

아이디어창출 및 발명의 발상기법

〈前號에서 계속〉

발 명 과 성 공

▲ 발명을 방해하는 문화의 장벽

우리들은 문화의 은혜를 받고 있다. 그 점에 대해서는 의심의 여지가 없다. 육지에 자동차·기차·전차, 바다에 선박이 있으며, 하늘에 비행기, 밤을 낮과 같이 비추주는 전등, 비온과 좌우사방을 둘러봐도 백년 전의 인류가 받을 수 없던 은혜를 받고 있다. 그점에 있어서는 정말로 감사하지 않으면 안된다.

문화사회는 약속 위에 성립되고 있다. 우측통행·좌측통행, 길거리에서 방뇨를 해서는 안된다는 것과 같은 법률·규칙·습관·전통·풍속이 있고, 그 테두리 안에서 우리들은 문화사회의 은혜를 누리고 있다. 그런데 그러한 테두리는 자칫 하면 우리들의 사고를 일정한 틀에 집어 넣으려는 경향이 있다. 어릴 때부터 「이렇게 해서는 안됩니다」, 「저렇게 해서는 안됩니다」라고 하는 테두리에 묶여져 차츰 우리들의

생각은 테두리속에 박혀 왔다. 원래 법률을 어기거나 규칙위반을 하는 것이 좋다고는 할 수 없다. 그런 짓을 하면 교도소에 갇히거나 벌금을 물거나 하여 어느 쪽이든 그다지 좋은 것은 아니다. 그러므로 그런 일을 하라는 것은 아니지만 사고 방식이 너무 틀에 박혀 버리면 쓸모있는 아이디어가 나오지 않게 된다.

우리들 개인은 사회 속의 일원이기 때문에 그 무리에서 배제되는 것을 매우 두려워한다. 저사람은 변태이다, 이상한 사람이라는 말을 듣기가 무섭기 때문에 차츰 「다른 사람과 다른 짓을 하고 싶지 않다」고 하는 사고에 속박되어 버린다. 지금의 세대에 상투를 틀어올리고 있으면 다른 사람들의 웃음거리가 된다. 그러나 지금부터 백년쯤 전까지는 상투를 틀어 올리지 않으면 우스웠던 것이다. 이유는 아무 것도 없는 것이다. 단순한 습관으로 모두가 그랬기 때문에 그랬을 따름이다.

그렇게 되면 그 테두리에서 좀처럼 벗어날 수 없게 된다.

일본 本田技研의 本田사장과 같이 그만큼들을 부쉬버릴 수 있는 사람도 그리 흔하게 있는 것은 아니다. 아무리 미신타파를 부르짖고 있는 사람이라도 막상 결혼식이라는 일을 당하게 되면 대안길일을 택하는 일이 많다.

문화사회의 또 하나의 특징은 피드이다. 시간을 들여서 천천히라는 풍조는 자취를 감추고 무엇이든 빠르기만 하면 좋다. 그것이 경제적인 경향이 생겼다. 그러므로 무엇인가 아이디어가 나와도 그 아이디어가 좋은가 나쁜가 하는 것을 곧 결정하려고 한다. 잘 생각해 보지도 않고 아이디어를 부정한다. 모처럼 아이디어가 나오려고 해도 즉각 부정한다. 아이디어는 물론 자기의 아이디어마저도 부정한다. 그 편이 경제적이고 시대의 요청에 부응하는 것이다. 무엇을 우물쭈물 생각하고 있느냐는 것에서 아이디어가 그쳐 버리고 만다. 그에 더하여 최근은 호기심을 갖는 것조차 악덕같이 생각하게끔 되었다. 「무엇일까?」하는 것은 호기심인데 문제의식이 없는 사람에게는 호기심마저 일어나지 않으며 모든 것이 당연하게 보인다. 하찮은 호기심을 일으켜서는 안된다는 것이 문화사회

의 가르침이다. 그러나 호기심이 없다면 어떻게 해서 문제가 파악될 것인가? 외국에서도 호기심은 예를 잃는 것이라고 되어 있다. 그것은 개인적인 일에 흥미를 가지기 때문이다. 좋은 의미에서의 호기심이 없으면 문제는 파악될 수 없다.

문화사회의 주민은 또 아티스트 텔레스 이론학의 세례를 받고 있다. 따라서 문제가 주어지면 이 형식은 리의 스텝에 의하여 문제를 풀려고 한다. 그러나 세상에는 그것으로서 풀 수 없는 문제가 있다. 예컨대 참선의 깨달음과 같은 것은 무논리의 세계인 것이다. 그것 뿐만이 아니다. 우리들의 비근한 문제에도 추리나 논리로서는 풀 수 없는 문제가 산재하고 있다.

근대사회에서 호기심과 마찬가지로 인기가 없는 것이 공상이다. 앞에서도 말한 바와 같이 공상은 현실의 것으로서 즉각적으로는 나오지 않는 것이므로 아무때도 판넌과 유희로 되기 쉽다. 그러나 공상은 미래에 이어지는 것이기 때문에 공상에 강력한 실행력이 따르면 결코 헛된 것은 아니다. 이 세상에서 이것은! 하고 생각하는 발명·발견은 모두 공상이 그 선구를 하고 있다.

오늘날 레밍톤 랜드라고 하면 세계 인류의 회사의 하나이다. 이회사는 랜드라는 사람이 생각한 조그만 아이디어가 기반으로 되어 생긴 것이다. 그 옛날 랜드는 어느 회사의 하찮은 사무원이었다. 매일 카드를 뒤지면서 사무를 보는 시시한 일을 하고 있었다. 랜드로 봐서는 필요한 카드를 찾아낸다는 업무는 으로서 귀찮은 업무였다. 어떻게 해서 참서든지 하나 하나 뒤지고 목표로 하는 카드를 찾아낼 수는 없을까 하고 주야로 생각하고 있었다. 어느날 꿈을 꾸었다. 목표로 한 카드를 자동적으로 튀어나오는 것이

다. 여기까지는 누구에게도 있는 과정인 것이다. 꿈이라고 하는 공상이전의 소극적 상상을 쫓아서 랜드는 강력한 추구를 시작하여 일람식 카드(비지블 레코더)를 발명한 것이다. 공상도 그 뒤의 단제여하에 의해 가치여부가 정해지는 것이다. 문화의 은혜도 고맙지만 세상이 배마르게 되어지면 제반사가 경쟁이 된다. 너무 경쟁이 치열해져오면 목을 달아맨 사람의 다리까지도 잡아당겨 앞으로 나가려고 하게 된다. 경쟁도 거기까지 이르게 되면 아이디어를 정지시켜 버린다. 즉 경쟁 그 자체에 마음이 사로잡혀 심리영역이 좁아져서 생각을 할 수 없게 되어버리는 것이다. 그러므로 너무 과격한 경쟁을 시키는 것은 아이디어의 입장에서 말하더라도 그다지 감실할 수 없다. 그 반대가 타협인 것이다. 아무 것이나 다 요구해 버리면 문제해결의 의욕이 없어져서 이것 또한 아이디어가 나오지 않는다.

그런가 하면 문화의 소산인 통계로 허점을 찢리는 일도 있다. 통계의 마력이라고 할까, 숫자가 나열되어 있으면 그럴듯 하게 보이므로 곧 신용해 버린다. 강물의 깊이가 1m라고 해서 성급히 뛰어들어 익사했다는 이야기도 있다.

어느 병원에서 1층에 입원하는 환자족이 2층에 입원하는 환자보다도 사망율이 높다고 하는 통계가 나왔다. 이상하다고 해서 조사해 보았더니 걸을 수 있는 환자는 모두 2층에 입원해 있었다는 이야기도 있다. 이것은 통계라고 하는 것에 우리들이 속게 되는 하나의 예이지만, 동시에 우리들은 어떤 특수한 지식을 일반적인 지식인 것과 같이 생각하기 쉽다는 것을 나타내고 있다. 「저 회사에서 해 보았으나 잘 되지 않았다. 그러므로 우리 회사에서 해

도 잘 되지 않을 것이다」라는 것과 같은 논리를 휘두르는 사람이 있다. 물론 그런 말이 적중할 때도 있을 테지만 반면 또한 위험한 것이기도 한 것이다. 그렇게 말하는 것은 세상의 여러가지 현상에는 본질적인 특성과 부수적인 특성이 있다. 본질적인 특성과 부수적인 특성이 있다. 본질적 특성이란 것은 어떤 현상의 어느 것을 취해도 포함되어 있는 것이지만, 부수적인 것은 어떤 것에는 포함되어 있으나 어떤 것에는 포함되어 있지 않다고 하는 부정확한 성질을 가지고 있다. 물은 H₂O 분해된다. 이것은 본질적인 것이므로 어떤 물을 취해도 이 현상은 나타나다. 그러나 남녀의 출산비율과 같은 것을 취해 보아도 알 수 없다. 때마침 자기 집에 여아가 출생했다. 이웃 사방을 둘러보니 모두 여아가 출생되고 있다. 「올해는 여아의 출생이 많다」하고 득의 만면이 되어 주장하는 사람이 있다. 이와 같은 사람은 어떤 일부의 특수사상을 채택하고 그것이 마치 일반사상인 것 같이 말하는 사람이다. 이러한 것이 문제 풀기를 어렵게 한다.

이와 같이 문화의 소산이 우리들의 문제해결을 방해하는 경우가 매우 많은 것이다. 이를 강조하기 위해 다시 한번 이 벽을 생각해보자.

- ▲일정한 형(틀)에 끼이고자 한다.
- ▲곧 판단하려고 한다.
- ▲호기심은 나쁜 것이라고 하는
신념
- ▲추리와 논리를 너무 신뢰한다.
- ▲공상은 시간의 낭비라고 하는
신념
- ▲경쟁과 협조·타협을 너무 한다.
- ▲통계를 과언한다.
- ▲지식을 너무 일반화한다.
- ▲지식이 너무 많다(지식과잉)
- ▲지식이 너무 없다(지식과소)

(계속)