

아이디어창출 및 발명의 발상기법

〈前號에서 계속〉

Ⅱ. 발명인의 자세

7. 놀이는 '발명의 아버지'다

필요가 '발명의 어머니'이듯, 놀이는 '발명의 아버지'다.

놀이의 효과를 하나 든다면 그것은 즐거움이다. 이것만큼 강력한 동기부여는 찾아 보기 어렵다. 즐거운 작업환경은 판에 박힌 듯한 평범한 환경보다 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·논쟁 등에서는 사실 그렇다.

그러나 놀이에서는 다른 논리가 적용한다. 이기느냐 못이기느냐의 논리이다. 그 중요한 차이점은 잘못에 대해서 벌을 받는 것이 아니고 오히려 그 잘못에서 배운다는 데 있다.

이와같이 이길 때에는 기쁘고, 이기지 못한 때에는 배우는 것이다. 이것은 훌륭한 약속이며, 놀이로 인해 잃은 것은 시간뿐이다.

거듭 강조하지만 필요가 '발명의 어머니'라면, 놀이는 '발명의 아버지'이다.

여러분의 생각을 열매맺게 하기 위해 놀이를 활용하기 바란다.

따라서 문제를 접하게 되면, 그것을 갖고 놀도록 한다.

또 문제를 갖고 있지 않다면, 그 시간에

다른 방법으로 놀도록 한다. 새로운 아이디어를 착상하게 될 것이다.

8. 실패는 원인을 분석하자

일이 잘못되면 대개는 '아차, 또 실패 했구나! 이번에는 어디가 잘못 됐을까?'하는 반응을 보이게 된다. 그러나 발명적인 사람에게는 잠재적인 가치가 있음을 깨닫고, 아마 이렇게 말할 것이다.

'이건 뜻밖인데! 이것으로 어떤 것을 생각해 낼 수 있을까?'

그리고서 이 사람은 자기 잘못을 디딤돌로서 활용하여 새로운 아이디어에 접근하려고 할 것이다.

실제로 발명의 역사는 잘못된 가정이나 실패한 아이디어를 디딤돌로 활용하여 새로운 아이디어를 생각해낸 사람들이 많음을 증명해 주고 있다.

콜롬부스는 인도로 가는 보다 가까운 항로를 발견하려 했던 것이었다. 요한네스 케플러는 잘못된 전제가 오히려 옳은 가정이 되었기 때문에 흑성간의 인력이라는 개념에 도달했었다. 그리고 토마스 에디슨은 전구를 만들지 못하는 방법을 1천8백가지나 알고 있었다.

잘못에는 또 하나의 효과가 있다. 그것은 방향 전환의 필요성을 가르쳐 주는 일이다. 따라서 잘못을 저질렀으면 그것은 새로운 아이디어를 찾게 하는 디딤돌로 생각하고, 이를 이용하라. 그렇게 하지 않으면 발견 안되는 아이디어도 있기 때문이다.

이밖에도 실패에는 두가지 잇점이 있음을 잊지말아야 한다. 그 첫째는 실패하면 무엇



만일 여러분이 발명력을 높이고자 마음 먹었다면,
자기 아이디어의 가치를 믿고 끈질기게 그것을 발전시켜 나가야 한다.
이러한 자세를 취하면 여러분은 다소 모험을 각오하게 될 것이며,
때로는 법칙을 깨뜨리게 될 것이다. ☹☹

때문에 실패했는지를 알게 되고, 둘째는 실패는 새로운 방법을 다시 시도해 볼 수 있는 기회를 준다.

9. 자신을 갖고 생각 하자

발명력이 있는 사람과 없는 사람을 구분할 수 있는 방법의 하나는 발명력이 있는 사람은 자기의 조그만 아이디어에 주의를 집중시키고 있다는 점이다. 그 하나가 어떤 결과를 가져올지는 모르지만, 아이디어가 큰 돌파구를 연다는 것을 알고 있다. 그리고 자기는 그것을 실현시킬 수가 있다고 믿고 있다.

만일 여러분이 발명력을 높이고자 마음 먹었다면, 자기 아이디어의 가치를 믿고 끈질기게 그것을 발전시켜 나가야 한다. 이러한 자세를 취하면 여러분은 다소 모험을 각오하게 될 것이며, 때로는 법칙을 깨뜨리게 될 것이다. 여러분은 한 가지 만이 아닌 몇가지 정답을 찾게 되고, 전문이 아닌 다른 분야에까지 파고들어 아이디어를 찾으려 할 것이다. 또한 애매함을 허용하게 되고, 때때로 바보같이 보일 것이며, 잠시 동안은 놀게 되며, '만일 이렇다면 어떻게 될까'하는 등의 부드러운 생각의 방법을 실천하게 되며, 현재 상태를 뛰어넘을 수 있는 자극을 받게 될 것이다. 그리고 마지막으로, 여러분은 자기 자신을 스스로 강타함으로써 모든 것을 실천할 수 있게 될 것이다.

때로는 생각의 세계와 행동의 세계가 서로 겹쳐 일치되기도 한다. 따라서 여러분이 생각하고 있는 것도 실현시킬 수 있는 방법이 있는 것이다.

새로운 것을 시도하도록 자기 자신을 한대

탁 쳐 자극시킨다. 그리하여 발전한 아이디어, 특히 조그마한 아이디어라 할지라도 이를 발전시켜 나가도록 한다. 발명적인 사람은 이러한 보잘 것 없는 아이디어도 무엇인가 기발한 아이디어로 이끌어 갈 수 있다는 자신감을 갖고 있다.

10. 상상의 날개를 갖자

'만일 이렇다면 어떻게?'라는 질문을 스스로 해보는 일은 상상을 촉구시킬 수 있는 것으로써 간편한 방법이다. 그렇게 하기 위해서는 단순히 '만일'로 시작해서, 사실과 반대되는 조건, 아이디어, 혹은 상황에 대한 질문을 던져 보도록 한다.

'만일 이렇다면 어떻게?'라는 질문이 갖는 좋은 점은, 이것 저것 모든 법칙이나 전제를 잠시나마 잊게 하고, 발명의 새 싹을 기르는 마음의 온상으로 이끌게 한다.

사실 누구나 다 마음 속에는 예술가와 판사가 살고 있다. 예술가처럼 구매 받지 않는 태도는 여러분이 아이디어를 생각해 내는 발아 단계에서 사용하는 방법이다. 또 판사의 평가적인 생각은 아이디어를 실시하기 위해 준비하는 실천단계에서 사용되는 방법이다. 여러분의 예술성이 그 역할을 수행할 기회를 갖기도 전에 그것을 먼저 평가하는 생각은 피해주기 바란다. 속단적인 평가는 발명을 방해하기 때문이다. 또 마술사가 한번 되어보도록 한다.

'만일 이렇다면 어떻게?'라고 질문을 해보고 '바로 그것이다'라는 답이 발견되거나 그것을 새로운 발명에 도달할 수 있는 디딤돌로 사용하기 바란다. <♣> <王然中記>