 음식이 있다. 온도조절이 가능한지 평가해본다.

### 7) 15점, 인테리어의 종합점수 합계(15/110)

#### 가) 시각적인 만족 = 10/100점

음식을 먹을 때 주변의 설치물로 인해 시선을 끌어당기는 것이 있다. 바라보면 긍정적이긴 한데 먹는 데 방해가 되는 것이 있고 먹는 데 방해는 되지 않는 것이 있다. 바라보아서 기분이 좋은 것인지 안 좋은 것인지는 구분하는 것이 어렵지 않다. 실내장식이 너무 화려하거나 조잡하면 대체로 시선을 빼앗아 간다. 이렇듯 먹을 때 시선을 빼앗아 가면 먹는 데 집중이 떨어진다. 바라보는 만족이 높은 것이 먹을 때 신경이 쓰일 정도이거나 그렇지 않기도 한다. 이러한 경계를 확인하여 시선을 빼앗아가면서 먹을 때 집중을 방해하는 것을 평가한다.

#### 나) 디자인의 형태와 접근성 = 5/100점

음식점 실내장식이 잘되어 있으면 또 가고 싶다. 이런 마음이 들게 되는 것에는 디자인에 대한 마음의 동요가 일어나야 한다. 실내 디자인은 평면적이면서 색상 위주로 되어 있는 곳도 있고, 돌출부가 많아 실체감을 강조한 곳도 있고, 조명과 질감을 위주로 분위기를 만든 곳도 있다. 다양한 디자인의 형태에 접근하는데 편안한지를 평가한다.

#### 다) 자연식물의 분포 = 5/100점

실내 디자인은 고착되어있는 형태로 멋과 안정감을 만들어 내지만 곳곳에 움직이는 조형물이 자리하면서 특정한 인식을 심는 경우가 많다. 그림도 있고, 조각도 있으며, 작품도 있고 도구들도 있다. 그런데 살아있는 자연식물이 있는 경우도 있다. 이는 친근감을 유독 많이 주기 때문인데 크기와 형태에 따라서 다르기도 하다. 실내장식에 활용된 자연식물이 어느 정도의 만족을 주는지 평가한다.

**라) 적절한 조명 = 5/100점**

실내장식에서 조명은 분위기를 좌지우지할 정도이다. 안락한 분위기가 있어야 하는 음식점에서는 이에 걸맞은 조명이 활용되어야 한다. 하지만 조명의 무분별한 현란함으로 눈부심이 식욕을 방해하는 곳도 있을 정도이다. 너무나 어두워도 식욕을 일으키는데 부담이 된다. 조명은 안정감을 주면서 먹는 데 집중을 일으킬 수 있으면 좋다. 이러한 조명의 상태를 평가한다.

**마) 편안한 의자 = 5/100점**

음식점에서 의자는 보통의 관심을 끌지 않는다. 과연 식탁에 걸맞은 의자인지, 앉아서 편안함이 좋은 의자인지 의자에 대한 불평은 대체로 하지 않는다. 빨리 음식을 먹고 나가야 하는 음식점에서는 의자가 좁고 단순하다. 넓고 폭신한 의자가 음식을 먹을 때 집중에 도움을 주는지는 상황에 따라 다르다. 너무 딱딱한 의자는 엉덩이를 자주 움직이게 되는데 맛을 여유롭게 즐기는 데는 적당하지 않다. 맛을 즐기는데 의자는 적당한지를 평가한다.

**바) 적당한 테이블 = 5/100점**

음식점 테이블은 크기와 형태에 따라서 먹는 사람의 품격이 높아지게 할 수 있다. 하얀 천으로 덮여 있을 때의 테이블과 물걸레로 닦은 테이블은 품격이 다르다. 음식을 먹을 때도 테이블이 깔끔하면 조심스레 먹으면서 안정감을 취하게 된다. 음식의 맛에 집중하는데도 자연스러운 분위기를 만들어 준다. 테이블은 친근감 있는 소재와 질감을 활용하면 편안함을 주어 좋다. 이러한 테이블의 만족을 위해 크기와 형태 그리고 디자인은 어떠한지 평가한다.

**사) 테이블보와 접시와 음식의 조화 = 5/100점**

테이블은 천은 어떤 것이고 위에 놓이는 접시는 어떤 종류인가 확인한다. 테이블의 천은 안락한 풍요로움을 주지만 접시는 차별하거나 화려하기도 한다. 음식의 종류에 따라서 접시의 색상과 크기 그리고 디자인이 다를 것이다. 접시는 직접 만지고 보고 느끼는 시간이 많아 친숙한 재질이 좋다. 조금은 화려해도 좋고 자연 친화적이어야 좋다. 예술성이 매우 높은 소재로 접시를 활용하는 예도 있다. 이런 경우는 음식을 먹는 과정에서도 조심스럽고 편안하게 즐길 수 있다. 테이블 표면의 소재와 접시는 만족을 주고 있는지 평가한다.

**아) 움직이는 조형물 = 5/100점**

시각의 관심을 제일 많이 주는 것이 움직임이다. 조형물의 움직임은 시선을 바로 끌어낸다. 그런데 자칫 부정적인 경우도 있다. 음식을 먹기 전에는 움직임의 시선에 관심을 빼앗기면 다른 생각을 멈추게 해서 음식점에 대한 관심을 높이는 것으로 궁

정적인 반응이 일어나는 편이다. 어항을 바라본다거나 물이 흐르는 소형 폭포 같은 것을 바라보면 집중이 길어지면서 음식을 먹기 전에 생각이 줄어든다. 그러므로 인해 맛을 즐기는 데 집중을 할 수 있는 간접영향을 준다. 이러한 움직임은 조형물은 어떤 것인지와 이에 따른 반응은 긍정적인지 평가한다.

#### 자) 바닥과 벽의 색상조합 = 5/100점

음식점에 들어서면 제일 많이 시선이 멈추는 곳이 바닥과 벽이다. 색상의 기준은 사람마다 다르지만, 단박에 편안함을 느낄 수 있는 색이 있고 현란함을 주는 색이 있다. 탁자에 앉으면 벽의 색상에 대한 집중이 더해진다. 음식이 나오기 전에 시선은 여기저기를 옮기는데 바닥과 벽 색상의 조합이 눈에 크게 들어온다. 이러한 조합은 신경을 곤두서게 하거나 아무런 반응이 올라오지 않게 한다. 무딘한 반응이면 보통일 수 있다. 바닥과 벽의 색상으로 인해 편안한지 평가한다.

#### 차) 앉았을 때 안정감 = 5/100점

음식점에서 자리에 앉을 때 의자가 있는 경우도 있지만 없는 경우도 있다. 앉은 자세는 먹는 시간 내내 관련이 있으므로 앉아있는 자세가 편안한가를 확인한다. 앉은 위치에 따라서 불편할 수도 있고 지나다니는 길목일 수도 있다. 불편하지 않은 상태로 음식을 즐길 수 있는지를 평가한다.

#### 카) 앉았을 때 주변과의 거리 = 10/100점

음식을 먹을 때는 옆 사람과의 간격도 신경이 쓰이지만, 옆 테이블과의 간격도 신경이 쓰인다. 테이블 배치가 너무 조밀하게 된 경우도 있고 너무 떨어지게 된 경우도 있다. 사람들이 지나다니는 것도 신경이 쓰이는데 주변과의 시선의 부딪침으로 인해 부담스럽지는 않은지를 평가한다.

#### 타) 집기류의 디자인 및 기능 = 5/100점

음식을 담은 그릇이 음식보다 더욱 좋아 보일 때가 있다. 수저와 젓가락의 재질과 디자인은 계속하여 만지고 다루기 때문에 시선이나 감촉으로 인한 만족을 지어내곤 한다. 메인요리가 담긴 그릇의 재질은 주변의 요리를 담은 그릇들과 조화가 잘 이루어지는가도 확인한다.

접시는 커다랗게 놓여있는데 음식이 적게 놓인 경우는 접시의 기능이 적절치 않은 것으로 본다. 특별한 분위기조장을 위해서 연출하는 것은 제외한다. 접시의 유명상표를 확인하는 경우도 있지만, 그보다는 처음 보았을 때의 긍정과 부정의 정도를 파악하여 평가한다.

#### 파) 화장실의 냄새 = 10/100점

음식을 먹기 전에 화장실을 가는 경우가 많다. 손을 씻기도 하고 옷매무시를 고치

기도 한다. 그런데 화장실의 하수 냄새 등등이 심하게 올라오게 되면 음식을 먹기 전에 매우 불쾌한 인상을 받게 된다. 이를 회복하는 데는 잠시의 시간이 필요하게 된다. 나프탈렌도 부정적인 느낌을 주게 하지만 강한 향수도 같은 결과를 준다. 화장실은 냄새가 나지 않는지를 평가한다.

#### 하) 화장실의 청결 = 5/100점

화장실의 청결은 대부분 양호하지만, 수건의 상태나 비누의 상태 등등으로 인해 불쾌감을 주는 일이 없는지 확인한다. 환풍기의 지저분함은 불쾌함을 유발할 수 있으며 휴지통 주변도 확인해야 한다. 화장실을 잘 꾸며 놓은 집과 청결한 것은 다르다. 화장실은 청결이 우선이다.

#### 거) 화장실에 필요한 물품 = 5/100점

화장실에서 필요한 물품이 없는지를 살펴본다. 물품의 종류는 어느 정도 수준인지도 확인한다. 고급 음식점인데도 불구하고 저렴한 물품으로 대처하는 경우가 있고 저렴한 집인데도 불구하고 고급스러운 물품이 놓인 경우가 있다. 물품을 사용하는데 불편함은 없는지 배치도 확인한다.

#### 너) 식탁과 식당 내부의 전체적인 위생 = 10/100점

음식점에서 위생은 기본사항이다. 신발을 벗고 방으로 들어갈 경우 신발 냄새로 인해 주변에 피해를 주곤 한다. 신발장의 위생은 매우 예민한 부분이기 때문에 매장 구분되어 있는 것이 좋다. 테이블 주변의 위생상태도 중요하지만, 매장의 전체적인 청결함도 중요하다.

### 8) 5점, 종업원서비스의 종합점수 합계(5/110)

#### 가) 인상 = 20/100점

음식점에서 직원들과의 접촉 시간이 그렇게 많지 않다. 주문할 때 대부분 말을 다 하게 된다. 처음에 대하는 직원과의 만남에서 부정적인 인상을 받게 되면 음식을 먹을 때 언짢아진다. 주변의 인테리어에서 얻은 만족이 급격히 떨어질 수 있다. 반대로 올라갈 수도 있다. 음식을 먹기 전에는 기대하고 있다. 먹어서 배가 부르고 행복이 올 것이라는 기대를 하고 있다.

#### 나) 친절한 언어사용 = 20/100점

직원들의 친절은 주로 언어에서 나타난다. 언어의 미약한 뉘앙스가 친절의 가치를 좌지우지할 때가 있다. 음식을 먹으러 오면 일단 예우를 받고자 하는 마음이 기본으로 깔렸다. 그래서 친절한 예우를 받고 싶어한다. 친절이 아닐 경우라도 최소한의 부정적인 인상을 원하지 않는다. 음식을 먹기 전에는 배고픔을 채우고자 하는 욕망

이 잠재되어 있어 예민해져 있다. 이러한 상태에서의 직원들의 언어는 예민하게 해석하고 분석한다. 직원들의 언어가 친절한지를 평가한다.

**다) 중간에 서비스 = 20/100점**

음식이 식탁에 오른 다음에는 직원들과 접할 기회가 적다. 음식을 먹을 때는 대체로 만족이 높아 있다. 이때 직원들의 서비스는 만족을 더욱 높여주는 포인트가 된다. 먹는 중간에 잘못 대하게 되면 자칫 불편한 일이 일어날 수도 있겠지만, 대부분은 긍정으로 받아들일 기회이다. 이때의 서비스는 진행되고 있는지 평가한다.

**라) 마무리 인사 = 20/100점**

음식점에서 나올 때의 인상은 대부분 행복한 상태이다. 이때의 직원들이 건네는 가식적인 인사는 별로 의미가 없다. 행복한 상태의 감동을 더욱 기억하도록 건네는 인사는 지금까지 먹었던 음식에 대한 가치를 매우 높여준다. 이때는 맛을 즐겼던 과정의 실제적인 현상을 공조할 수 있는 이야기가 도움된다. 맛의 느낌을 이야기할 수 있는 미식의 전문가이면 맛의 기억에 동조가 일어난다. 맛있게 먹고 난 이후의 감동을 각인시키는 마무리 인사는 절절한지 평가한다.

**마) 지나다니는 모습 = 20/100점**

직원들이 매장을 돌아다닐 때 눈에 거스르는 경우가 있다. 하지만 보기 좋은 경우도 있다. 유니폼을 입거나 용모가 단정하면 부담이 없지만 거칠게 돌아다니면 부담이 된다. 직원들끼리 이야기하는 모습도 좋아 보이는 경우도 있지만 거북할 경우도 있다. 직원들이 매장을 돌아다니는 데 불편함은 없는지 평가한다.

**9) 2점, 입구에서 첫인상의 종합점수 합계(2/110)**

**가) 식당에 들어서기 전 첫인상 = 50/100점**

식당에 들어서기 전에 입구에서의 첫인상이 있다. 이때의 인상은 음식점에 대한 첫 기억을 남기게 되면서 빠른 결정을 하게 된다. 입구가 화려한 집도 있고 소담스러운 집도 있다. 음식의 종류에 따라서, 음식비용에 따라서, 분위기는 다르겠지만, 그에 걸맞은 꾸밈으로 돼 있는 것이 대부분이다. 입구에서의 긍정과 부정에 대한 인상을 처음 받게 되는데 이때의 인상은 어떠한지를 평가한다.

**나) 식당에 들어서 첫인상 = 50/100점**

음식점의 문을 열고 들어서면 대체로 한 번에 감이 느껴지는데 만족한지 아닌지 알아차린다. 첫인상에 대한 기억은 순간 저장되며 음식점에서 진행되는 잠시의 여정을 첫인상의 기억으로 연관하게 된다. 이때는 첫 발걸음 하는 음식점에 대해 기대를 하는 마음이 앞서기도 한다. 그래서 곧바로 평가하기보다는 시간이 지나기를 기

다리면서 차근차근히 평가하는 것이 좋다. 단골집의 경우는 대체로 무난한 만족을 가지게 한다. 하지만 본인의 기분에 따라서 변수가 있기도 하고 음식점의 상황이 달라지기도 한다. 첫인상의 기억이 어느 정도 만족한지를 평가한다.

### 10) 3점, 주방 관련의 종합점수 합계(3/110)

#### 가) 주방기구들에 대한 신뢰 = 30/100점

주방기구는 쉽고 간편한 것도 있지만 오래된 것도 있다. 주방기구가 많고 다양하면 그만큼 요리하는 데 도움을 주게 된다. 주방기구가 빈약하면 대부분 만들어진 소스를 활용하여 요리에 활용할 수밖에 없다. 주방에서 필요한 기구는 음식의 재료와 메뉴에 따라서 다르지만, 최신의 기구들이 있으면 그만큼 음식에 대한 정성이 담겨 있다. 주방기구는 충분하고 신뢰할 수 있는 것인지를 평가한다.

#### 나) 행복해 보이는 요리사 = 30/100점

요리사가 힘들면 인상을 쓰게 된다. 얼굴이 편안한 요리사를 찾으면 그에 대한 신뢰가 높아지면서 음식에 대해 부정적인 생각이 일어나지 않는다. 요리사와 말을 할 수 있으면 당시의 기분을 쉽게 알 수 있지만 보기만 해서 파악해야 하기에 자세히 봐야 한다. 요리사의 손맛은 따스한 마음에서 시작된다. 요리사가 편안한지를 평가한다.

#### 다) 청결한 주방시설 = 40/100점

주방 안을 드러다 볼 수 있는 곳도 있지만 그렇지 못한 곳도 있다 최대한 청결 유무를 시각적으로 확인한다. 주방의 청결은 대체로 양호하지만, 냉장고의 청결이나 비축된 음식재료의 청결은 확인하기가 쉽지 않다. 이 부분은 파악이 어려우므로 별개의 문제로 보며 평가를 제외한다. 그래도 주방 안의 청결은 음식재료들의 정돈이나 비축 정도와 연결되어 있다. 양념 통 주변은 항상 사용하기에 청결한지는 눈여겨 봐야 할 부분이다. 음식물 쓰레기의 비축상황과 먹고 난 접시들의 처리 과정에서도 청결을 확인할 수 있다. 주방기구들은 항상 사용하기에 대체로 청결한 편이다. 주방 시설이 시각적으로 청결한지를 평가한다.

### 11) 3점, 음악 관련 종합점수 합계(3/110)

#### 가) 음식이랑 조화된 음악 선정 = 70/100점

음식에 맞는 음악은 개인 취향이다. 한정식에는 국악도 어울릴 수 있고, 양식에는 클래식도 어울릴 수 있다. 즉석음식점에서는 대체로 빠르고 경쾌한 음악이 나온다. 음식을 먹을 때 음악의 선정은 기본적인 연관이 있지만, 대체로 멜로디 위주의 음

악이 어울린다. 소리가 너무 커도 문제가 되지만, 음악이 없으면 왠지 허전한 경우도 있다. 먹을 때의 음악 선곡은 맛을 즐기는 데 매우 도움을 준다. 반대로 맛을 그르치는 음악도 많지만 적절한 선곡인지 소리크기는 적당한지를 평가한다.

**나) 식당 내부소리(주변 시끄러움) = 30/100점**

앉은 자리의 주변 소리가 먹을 때 부담을 느낄 정도이면 맛을 즐기는 데 만족이 떨어진다. 음식을 먹을 때 소리를 내는 것도 문제로 삼을 수 있지만 다른 데서 들려오는 소리로 인해 방해받을 수 있으면 부담이 크다. 음식점 밖의 자동차 소리와 외부로부터 들려오는 소음까지도 파악하여 확인해본다. 의자가 끌리는 소리와 집기들이 부딪치는 소리도 부담이 갈 수 있다. 먹는 데 집중을 방해하는 소리를 찾아 평가한다.

**12) 2점, 음식점에서 풍기는 냄새의 종합점수 합계(2/110)**

**가) 정해진 음식 이외의 냄새 = 50/100점**

음식 이외의 냄새는 맛을 돋우는데 부담을 크게 준다. 냄새는 자극이 크기 때문에 생각을 예민하게 한다. 테이블에 남겨있는 냄새도 있을 수 있고, 옆 테이블의 음식 냄새가 풍겨올 수 있다. 신발을 벗을 경우 발 냄새도 있고 방석 냄새도 있다. 냄새의 종적을 찾기는 쉽지 않지만 이러한 냄새들은 맛을 즐기는데 부담을 준다. 테이블 주변에서 풍기는 냄새는 있는지 부담이 되는지를 평가한다.

**나) 음식점의 고유한 냄새 = 50/100점**

음식점마다 고유음식에 대해 요리를 하므로 음식점 고유의 냄새가 배어있다. 쉽사리 없어지지 않는 냄새인데 주방과 완전히 독립된 경우는 대체로 냄새가 나지 않는다. 하지만 매장의 홀이나 각각의 방에 들어섰을 때의 냄새도 있다. 대체로 문제가 되지 않는데 어느 정도의 부담을 주는지를 확인한다. 식욕을 돋우는 냄새 일 수도 있지만 아닐 수도 있다. 음식점에 배어있는 냄새는 직원들이 알아내기 어렵다 너무 오랫동안 같은 냄새에 노출되어 있어 무디어져 있기 때문이다. 음식점 고유의 냄새는 부담이 있는지 평가한다.

**13) 10점, 전체적인 감동의 종합점수 합계(10/110)**

**가) 감각의 반응이나 감동이 일어나는 직감에 의한 전체적인 만족도**

음식에서 평가하기 어려운 부분이 있다. 먹고 난 이후의 만족이 그중 하나이다. 이러한 만족은 맛의 가치를 매우 높여주면서 만족의 지속성이 있기에 중요한 부분이다. 맛을 즐기면서 평가하기 어려운 부분도 있다. 단지 직감으로 자신만 알아차리는

부분이다. 맛을 평가하기 어려운 부분이 10점을 차지한 것도 직감의 영역이 크게 작동하기 때문이다. 작지 않은 점수임에도 감으로 평가해야 할 이유가 있다. 맛의 방대한 영역을 평가하고 난 이후 나머지 부분을 자신의 직감에서 찾아 평가한다.

## 2. 맛 감각요소 확인을 위한 설문지 실증분석

### 가. 응답의 특성

본 설문은 맛 평가에 대한 13개의 요인과 75개의 문항으로 구성되어 있다. 각 문항에 대한 배점이 모두 다르므로 4장의 가설검증 분석을 위해서 모든 변수를 표준화하여 100점 만점으로 환산하고 분석을 SPSS version 21을 이용하여 수행하였다. 다음의 표8)은 각 변수의 응답을 100점으로 환산한 값에 대한 평균과 표준편차이다.

표8) 응답의 특성



| 변수   | 문항수 | 평균<br>(100점 기준) | 표준편차<br>(100점 기준) | 변수  | 문항수 | 평균<br>(100점 기준) | 표준편차<br>(100점 기준) |
|------|-----|-----------------|-------------------|-----|-----|-----------------|-------------------|
| 시각   | 9   | 71.69           | 12.95             | 서비스 | 5   | 75.44           | 15.56             |
| 후각   | 8   | 72.80           | 12.77             | 첫인상 | 2   | 76.88           | 15.25             |
| 촉각   | 11  | 73.46           | 12.94             | 주방  | 3   | 72.71           | 16.10             |
| 청각   | 3   | 74.76           | 15.29             | 음악  | 2   | 68.73           | 21.34             |
| 미각   | 10  | 70.08           | 16.05             | 냄새  | 2   | 74.93           | 17.13             |
| 온도   | 3   | 76.47           | 16.52             | 감동  | 1   | 71.52           | 18.92             |
| 인테리어 | 16  | 69.95           | 13.12             |     |     |                 |                   |

## 나. 타당성 및 신뢰도 검증

타당성이란 측정하고자 하는 개념이나 속성이 측정 도구를 사용하여 얼마나 정확히 측정되었는가를 나타내는 지표이다. 본 연구에서 설정된 12개의 요인에 대한 타당성을 검증하기 위하여 요인 분석을 시행하였다. 본 연구에서는 관련 연구 및 연구자의 다년간 연구를 통해 요인과 문항을 설계한 후, 확인적 요인분석을 통하여 각 요인의 문항들에 대한 타당성을 검증하였다.

각 12가지 요인에 대한 문항의 요인적재 값(factor loadings)이 충분히 높다면 집중타당도가 있다고 판단할 수 있다. 인테리어의 1, 3, 6번 문항은 적재 값이 낮게

나타났으나, 맛 평가를 위해 필요한 문항으로 고려하였다.

표9) 시각, 후각의 타당성 검증

| 시각                          | 적재값    | 후각                                  | 적재값    |
|-----------------------------|--------|-------------------------------------|--------|
| 7. 그림자와 밝음의 조화              | 0.920  | 4. 먹기 전 냄새의 지속성이 긍정적인가?             | 0.921  |
| 8. 무게감, 질감의 조화              | 0.914  | 8. 음식의 냄새만으로 만족함이 얼마나 깊어지는가?        | 0.912  |
| 4. 반사 및 윤곽의 선명함             | 0.896  | 1. 음식의 냄새는 생각에 어떠한 변화를 주는가?         | 0.903  |
| 5. 보고만 싶은가? (예술적 가치)        | 0.886  | 3. 먹기 전 독특한 자극이 만족을 주는 정도?          | 0.876  |
| 6. 바로 먹고 싶은가? (식욕이 바로 당기는가) | 0.873  | 7. 식탁의 조합된 냄새의 조화는?                 | 0.841  |
| 9. 액상화의 상태                  | 0.871  | 5. 먹을 때의 냄새의 만족도는?                  | 0.823  |
| 2. 높낮이 배합                   | 0.774  | 2. 먹기 전 냄새의 자극이 몸에서 반응하는 정도가 어느 정도? | 0.780  |
| 1. 색의 배합                    | 0.763  | 6. 삼킬 때의 냄새의 만족도는?                  | 0.698  |
| 3. 움직임                      | 0.723  |                                     |        |
| 고유값                         | 6.493  | 고유값                                 | 5.743  |
| 분산 설명(%)                    | 72.145 | 분산 설명(%)                            | 71.790 |

표10) 촉각, 미각의 타당성 검증

| 촉각                  | 적재값   | 미각                                       | 적재값   |
|---------------------|-------|--|-------|
| 6. 입안에서의 정체시간       | 0.886 | 10. 입안에서 다시 한 번 맛의 느낌을 빨리 느끼고 싶어 하는 정도는? | 0.898 |
| 8. 혀 운동량 및 혀 위에서 반응 | 0.881 | 8. 단맛이 주는 여운은 어느 정도인가?                   | 0.897 |
| 7. 입술 안의 접촉에 의한 반응  | 0.871 | 9. 음식에 따른 단맛의 분포는 어느                     | 0.897 |

|                     |        |  |        |
|---------------------|--------|--|--------|
|                     |        | 정도인가?                                  |        |
| 4. 씹힘에서의 강도조절       | 0.849  | 7. 음식을 삼키고 남아있는 잔여맛은 어느 정도인가?          | 0.888  |
| 1. 입안에서의 촉각의 반응     | 0.818  | 3. 짠맛의 여운은 자극이 어느 정도인가?                | 0.882  |
| 11. 국물의 상태          | 0.752  | 1. 오미의 조합은 잘 이루어졌는가?                   | 0.877  |
| 5. 씹힘의 질감           | 0.736  | 5. 자극이 강한 맛은 여운이 어느 정도인가?              | 0.86   |
| 9. 젓가락, 숟가락 사용의 만족감 | 0.734  | 6. 입안에서 반질 정도 저작하면서 침과 섞이는 맛은 어느 정도인가? | 0.853  |
| 3. 미끈함의 정체시간        | 0.674  | 2. 첫 반응이 올라오는 미각의 만족은 어느 정도인가?         | 0.807  |
| 2. 미끈함이 주는 만족       | 0.671  | 4. 매운맛의 자극은 여운이 어느 정도인가?               | 0.722  |
| 10. 국물과 음식들의 조화     | 0.637  |  |        |
| 고유값                 | 6.665  | 고유값                                    | 7.390  |
| 분산 설명(%)            | 60.588 | 분산 설명(%)                               | 73.896 |

표11) 청각, 인테리어, 온도, 서비스의 타당성 검증

| 청각                                 | 적재값    | 인테리어                      | 적재값   |
|------------------------------------|--------|---------------------------|-------|
| 2. 반찬의 종류 중에 청각의 자극이 어느 정도 섞여 있는가? | 0.944  | 4. 조명은 적절한가?              | 0.825 |
| 3. 청각의 정도는 메인요리와 어울리는가?            | 0.890  | 6. 테이블은 적당한가?             | 0.825 |
| 1. 씹을 때의 소리의 균형을 이루었는가?            | 0.869  | 9. 바닥과 벽의 색상은 편안한가?       | 0.818 |
| 고유값                                | 2.437  | 7. 테이블보와 접시 등은 음식과 조화로운가? | 0.805 |
| 분산 설명(%)                           | 81.236 | 12. 집기류의 디자인 및 기능은 편안한가?  | 0.790 |
| 온도                                 | 적재값    | 10. 자리에 앉았을 때 안정감이 있는가?   | 0.785 |

|                               |        |                               |        |
|-------------------------------|--------|-------------------------------|--------|
| 2. 각 요리에 맞는 온도는 적합한가?         | 0.958  | 16. 식당과 식당 내부의 전체적인 위생은 양호한가? | 0.759  |
| 3. 먹는 방법에 따라 온도변화를 조절하기 쉬운가?  | 0.935  | 2. 디자인의 형태는 접근성이 편안한가?        | 0.742  |
| 1. 메인요리와 반찬들의 온도 조합이 어느 정도인가? | 0.896  | 11. 주변과의 거리는 적당한가?            | 0.728  |
| 고유값                           | 2.597  | 5. 의자는 편안한가?                  | 0.725  |
| 분산 설명(%)                      | 86.566 | 13. 화장실은 냄새가 나지 않는가?          | 0.672  |
| 서비스                           | 적재값    | 14. 화장실은 청결한가?                | 0.660  |
| 2. 언어 사용은 친절한가?               | 0.928  | 15. 화장실에 필요한 물품들이 모여 있는가?     | 0.608  |
| 5. 지나다니는 모습은 편안한가?            | 0.921  | 1. 시각적으로 집중을 빼앗는가?            | 0.488  |
| 4. 마무리 인사는 적절한가?              | 0.876  | 3. 조명은 적절한가?                  | 0.393  |
| 3. 중간에 서비스는 잘 해주는가?           | 0.850  | 6. 움직이는 조형물은 어느 정도인가?         | 0.294  |
| 1. 첫인상은 깔끔한가?                 | 0.818  |                               |        |
| 고유값                           | 3.868  | 고유값                           | 7.839  |
| 분산 설명(%)                      | 77.351 | 분산 설명(%)                      | 48.995 |

표 12) 첫인상, 주방, 음악, 냄새의 타당성 검증

| 주방                               | 적재값    | 첫인상                       | 적재값    |
|----------------------------------|--------|---------------------------|--------|
| 2. 주방 요리사는 편안해 보이는가?             | 0.928  | 2. 식당에 들어서 첫인상은?          | 0.946  |
| 1. 주방에 기구들은 신뢰가 있어 보이는가?         | 0.925  | 1. 식당에 들어서기 전에 첫인상은??     | 0.946  |
| 3. 주방시설은 청결한가?                   | 0.916  |                           |        |
| 고유값                              | 2.556  | 고유값                       | 1.792  |
| 분산 설명(%)                         | 85.211 | 분산 설명(%)                  | 89.584 |
| 음악                               | 적재값    | 냄새                        | 적재값    |
| 1. 음악의 선정은 음식이랑 조화가 맞는가?         | 0.930  | 2. 음식점의 고유한 냄새가 작동하는가?    | 0.965  |
| 2. 식당 내부소리(주변 시끄러움)는 부담이 가지 않는가? | 0.930  | 1. 정해진 음식 이외의 냄새는 나지 않는가? | 0.965  |

|          |        |          |        |
|----------|--------|----------|--------|
| 고유값      | 1.730  | 고유값      | 1.862  |
| 분산 설명(%) | 86.522 | 분산 설명(%) | 93.081 |

다음으로 측정변수들의 신뢰성을 검증하기 위해 변수의 내적 일관성을 측정하는 크론바하 알파계수를 구하였다. 사회과학 연구에서는 일반적으로 0.6 이상이면 신뢰성이 확보되었다고 판단하며, 분석 결과 표13)과 같이 모든 변수의 크론바하 알파계수 값이 0.6 이상으로 나타나 신뢰성이 검증되었다. 그러므로 본 맛 평가 설문 설계는 요인별 문항에 대한 신뢰도가 확보되었다고 볼 수 있다.

표13) 신뢰도 검증 결과

| 변수 | 문항수 | 크론바하 알파 | 변수   | 문항수 | 크론바하 알파 |
|----|-----|---------|------|-----|---------|
| 시각 | 9   | 0.949   | 인테리어 | 16  | 0.921   |
| 후각 | 8   | 0.94    | 서비스  | 5   | 0.923   |
| 촉각 | 11  | 0.933   | 첫인상  | 2   | 0.878   |
| 청각 | 3   | 0.884   | 주방   | 3   | 0.911   |
| 미각 | 10  | 0.96    | 음악   | 2   | 0.844   |
| 온도 | 3   | 0.922   | 냄새   | 2   | 0.921   |

#### 다. 상관관계 분석

다음으로 요인들 간의 관련성 정도와 영향관계를 파악하기 위해 상관 분석을 시행하였다. 표14)에서 보는 것과 같이 모든 요인 간에 0.01 유의 수준 아래에서 통계적으로 유의한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 오감을 나타내는 시각, 후각, 촉각, 청각, 미각 요인들 간에는 약 0.6 이상의 매우 높은 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 보이며, 특히 촉각과 미각은 0.852로 매우 높게 나타났다. 그리고 음악 요인은 다른 요인들과의 상관관계가 다소 낮은 것으로 보인다. 본 연구의 종속변수에 해당하는 감동 요인은 후각, 촉각, 미각, 주방 등의 요인과 0.7 이상의 매우 높은 정(+)의 상관관계가 있는 것을 알 수 있다.

표14) 상관관계 분석

| Variable | #1     | #2     | #3     | #4     | #5     | #6     | #7     | #8     | #9     | #10    | #11    | #12    | #13 |
|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|
| #1. 시각   | -      |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |     |
| #2. 후각   | .773** | -      |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |     |
| #3. 촉각   | .728** | .747** | -      |        |        |        |        |        |        |        |        |        |     |
| #4. 청각   | .531** | .605** | .651** | -      |        |        |        |        |        |        |        |        |     |
| #5. 미각   | .648** | .705** | .852** | .647** | -      |        |        |        |        |        |        |        |     |
| #6. 온도   | .680** | .679** | .733** | .614** | .731** | -      |        |        |        |        |        |        |     |
| #7. 인테리어 | .564** | .542** | .418** | .447** | .451** | .479** | -      |        |        |        |        |        |     |
| #8. 서비스  | .443** | .597** | .404** | .486** | .497** | .488** | .555** | -      |        |        |        |        |     |
| #9. 첫인상  | .515** | .538** | .358** | .466** | .388** | .535** | .633** | .711** | -      |        |        |        |     |
| #10. 주방  | .551** | .685** | .518** | .655** | .578** | .625** | .689** | .783** | .670** | -      |        |        |     |
| #11. 음악  | .356** | .441** | .285** | .389** | .356** | .394** | .512** | .554** | .416** | .537** | -      |        |     |
| #12. 냄새  | .630** | .671** | .563** | .627** | .617** | .594** | .663** | .685** | .624** | .711** | .552** | -      |     |
| #13. 감동  | .665** | .767** | .757** | .591** | .770** | .659** | .537** | .684** | .541** | .721** | .497** | .657** | -   |

\* p<0.05 \*\* p<0.01 \*\*\* p<0.001