

## 아이디어창출 및 발명의 발상기법

〈前號에서 계속〉

### 발 명 과 성 공

#### ▲ 발명을 방해하는 인식의 장벽

모처럼 문제를 해결하기 위한 아이디어를 내려고 하는데 우리들 머리속에는 묘한 벽이 이루어져 있어 아이디어를 내지 않으려고 하는 것이다. 이 벽은 모처럼 통과하려는 사람을 통과시키지 않으려는 것과 비슷하므로 아이디어를 저지하는 검문소라 이름 짓고 있다. 이 제1의 검문소를 인식의 장벽이라고 부른다. 이 장벽은 「문제의 존재에 주의하지 않는다」 또는 「문제를 잘못 파악한다」라고 하는 장벽이다. 문제를 알지 못하고서는 아이디어가 나올 리가 없다. 마음이 거기에 있지 않으면 어떤 문제가 거기에 있어도 알지 못한다. 학교에서 내는 문제는 「예, 이것이 문제입니다」하고 주어진

므로 우선 문제를 알지 못한다는 것은 없지만 실제 사회에 나와보면 「이것이 문제입니다」하는 것 따위에는 좀처럼 부딪치지 않는다. 대개는 주위의 복잡한 상황 속에 숨겨져 보통 사람이면 그저 간과해 버린다.

특히 인사문제 등은 표면에 나와 있는 문제가 진실의 문제가 아니고 실은 깊은 곳에 숨어 있는 경우가 많다. 그러므로 진짜 문제라고 생각하여 열심히 그 해결에 노력하다 보면 노력만 실컷 하고 아무런 소득이 없는 경우가 자주 있다.

또 추상력이 없기 때문에 문제를 풀 수 없는 일도 있다. 얼핏 보아 인연도 유래도 없는 사항간에 공통점을 찾아내는 힘이 없기 때문에 단순하게 문제를 간과해 버리는 일이 있다. 만약 공통점을 발견한다면 불필요한 노력을 해결을 위해 낭비하지 않아도 될지 모른다.

1955년 미국시찰단의 매사추세츠 공과대학을 견학한 때의 일이었다. 이 대학의 교수가 한장의 판자와 몇개의 막대기를 보이고 「누군가 이 조그만 수십개의 막대기를 이 판자의 구멍에 꽂고 또 꺼내보십시오」라고 말했다. 단장이 먼저 해보았다. 75초 걸렸다. 단원 A는 다소 빨라서 60초, B는 젊은 만큼 50초, 머리회전이 빠른 C는 막대기를 꽂은 다음 판자를 들어올리니까 한꺼번에 빠져서 25초 걸렸다고 한다. 그것을 본 다른 단원들은 「규칙위반」이라고 말했지만 잘 생각해 보면 처음부터 아무런 룰도 주어지지 않았던 것이다. 제마음대로 룰을 만들어 문제의 해결을 복잡하게 하고 있는 것이다. 문제가 풀리지 않는 경우에는 자기가 주어진지도 않은 조건을 만들고 있는 일이 많다.

이와 반대로 주어진 조건을 잘못 빠뜨려버려 문제의 해결을 곤란하게 하는 수가 있다. 추리소설에서 범인이 좀처럼 예측이 안된다고 하는 것은 작자가

교묘히 둘러친 조건에 주의하지 않고 그냥 읽어 넘어갔기 때문인 것이다.

또 이런 경우도 있다. 살인에 칼이 쓰이기 때문에 칼이 나쁘다고 생각하는 사람이 있다. 이러한 생각은 사물의 본질과 경향과를 뒤바꾸고 있는 것이다. 칼 그 자체가 나쁜 것이 아니고 그것을 흉기로 쓰는 사람이 나쁜 것이다. 아이가 책상에 걸려서 넘어진다. 그러면 부모는 「이 책상이 나쁜 놈이다」하고 책을 때려보인다. 이런 사고가 어른이 되어도 벗어나지 못하는 사람이 있다. 그렇게 되면 문제의 파괴방법이 틀려버리므로 해결안도 그릇된 방향의 것이 나오게 된다.

인간의 감각기관은 상당히 복잡하지만 그래도 틀리는 일이 있다. 착각따위는 그 대표적인 것이다. 그러므로 너무 어떤 하나의 감각기관에 의존해 버리면 문제의 해결을 흐트치는 일이 있다.

또 원인과 결과를 뒤바꾸어서 문제를 풀기 어렵게 하는 일이 있다. 내가 초조하게 생각하고 있는 것은 모든 사람이 나를 싫어하기 때문이라고 말하는 사람도 있지만, 실은 안달이 나 있기 때문에 모든 사람이 싫어하는 것이다. 이와 같이 문제를 뒤바꾸고 있으면 본질적인 문제의 해결은 어느 때고 될 수가 없다.

표면상 유사하면 같은 것이라고 생각해 버리는 것에서 문제가 풀리지 않는 일이 있다. 책의 교정미스는 대부분 비슷한

글자를 같은 것이라고 생각해 버리기 때문에 생기는 것이다.

몇명인가의 사람을 모아 이런 문제를 내보았다. 나무 목편에 춘이란 글자는 무엇이라는 나무냐? 쓰지 말고 머리속에서 생각하여 즉각 답해 주기 바란다고 말해 둔다. 다음에는 나무 목편에 동, 다음은 하·백하고 실세 없이 묻고 최후에 나무 목편에 황색은? 하고 물어 보았다. 당황하여 회양목이라고 답한 사람이 있다. 쪽나무이름이었기 때문에 이번에도 나무이름일 것이라고 생각했기 때문이다.

이와 같이 문제해결에 있어서는 가지각색의 벽이 우리들의 머리속에 이루어져 있는 것이다. 이것을 제거하는 것이 첫째과업인 것이다. 다시 강조하기 위해 한번 더 인식의 장벽을 열거해 보자.

▲ 주위의 상황에서 진실의 문제를 빼어낼 수 없다.

▲ 얼핏 본 것만으로서의 관계가 없는 것 같이 보이는 것으로부터 공통점을 추출하지 못한다.

▲ 자기가 만든 조건에 속박된다.

▲ 주어진 조건을 놓쳐버린다.

▲ 본질과 경향과를 뒤바꾼다.

▲ 감각기관의 편협

▲ 원인과 결과를 뒤바꾼다.

▲ 표면상 비슷하므로 같은 것이라고 생각해 버린다.

여러분의 주위에도 이와 같은 실례가 많이 산재해 있지는 않을까? 여러가지 실례를 생각해 보기 바란다.

## ▲ 발명을 방해하는 교육의 장벽

교육을 받으면 받을수록 우리들의 창조력은 신장될 수 있을까? 대개의 사람은 물론이라고 답함에 틀림 없을 것이다.

미국의 뉴욕주에서 대학출신의 사람과 고교출신의 사람과를 골라 검사해 보았더니 의외에도 고교출신 쪽이 창조력은 높다는 결과가 나온 것이다.

그래서 당황한 것은 교육계였다. 긴 세월과 거액의 돈을 들여서 공부하면 할수록 창조력이 저하한다는 것은 어떤 이유에서인가 하고 록펠러 재단이 돈을 내어 조사하고 있다고 한다.

우리들의 상상력은 그것이 쓸모 있느냐 없느냐는 점을 별도로 한다면 태어나서 국민학교 입학시까지의 쪽쪽 뻗어간다. 아이들의 세계를 관찰해보면 모든 것이 상상의 대상이 되어 있다.

그런데 국민학교·중학교·고등학교·대학으로 진학함에 따라 차츰 그것이 녹슬어 간다. 이것은 나이를 먹어감에 따라, 「이렇게 해서는 안됩니다. 저렇게 해서는 안됩니다」라고 하는 테두리에 묶이고 동시에 불가능을 여러가지로 알게 되기 때문인 것이다.

이것이, 취직하면 또 각자의 근무처의 오랜 전통·관습에 예속되어 아이디어가 나오지 않는 인간이 되어 버린다.

<계속>