

# 이유와 비육을 한 돈방에서 실시하는 2-site 방식

홍 보 부

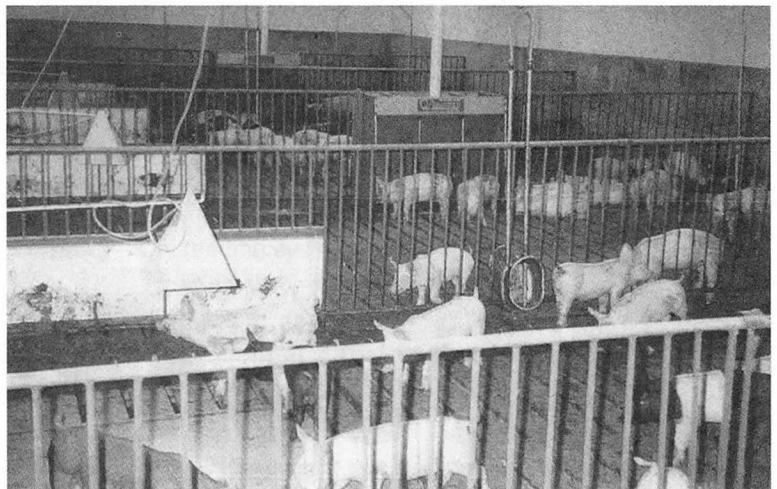
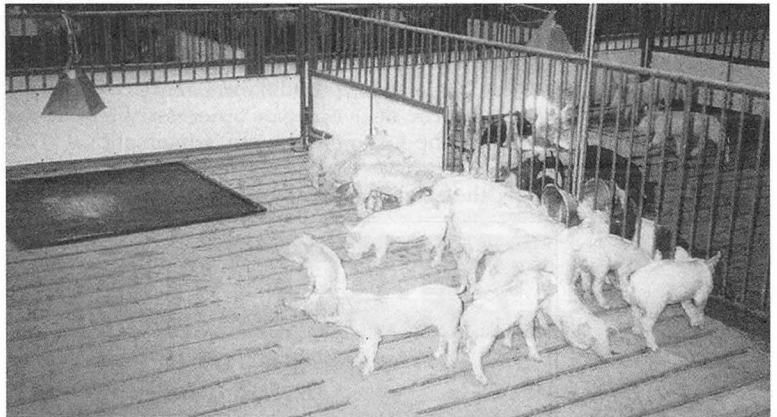
## 비용 절감 등 장점 때문에 2-site 방식 확산되는 추세

현재 미국에서는 분만사, 이유자돈사, 비육돈사 등으로 구분되는 3-site 방식을 이용한 사양관리 대신에 분만사, 이유-비육돈사로 구분되는 2-site 방식이 확산되고 있다.

내년도 세계 양돈박람회의 주제도 이유에서부터 비육까지 돈사 시설을 중심으로 진행 된다.

2-site 방식은 14-18일령의 자돈을 격리된 장소로 옮겨서 사육한다는 방법에서는 3-site와 차이점이 없다. 다만 3-site 방식은 자돈이 20kg이 되었을 때 다른

장소로 옮기는 것 대신, 2-site 방식에서는 이유자돈사에서 사육된 자돈들이 비육돈으로 출하 될 때 까지 계속 사육하는 것이다.



▶이유와 비육을 한 돈방에서 실시하는 2-site 돈사의 내부 모습

신기술

2-site방식의 가장 큰 장점은 돼지 이동단계와 청소 단계가 줄어든 것이다. 이 방법은 돼지에게 스트레스를 줄이고 노임과 운송비용의 절감 효과도 따른다. 또한 3-site 방법보다 돈사 회전율도 향상시킨다. 단점은 설비 비용이 약간 들며 공간 이용 효율성이 떨어지는 것이다.

## 2-site 사육방식 결과 3-site 사육결과와 비숫

2-site방식에 의한 사육결과는 3-site 방식에 의한 사육결과와 똑같이 나타나고 있다.

많은 양돈인들이 2-site 사육방식에 대해 상당한 관심을 가지고 있으며, 계열화 사업자들도 2-site방식을 도입하고 있다. 그러나 2-site방식으로 바꾸는 것은 쉽지 않을 것으로 보인다. 계열화 사업을 실시하는 많은 기업 양돈인들은 이미 수백만 달러를 들여 3-site 방식의 돈사를 건축했기 때문이다.

이유자돈을 비육돈까지 사육하는 돈사의 형태는 여러 가지가 있지만 돈사의 기본 형태는, 일반적으로 바닥 전체가 콘크리트 슬라트로 되어있고, 막대형 파이프로 칸막이를 하고, 분뇨는 pit에 저장되는 방식이다. 이유된 자돈들이 이유-비육돈사에 입식될 때는 좀 안락한 분위기를 느낄수 있도록 깔판(매트)이 제공된다. 자돈들을 위해서는 보온구역(zone heating)이 제공되며, 어떤 돈사에서는 자돈들이 본래의 바닥(슬라트)으로 이동하는 것을 제한하기 위해 부분적으로 돈방 분리를 설치하는 곳도 있다. 이유-비육돈사의 사료 급이기, 급수기, 온도 조절기 등 각종 시설은 아직 표준화가 안되어 있으나, 대부분은 커튼이 설치되어 있다. 어떤 돈사는 무창돈사로 설계된 곳도 있다.

2-site방식을 채택한 Truline 종돈장에서는 18일령 이유된 자돈을 이유-비육돈사로 옮긴

다. 이유-비육돈사에는 1.2m×1.2m 크기의 매트가 준비되어 있으며 여기에는 170와트 보온등으로 1~3주 동안 온도 조절을 해준뒤, 이유 자돈은 분만사로 부터 매주 옮겨오는데 돈방당 자돈들의 일령차이는 최대 2주이다. 그리고 자돈들이 이유-비육돈사에 입식되면 비육돈으로 출하될때 까지 다른 돈사로 이동하지 않는다.

이유-비육돈사를 사용하는 방법도 여러 가지가 있다. 어떤 사람은 돈방 활용을 최적화하기위해 처음 2주동안은 일부러 150-300%의 자돈을 입식시킨다. 그러나 이런 방법에 의문을 제기하는 사람도 있다. 미조리주에서 종돈

## 2-site방식에 의한 사육결과는 3-site 방식에 의한 사육결과와 똑같이 나타나고 있다.

많은 양돈인들이 2-site 사육방식에 대해 상당한 관심을 가지고 있으며, 계열화 사업자들도 2-site방식을 도입하고 있다.

장을 경영하는 포크너씨 같은 사람은 “처음 이주일 동안 과밀입식은 스트레스를 줄이기 위한 2-site 사육방식의 목적을 저버리는 것”이라고 말하기도 한다.

포크너씨는 이유-비육돈사에 자돈을 적정 수용두수대로 입식시킨후 출하때까지 다른곳으로 자돈을 이동하거나 체중별로 재 분류하지 않는다. 포크너씨에 따르면 포유단계 이후에 자돈을 체중별로 분류시키는 작업을 배제하는 것은 자돈이 더 빠르고 건강하게 자라도록 해 주는 것이라고 말한다. **養豚**

(Pig International 98년 9월호)