

누구나

발명인이 될 수 있다

발명발상의 비결에 대해서는 학자마다 조금씩 견해를 달리하고 있다. 그러나 그 내용을 깊숙히 파고들면 결론은 유사하다.

지금까지 발간된 발명의 발상 비결에 관한 저서로는 우리나라 사람인 강신욱씨의 「아이디어」와 이현직씨의 「아이디어로 성공하는 길」을 들 수 있으며, 외국 사람의 저서로는 도모자와 ·도요오

(일본)씨의 「당신도 아이디어맨이 될 수 있다」와 도저 폴 이의흐(미국)씨의 「두뇌강타 아이디어 창출」등을 들 수 있는데, 이들 저서들도 서술방법에서는 다소의 차이가 있으나 그 결론은 유사함을 엿볼 수 있다.

사실 따지고 보면 「발명발상의 비결이란 이것이다」라고 딱 잘라 말한다는 것은 있을 수 없는 일

이라고 해도 과언은 아니다.

이는 모든 사람이 같은 수준, 같은 사고방식등을 갖고 있지 않기 때문이다.

그러나 분수에도 공통분모가 존재할 수 있듯이 사람에게서도 공통점을 있을 수 있다.

따라서 발명인의 길을 걷고자 하는 사람이나, 이미 발명인의 길을 걷고있는 사람들은 「발명발상

제 2 장 : 발명발상(發明發想)의 비결(秘訣)

① 사물의 정답은 하나만이 아니라고 생각하라

진리는 여러분의 주위에 얼마든지 있다. 문제는 어디에 초점을 맞추느냐 하는 것이다.

「하나의 정답」을 찾는 습관은 문제를 생각하는 방법이나 취급하는 방법에 중대한 결과를 초래할 수도 있다.

대개의 사람들은 문제풀이를 좋아하지 않을 뿐더러, 문제가 생겼을 경우에는 흔히 맨처음에 발견된 해결책을 취하려는 반응을 보인다. 여기에 수반되는 위험성이란 아무리 강조한다해도 지나치지 않다. 단지 하나의 아이디어만 갖는다면

오직 한 갈래의 행동방향만을 취하게 된다. 이것은 유연성(柔軟性)의 요구를 인정하고 있는 세상에서는 지극히 위험한 일이다.

아이디어는 음악에서의 음조(音調)와 비슷하다. 음조는 다른 음조와 관련시켜(선율이나 화음의 일부로서) 이해하지 않으면 안되는 것과 마찬가지로, 아이디어도 또한 다른 아이디어와 관련지어 보던 가장 이해하기 쉽다. 이와 같이, 오직 하나만의 아이디어는 다른 것과 비교할 수가 없다. 그 강한 맛과 약한 맛을 알 수가 없는 것이다. 프랑스의 천학자 에밀 샤프레의 다음 말은 적절한 표현이라.

「아이디어는 그것이 유일한 아이

디어일 경우에는 그것처럼 위험한 것은 없다.」

보다 효과적인 사고(思考)를 하기 위해서는 여러 가지 관점(觀點)이 필요하다. 사실 독창적인 아이디어는 이따금 아주 가까운 곳에 그대로 방치되어 있다.

② 이론적이 못되어도 좋다고 생각하라

논리(論理)는 창조적 사고의 중요한 도구이다. 더구나 아이디어를 평가하여 실행으로 옮겨야 준비하는 창조과정(創造過程)의 실천단계에 있어서는 그것을 쓰는 것이 특히 바람직하다.

그렇지만, 아이디어를 생각해 내려할 때에는 지나치게 논리적으로만 생각하면 오히려 창조과정을 갑자기 단전시킬 위험성이 있다. 이



김 상 현
〈본회 발명진흥부장〉

의 비법」에 관한 책은 최대한으로 많이 구독하여 자신에게 알맞는 「발명발상의 비법」을 찾아내는 자세가 필요하다고 하겠다.

이번호에는 「로저 폰 이익호」씨의 「발명발상의 10가지 비결」을 중심으로 발명발상의 비결을 추적해 본다.

〈필자 주〉

발아단계(發芽段階)를 지배하는 것은 다른 종류의 논리인데, 그것은 비유적이고, 공상적(空想的)이고, 산만하며, 불가해(不可解)하며, 또 애매한 것이라고 설명함이 가장 적절한 것이다.

한편 새로운 아이디어의 개발에는 두가지 중요한 단계가 있다. 즉 발아단계와 실천단계가 그것이다.

발아단계(發芽段階)에서는 아이디어가 생겨나고 조작(操作)된다. 실천단계(實踐段階)에서는 그것이 평가되고 실행으로 옮겨진다. 생물학적으로 비유한다면, 발아단계는 새로운 아이디어가 싹트는 과정이고, 실천단계는 그것을 수확하는 과정이다.

어느쪽 사고방식(思考方式)이든 창조과정에서는 중요한 역할을 한다. 그러나 일반적으로 이 두 단계

는 서로 다르다. 유연한 사고는 새로운 아이디어를 모색하고, 전체적으로 광범하게 생각하며, 문제를 다루는 발아단계에서 대단히 효과적이다. 한편 딱딱한 사고는 아이디어를 평가하는 현실적인 해결책에 초점을 맞추어 위험을 분석하고 그 아이디어를 실행에 옮길 준비를 하는 실천단계에서 활용된다.

유연한 사고나 딱딱한 사고에는 제각기 강점(強點)이 있는 반면 약점(弱點)도 있다. 따라서 그 각각에 대해 적합하지 않는 경우를 알아두는 것도 중요하다. 실천단계(實踐段階)에서는 유연한 사고가 오히려 아이디어를 실현하는데 방해가 될 수 있다. 이 단계에서는 애매함이나 꿈보다는 오히려 확실함이나 솔직함이 바람직하다. 반대로 발아단계(發芽段階)에서의 딱딱한 사고는 창조과정을 제한시켜버리는 수가 허다하다. 논리(論理)나 분석(分析)은 중요한 수단이지만 하나 그것에 너무 의지하게 되면 상상의로 빨리 생각하는 폭(幅)을 좁혀버리고 마는 위험이 있다.

③ 기존법칙을 무시하라

「창조행위란 모두가, 우선 무엇보다도, 파괴행위이다.」

피카소의 말이다.

새로운 아이디어의 창조에 필요로 하는 것이 단순히 패턴을 만드는 것 뿐이라면, 우리들은 모두가 창조적 천재가 될 것이다. 창조적 사고는 「건설적」이며 또한 「파괴적」이다.

창조적 사고에는 우리의 지식을 회롱하는 면이 있다. 이것은 새로운 패턴을 만들어내기 위해서 어느 한 패턴에서 빠져나가는 것을 의미할지도 모른다. 이와 같이 효과적인 창조적 사고에 있어서 하나의 전략은 혁명가처럼 법칙(rule)에 도전하는 일이다.

법칙에 전혀 도전하려 들지 않는다면 거기에는 적어도 두가지 잠재적인 위험이 따른다. 그 첫째는, 한가지 해결책이나 방법에만 구애되어 보다 나은 다른 방법이 있음에도 불구하고 그것을 시도해 보려 하지 않는 일이다. 그 결과, 사람은 문제를 푸는데 있어서는 이미 제시된 오직 한가지 방법으로만 해결할 수 있다는 선입관(先入觀)에 사로잡힐지도 모른다.

결국 창조적 사고는 건설적일뿐 아니라 파괴적이기도 하다. 새로운 패턴을 발견하기 위해서는 종종 이제까지의 패턴에서 탈피하지 않으면 안된다. 따라서 변화에 응하며, 법칙에는 유연한 태도를 취해야 한다. 그러나 법칙을 깨뜨리는 것이 반드시 창조적 사고를 유도한다는 말은 아니다. 그것은 단지 하나의 길일 따름이다. 같은 길에 머물고만 있다면 결국은 막다른 골목으로 들어서게 될런지도 모른다. 여하튼 대개의 법칙은 처음 의도했던 목적보다도 훨씬 오래 살아남는다는 것을 잊어서는 안될 것이다.

④ 현실적으로 생각하려고 하지말라

사람들은 어찌서 아이디어를 창출하기 위해 「만일 이렇다면 어떨까」하는 사고법(思考法)과 「디딤돌」을 자주 사용하지 않는 것일까? (여기서 말하는 디딤돌이란 우리들로 하여금 목적인 바의 아이디어를 생각해 내게하는데 징검다리 역할을 하는 단순히 자극적인 아이디어를 이르는 말이다) 그 이유는 몇가지 있다. 첫째로, 사람은 나이를 먹음에 따라 익숙해지고 친해버린 세계에 포로가 되어버려, 즉 현실의 「있는 그대로의 상태」에 익숙해져서 만일 「이렇다면 어떨까?」라는 질문을 내어놓을 생각조차 갖지

못하게 되어버리기 때문이다.

두번째의 이유는, 이들 도구는 그 성질상 아이디어를 이끌어내는 확률(確率)이 낮기 때문이다. 다시 말해서, 만일 이렇다면 어떨까? 라고 하는 질문이 현실적이며 독창적인 아이디어를 찾아내는 확률은 극히 낮은 것이다. 따라서 현실적이며 독창적인 아이디어에 도달하기 전에, 만일 이렇다면 어떨까라는 질문을 많이 내어놓고, 여러 가지 디딤돌을 시험해보지 않으면 안된다. 아인슈타인은 그 상상의 엘리베이터에 올라타기 전에 만일 이렇다면 어떤가라고 하는 질문을 몇 번이고 자기 스스로에게 던졌을 것이다. 백인가? 이백인가? 하는 그런 것은 문제가 아니다. 현실적인 영역에 머무르고 있었더라면 아마 생각해내지 못했을 너무나도 훌륭한 아이디어를 결국 창출해 낸 것이다.

이와 같이, 「만일 이렇다면 어떨까」라는 질문의 하나 하나가 비록 열매를 맺는 확률은 낮을지라도 색이 뜬 몇개의 아이디어는 실천의 세계에서 열매를 맺을 것이다. 그러나 대개의 사람들은 그러한 것을 하고 있을 틈이 없다고 생각하고 자신의 사고를 보다 현실적인 「있는 그대로의 세계」의 범주안에 한정시키고 있다.

우리들이 이들 도구를 이용하지 않는 세번째의 이유는, 그러한 혼란을 받고 있지 않다는 점이다. 우리들이 완전히 어른이 되었을 때, 상상력은 어떻게 되는가? 어린 시절에는 옛날 얘기를 듣거나 동화(童話)속의 도깨비 흉내놀이 등을 통해서 상상력이 키워지지만 얼마 지나지 않아 「어른이 되어야지」하고 꾸중을 듣게 된다.

그러나 현실적인 것만으로는 새로운 아이디어를 생각해 낼 수는

없는 노릇이다. 아이디어를 판정하고 실시하는데 있어서는 매우 유효한 논리(論理)일지라도 그것 때문에 여러분 마음속에 있는 예술가가 기발한 아이디어의 싹을 개발해내지 못한다면 결과적으로 논리는 창조(創造)의 숨통을 졸라 질식시키는 일이 될 것이다.

현대사회는 발아기(發芽期)의 마음가짐으로 자기의 상상력(想像力)에 따라, 그리고 거기에서 발견한 아이디어를 발전시키는 방법을 알고 있던, 그러한 현실적인 사람들에 의해서 구축되었던 것이다.

⑤ 애매한 것은 그대로 놓아둬라

1960년대 중반경에, 전(前) 연방수사국(FBI)국장 J. 에드가 후우버는 비서에게 받아 쓰게한 편지의 타이프 사본을 읽고 있었다. 그는 비서의 서면(書面)구성방법이 다음에 들지 않았음으로 밑에다 「가장자리(border)에 주의」라고 쓰고, 다시 타이프를 치라고 했다. 비서는 명령받은 대로 하고, 그것을 간부 직원에게 배포했다. 그후부터 2주일동안, FBI수사관들은 캐나다와 그리고 멕시코와의 국경지대에서 특별경계태세를 취하게 되었다. 「가장자리」라는 단어 border는 「국경」이라는 뜻으로도 사용됨에 유의할 것

이 일화(逸話)는 거의 모든 사람이 애매한 상황을 좋아하지 않는 주요이유를 두가지 지적하고 있다. 즉, 헛갈리기 쉬운 일과 의사전달(意思傳達)에 지장을 초래하는 일이 그것이다. 그 결과, 우리들은 「애매함은 피하도록」 배웠다. 명령을 내리거나, 계획에 필요한 서류를 정리하거나, 계약서를 작성하거나 하는 것과 같은 실천하는 일에 있어서는 애매함을 피하는 것이 좋다. 이런 경우에 있어서 무엇보다

도 중요한 것은 전달사항이 그대로 잘 전달되도록 간략하면서 구체적인 명확하여야 한다는 점이다.

하지만 애매하다는 것이 때로는 상상력에 대한 강력한 자극제가 되는 경우도 없지 않다. 창조의 발아기(發芽期)에는 다소 애매한 것이 여러분을 한때 탁 침으로써 다음과 같은 의문을 갖게 할 수도 있다.

「무엇이 일어나고 있는가?」

「이것은 무슨 의미인가?」

「달리 어떻게 해석할 수 있을까?」

이런 것들은 여러분이 새로운 아이디어를 찾고 있을 때 특히 갖게 되는 종류의 질문이다. 따라서 두번째의 정답(正答)을 찾아내는 한가지 방법은 사물을 애매하게 포착하는 일이다. 예를 들면, 8의 반은 무엇이냐? 했을 때 그 답으로써 하나는 4이다. 그러나, 만일 이 질문이 애매한 질문이라고 가정한다면, 그 답은 0도 될 수 있고, 3도 될 수 있고, E나 m도 될 수 있으며, 심지어 "eig"(eight)도 될 수 있는 것처럼, 여러가지 다른 해답을 찾을 수가 있다. 이와 같이 모든 것은 여러분이 「반(半)」을 어떻게 정의(定義)하느냐에 달려 있는 것이다.

⑥ 실패는 「성공의 어머니」라고 생각하라

실천적인 관점에서 보면, 「잘못돼서는 안 된다」는 것은 지극히 당연하다. 일상생활에 있어서는 더욱 그렇다.

주변에 얼마나 많은 중간관리자·가정주부·공무원·교사들이 실패를 두려워한 나머지, 아무런 새로운 일을 시도하려고 생각조차 하지 않고 있지 않은가? 우리들은 대개 여러 사람들 앞에서는 실수를 저지르지 않을 것을 배워왔다. 그결과, 극히 개인적인 상황은 별개로 치고

대부분은 경험을 쌓을 수 있는 기회를 스스로가 놓치고 있는 것이다.

잘못이 생기면, 대개는 「아차, 또 실수했구나! 이번에는 어디가 잘못 됐을까?」하는 반응을 보이게 된다. 그러나 창조적인 사람은 잘못에는 잠재적인 가치가 있음을 깨닫고 아마 이렇게 말할 것이다. 「이건 뜻밖인데! 이것으로 어떤 것을 생각해 낼 수 있을까?」 그리고서 이 사람은 자기 잘못을 디딤돌로써 활용하여 새로운 아이디어에 접근하려고 할 것이다. 실제로, 발명의 역사는 잘못된 가정(假定)이나 실패한 아이디어를 디딤돌로 활용하여 새로운 아이디어를 착안해낸 사람들이 많음을 증명해 주고 있다. 컬럼버스는 인도로 가는 보다 가까운 항로를 발견하려 했던 것이었다. 요한네스 케플러는 잘못된 전제(前提)가 오히려 옳은 가정(假定)이 되었기 때문에 흑성간의 인력(引力)이라는 개념에 도달했었다. 그리고 토마스 에디슨은 전구(電球)를 만들지 못하는 방법을 1,800가지나 알고 있었다.

잘못(失敗)에는 또 하나의 효용(效用)이 있다. 그것은 방향전환의 필요성을 가르쳐 주는 일이다. 사물(事物)이 순조롭게 진행될 때는, 우리들은 그런 것을 생각하려고 하지 않는다. 그 이유는 대부분, 우리들이 역순환(逆循環)의 원리에 의거해서 행동하기 때문이다.

우리들은 실패로 인해 배운다. 인간은 실패로 인해 충격을 받아 어떤 다른 것을 생각하게 된다.

잘못(실패)이 걸맞지 않은 경우도 없지 않다. 하지만 창조과정의 발아단계에만은 잘못(실패)이란 것은 있을 수 없다. 잘못이 밝혀진다는 것은 곧 자기 목표의 진로(進路)에서 빗나가고 있다는 것을 가리켜

주는 좋은 증거이다. 때때로 실패하는 일이 없다면, 그것은 그다지 혁신적이지 아니라는 증거이기도 하다.

잘못을 저질렀으면 그것은 새로운 아이디어를 찾게하는 디딤돌로 생각하고 이를 이용해야 한다. 그렇게 하지 않으면 발전 안되는 아이디어도 있기 때문이다.

⑦ 놀이도 쓸모있다고 생각하라

필요가 발명의 어머니라면, 놀이는 발명의 아버지라 하겠다. 여러분의 사고(思考)를 열매맺게 하기 위해 그것을 활용하기 바란다.

놀이 좋아하는 태도는 창조력의 근본바탕이 되는 것이다. 사실 여러분들이 새로운 아이디어를 생각해 낸 것은 대체로 여러분의 정신(精神)이 쉴 수 있는 곳에서 놀고 있을 때(휴식을 취하고 있을 때)라고 확실히 단언하고 싶다. 왜냐하면 마음이 무방비(無防備)상태로 되고 굳어진 머리가 풀리므로써 법칙(rule), 실용성, 또는 잘못에 전혀 관심을 두지 않게 되기 때문이다.

고대 그리이스인(人)들은 놀이에서 배운다는 것을 알고 있었다. 그들의 교육(paideia)의 개념은 그들의 놀이(paidia)의 개념과 거의 같다. 플라톤이 다음과 같이 말했을 때에는, 필시 이것을 생각하고 있었을 것이다. 「그렇다면, 올바른 삶이란 무엇인가? 인생은 놀이로서 살아가야만 한다.」 여러분이 놀고 있다면, 그것은 아직도 배우고 있는 것이며, 살고 있는 것이다.

놀이의 산물(產物)을 하나 든다면 그것은 즐거움이다.——이것만큼 강력한 동기부여(動機賦與)는 찾아보기 어렵다. 즐거운 작업환경은 판에 박힌 듯한 평범한 환경보다도 훨씬 생산적이다. 자기들의

일을 즐기고 있는 사람들은 보다 많은 아이디어를 생각해낼 것이다. 즐거움은 전파성이 있으며, 또 그 즐거움을 맛보기 위해 누구나가 힘껏 일하려 한다.

인생의 대부분은 이기느냐 지느냐이다. 이기지 않으면 지는 것이다. 이것은 대부분의 게임, 즉 스포츠 시합·선거·동전치기·내기·논쟁등에서는 사실 그렇다. 그러나 놀이에서는 다른 논리가 적용한다. 이기느냐 못이기느냐의 논리이다. 그 중요한 차이점은 잘못(실패)에 대해서 벌을 받는 것이 아니고 오히려 그 잘못에서 배운다는데 있다. 이와 같이 이길 때에는 기쁘고, 이기지 못한 때에는 배우는 것이다. 이것은 훌륭한 약속이며, 놀이로 인해 잃은 것은 그 시간뿐이다.

어린이들은 놀이가 훌륭한 학습 방법임을 잘 알고 있다. 축구를 하고 있는 어린이들을 보라. 그들은 축구공을 차서 돌리며, 온갖 게임을 하고 즐기고 있지 않는가? 무엇보다도 중요한 것은 축구의 기술을 향상시키고 있는 일이다. 또 어린이들이 컴퓨터로 놀고 있는 것을 보라. 그들은 온갖 방법을 실험해 보려고 시도할 것이다. 그러다가 얼마 후에는 능숙하게 구사할 수 있게 된다. 어린이들의 놀이가 능숙한 이유의 하나는 그들이 모든 「상식」을 모르기 때문이다.

⑧ 「그것은 나의 전문이 아닙니다」라고 생각하지 말라

세상을 살아가는 대열에 한몫 끼려는 전략으로서도 전문화는 불가결하다. 어떠한 시도에서도 실력을 발휘하기 위해서는 전문분야를 좁혀 거기에 정통하지 않으면 안된다. 그러나 전문화는 창조적 사고의 전략(戰略)으로서의 위협하다. 「그것은 나의 전문분야가 아니다」

라고 하는 태도로 유도될 수 있기 때문이다. 이와 같은 태도를 취하는 사람은 당면하는 문제를 너무나도 좁은 범위에 한정시킬 뿐만 아니라 다른 분야에서 아이디어를 찾으려고 노력하지 않을 수도 있다.

전문화의 영향에 대항하기 위해서는 에디슨이 그 동료에게 준 충고에 귀를 기울여 보는 것도 좋다. 「남이 사용해서 성공한 참신하고 흥미있는 아이디어를 항상 지켜보는 습관을 길러야 한다. 당신의 아이디어는 당신이 안고 있는 문제에 응용하는 면에서 독창적이기만 하면 된다.」

모든 분야, 즉 문화·산업·학문·행정·조직 등에는 독자적으로 문제를 처리하는 방법·비유·모형 그리고 방법론이 있다. 그러나 가장 우수한 아이디어는 가끔 전문분야라는 경계를 뛰어넘어 다른 분야에까지 새로운 아이디어나 의문을 찾아 나섰을 때 얻어진다. 예술이나 기술·과학·사업 등에 있어서 대부분의 중요한 진보(進歩)는 아이디어의 교배(交配)를 통해 얻어지고 있다. 이러한 추론(推論)에 따르면 어떤 분야(分野)를 침체케 하는 요인으로는 외부의 아이디어를 배제시키는 것보다 더 큰 요인은 없을 것이다.

새로운 아이디어를 받아들이는 마음가짐은 중요하다. 그러나 그것은 앞장서서 적극적으로 아이디어를 사냥하러 가는 것과는 다르다. 나는 여러분에게 「사냥꾼」이 되어 전문분야 밖에서도 아이디어를 찾을 것을 권한다.

이 일은 쉽게 해낼 수 있을 것이다. 여러분은 이미 생물학적으로 사냥꾼의 자질이 갖춰져 있다. 과거 4백만년동안 인간은 진화되고 발전해 왔으며, 최근의 2만년을 제외하고서는 그동안 사냥꾼으로 지내왔었다. 이러한 사실은 여러분

들이 사냥꾼으로서 시력(視力)은 물론 신경조직, 두뇌까지 갖추어져 있어, 전문분야 안팎에서 아이디어나 정보를 찾을 수가 있다는 것을 뜻하고 있는 것이다.

⑨ 엉터리 같은 것도 생각해 보라

우리들은 어떻게 하면 어릿광대 노릇을 할 수 있을까? 그렇게 하는 데는 정통한 방법이 몇가지가 있다.

어릿광대는 논리적으로 영동한 태도를 취하기도 한다.

어릿광대는 적어도 문제의 존재 그 자체를 부정할지도 모른다. 그렇게 함으로써 상황을 재인식할 수가 있는 것이다. 대부분의 사람들은 경기후퇴(景氣後退)는 좋지 않은 것이라고 생각하고 있다. 그러나 어릿광대는 다르다. 그는 다음과 같이 말할 것이다.

「경기 후퇴는 바람직한 것이야. 왜냐고? 사람들이 효율적으로 일할 수 있게 하기 때문이지. 사람들은 자기 일의 장래에 대해 불안울 느끼면 열심히 일한다. 더우기 대부분의 회사는 꽤 많은 군살이 붙어 있어, 경기가 후퇴되면 회사는 싸울 수 있는 체중으로까지 감량시키고 더욱 적극적으로 되니까.」

어릿광대는 어처구니없는 말을 할 수도 있다. 만일 지구가 집오리라면 대지(大地)가 「어스퀘, 퀵」하고 울 것인데 하고 격정한 어릿광대가 있었다.

어릿광대는 우리들에게 표준이 되는 가정(假定)을 뒤엎으려고 하기도 한다. 이를 때면 이렇게 말할지도 모른다.

「만일 어떤 사람이 돌아앉아서 말을 타고 있다면, 왜 돌아서 있는 것은 말이 아니고, 그 사람이라고 생각하느냐?」

어릿광대는 명정할 수도 있다.

어떤 어릿광대는 당나귀를 잃자, 무릎을 꿇고 신에게 감사하는 것이었다. 지나가던 사람이 그것을 보고 물었다. 「당나귀를 잃어버렸다구? 왜 하나님께 감사해야 하는건가?」 어릿광대는 대답하기를 「감사드려야 할 일이지요. 내가 당나귀를 타고 있지 않았던 것은 하나님의 은총이었으니깐요. 그렇지 않았더라면, 나도 당나귀와 함께 행방불명이 되었을 겁니다.」고 했다.

어릿광대는 엉터리 같은 것에 칭찬하고 고귀(高貴)한 것에는 우습게 보아 버릴 것이며, 또 규칙을 농으로 얼버무려 버릴 것이다. 그것이 자기 임무의 전부이니까. 그러나 그렇게 할 때, 어릿광대는 우리들이 갖고있는 창조력의 샘을 자극한다. 엉터리같은 아이디어는 조는 사람에게 찬물을 끼얹어 잠이 깨달아나게 하는 것처럼 제정신을 들게 할 수 있다. 이처럼 어릿광대는 우리들에게 비록 순간적이긴 하지만, 우리들이 사실이라고 생각하는 것에 대해 다시 생각해 보도록 한다. 사물의 본질에 대해 우리가 갖고 있는 가정(假定)은 무엇이든지 갑자기 멈춰지고 시야(視野)가 크게 넓어짐이 틀림없다.

이는 다행한 일이다. 사물이 급속히 변화하고 있을 때에는, 무엇이 옳고 무엇이 어리석은 것인지 누가 말할 수 있으랴. 아인슈타인은 다음과 같이 말했다.

「어떤 질문은 때때로 나를 얼떨떨하게 한다. 머리가 든것은 나란 말인가, 아니면 다른 사람들이란 말인가?」

때로는 명정한 쪽이 똑똑한 사람보다 오히려 이치에 맞는 소리를 하기도 한다. 5년 전만해도 엉터리라 했던 상당한 수의 아이디어가 지금과서는 현실성이 있으니 말이다.

⑩ 「나도 발명인이 될 수 있다」는 확신을 가져라

심리학자들은 과학자들에게 그들의 학력에서부터 출신지, 좋아하는 색깔에 이르기까지 여러 각도의 질문을 죄다 해보았다. 심리학자들이 3개월간의 조사 끝에 얻은 결론에 의하면, 두 집단으로 나뉘어지고 있는 것은 주로 다음의 요인(要因)이었다.

「독창적인 사람들은 스스로가 독창적이라고 생각하고 있었고, 독창성이 없는 사람들은 스스로가 독창적이라 생각하지 않고 있었다.」

결과의 하나로서, 스스로가 독창적이라고 생각한 사람들은 자기자신을 발아기(發芽期)의 정신상태에 몰고 가서, 지식을 여러 각도로 다루어 보는 여유가 있었다. 「나에게는 창조력이 없다」고 생각하는 사람들은 너무나도 현실적이거나 사교방식이 틀에 박혀 있거나 한 것

이었다.

「나에게는 창조력이 없다」고 하는 사람들 중에는, 창조력은 베에트벤이나, 아인슈타인, 셰익스피어와 같은 사람들의 전유물(專有物)이라고 생각함으로써 자기 자신을 스스로 억눌러 버리고 있는 사람이 있다. 사실 역사상의 이들 위인(偉人)들은 창조의 하늘에서 한층 밝게 빛나는 별(星)임은 틀림없지만, 대개의 경우, 그들만 하더라도 그 훌륭한 아이디어를 우연히 손에 넣게 될 것은 아니었다. 오히려 그와는 반대로 그 훌륭한 아이디어의 대부분은 사소하고 평범한 아이디어에 주의를 기울이고, 이들을 다루어 다듬내 크게 만듦으로써 이룩된 것이다.

따라서 오늘날 그저 평범한 아이디어에 대해서도 같은 말을 적용할 수가 있다. 창조력이란 그들 위인들이 했던 바와 같이 조그마한 아이디어에도 깊은 주의를 갖고 이를

점차 크게 육성함으로써 이루어지는 것이다.

만일 여러분이 창조력을 높이고자 마음먹는다면, 자기 아이디어의 가치를 믿고 끈질기게 그것을 발전시켜 나가야 한다. 이러한 자세를 취하면, 여러분은 다소 모험을 각오하게 될 것이며 때로는 법칙(또는 규칙)을 깨뜨리게 될 것이다. 여러분은 한가지만이 아닌 몇가지 정답을 모색하게 되고, 전문(또는 전공)이 아닌 다른 분야에까지 파고들어 아이디어를 찾으려 할 것이다. 또한 아리송함을 허용하게 되고, 때때로 명정하게 보일 것이며, 잠시동안은 놀게 되며, 「만일 이렇다면 어떻게 될까」하는 등의 유연한 사고방식을 실행하게 되며, 현재 상태를 뛰어넘을 수 있는 자극을 받게 될 것이다. 그리고 마지막으로, 여러분은 자기 자신에게 스스로 강타(強打)함으로써 이 모든 것을 실행할 수 있게 될 것이다. <◎>

(案) 本會 發明振興 業 (內)

本會는 發明振興事業을 積極 推進하여 登錄된 權利가 企業化 됨으로써 技術革新을 바탕으로 國家産業發展에 寄與하고자 다음과 같은 事業을 展開하고 있아오니 많은 參與바랍니다.

- ◎ 發明獎勵館의 發明品無料展示 및 企業化 斡旋
- ◎ 優秀發明 試作品 製作 支援
- ◎ 優秀發明者, 發明有功者, 優秀特許管理企業 選定表彰
- ◎ 海外展示出品의 積極 支援
- ◎ 海外 出願에 對한 補助金 支援
- ◎ 優秀發明의 金融支援推薦
 - 創業資金支援 推薦(45歲 未滿)
 - 企業化資金 投·融資 推薦
- ◎ 發明의 保護 및 紛爭 仲裁
- ◎ 發明特許品 流通販賣展示會 開催
- ◎ 企業과 發明家 結緣 (申請接受)
 - 姓名 및 住民登錄番號
 - 住所 및 電話番號
 - 公告, 登錄番號 및 日字
 - 發明考案의 명칭을 적어 보낼 것.

※ 기타 자세한 것은 本會 發明振興部(557-1077~8)로 문의 바랍니다.