

아이디어창출 및 발명의 발상기법

〈前號에서 계속〉

발명가의 마음가짐

판매실적을 좌우하는 의장

요즘 문방구점에 가보면 각양 각색의 각종 문구(학용품)들이 화려하게 진열되어 있다.

지우개, 연필, 노트, 필통 등 수많은 문구들이 하나같이 모양과 색상을 자랑하며 주인을 기다리고 있다.

필자가 학교에 다닐 때에는 선택의 기회가 주어지지 않았다. 생산회사는 달라도 거의가 한 모양 한색깔이었기 때문이다.

세상이 달라져도 너무도 달려졌다. 하이만 연필의 한쪽 끝에 지우개를 붙여 세계적인 발명가가 되었다는 실화는 이미 널리 알려진 사실이거니와 요즘 연필들은 한쪽 끝에 각종 장식품을 붙여 어린이들의 호기심을 부추기고 있다. 지우개도 마찬가지다.

야구볼 모양을 한 것에서 부터 호돌이 모양을 하고 나온 것도 있어 펍 흥미있다. 같은 지우개라면 모양이 특이하거나 예쁜 것을 고르는 것은 인간의 본능이다.

이런 모든 새로운 것에는 고안자의 신청(특허청 출원)이 있으면 심사를 거쳐 의장권이 주어진다.

미국의 대중교통 수단인 버스는 매우 화려하게 디자인되어 누구나 한번 타보고 싶은 충동을 일으키고 있다. 이것은 '로워'라는 사람이 '어떤 색깔을 배합해서 어떤 모양을 넣으면 대중이 타고 싶은 충동을 일으킬까? 하고 꾸준한 연구한 의장의 결과였다.

이처럼 의장은 인간의 본능을 자극하는 힘을

가지고 있기 때문에 최근들어 특히 못지않게 중요시 취급되고 있다.

특히나 실용신안으로서 아주 훌륭한 것이라 하더라도 그것을 대중에게 알리는데는 많은 시간이 걸린다. 이 시간을 단축할 수 있는 것은 의장 뿐이다. 좋은 상품에 좋은 의장이 곁들이면 단시일에 인기 상품이 될 수 있다. 때로는 그다지 좋지않은 상품일지라도 의장이 좋으면 일시적 인기는 누릴 수 있다. '웃이 날개'라는 말이 바로 그것을 의미한다.

의장은 상품의 인기를 좌우하는 절대적인 역할을 한다.

파카만년필이 어떻게 세계적인 인기 상품이 될 수 있었는가? 여러가지 이유가 있겠으나 가장 큰 이유의 하나는 지금와서는 별것 아니지만 만년필 모양을 유선형으로 하여, 이를 사용하는 사람들에게 스마트한 신선미를 주었기 때문이다.

미국 상품이 세련되었다는 것은 각종 수입품에서 볼 수 있듯이 모양을 내고 색깔을 넣어 신선미를 내는데까지 머리를 쓰고있기 때문이다. 이제 각종 기술이 고도로 발달하여 같은 상품일 경우 A사의 것이나 B사의 것이나 성능면에서 큰 차이가 없다. 그렇다면 인기를 좌우하는 것은 무엇이겠는가? 두말할 나위없이 의장인 것이다.

의장도 특허처럼 독점권이 주어져 누구도 모방할 수 없다.

1950년 일본의 모 콜라 음료회사는 70만개나 되는 병을 만들어 사용하려 했으나, 하나도 사용하지 못하고 모두 깨뜨려야 했다. 미국 코

“ 의장은 인간의 본능을 자극하는 힘을 가지고 있기 때문에 최근들어 특히 못지 않게 중요시 취급되고 있다. 발명품을 대중에게 알리는 시간을 단축할 수 있는 것은 의장 뿐이다. ”

카콜라 회사의 의장을 모방했기 때문이었다.

목표 설정과 힌트 양산

발명으로 성공하는데 뚜렷한 목표설정과 힌트의 양산은 절대적인 것이다.

필자는 발명으로 성공한 사람들은 거의 찾아가 만나곤 한다.

또 많은 발명가들이 직장으로 찾아오기도 한다. 그중에는 실패한 발명가도 있다. 실패한 발명가들은 거의가 그 옷매무새부터가 너절하다. 무엇인가 발명하여 돈을 벌려 했는데 뜻대로 되지 않았기 때문이다. 그런데 이들에게는 한 가지 공통점이 있었다. 뚜렷한 목표가 없는 것이 바로 그것이었다.

뚜렷한 목표가 없는 사람이 실패한 것은 당연한 일이다. 비단 발명에만 그런 것이 아니라 무슨 일이든 마찬가지다.

발명을 하여 돈을 벌고 싶다면 어떤 발명을 어떻게 해야겠다는 목표가 뚜렷해야 한다.

어떤 사람은 이런 말을 했다. 3년 전의 일이다.

“저는 20건이나 되는 발명을 했는데 성공한 것은 한건도 없습니다. 저는 발명의 센스가 없는 것이 아닐까요?”

필자는 이때 다음과 같은 대답을 들려 주었는데, 최근 크게 성공하여 찾아왔다.

“최초의 힌트는 발명까지 이르지 못하는 경우가 의외로 많습니다. 그러므로 열이든 스물이든 힌트를 얻었다고 해서 그것이 곧바로 돈과 연결되는 발명이 된다고 생각하는 것은 잘못입니다. 힌트를 계속 즐기면서 적어도 1백개 정도는 생각해 보십시오. 그러면 그중 번쩍 빛

나는 힌트가 하나 둘 발견될 것입니다. 그중 하나에 또 다시 열이든 스물이든 아이디어를 가하면 하나의 훌륭한 발명을 하게 될 것입니다.”

필자는 이같은 지식을 사례를 통해 터득했다. 그리고 이 말을 들은 발명가는 성공했다.

발명으로 성공하려면 훌륭한 힌트건 그렇지 못한 힌트건 그것의 평가는 뒤로 미루고 많은 힌트를 쌓아 올려야 한다. 발명의 힌트는 질보다 양이 중요하다. 그것이 자신의 체험과 지식이 되며, 발명의 힘을 길러준다.

힌트를 양산하는 창조력은 선천적인 것이 결코 아니다. 반복된 훈련을 계속하면 누구나 힌트 정도는 양산할 수 있다.

자동차도 출발할 때는 많은 에너지를 필요로 하지만, 그 힘만큼 속도는 나지 않는다. 그러나 일정한 속도가 붙으면 반대로 적은 에너지로도 높은 속도를 낼 수 있다.

그런데 사람들은, 어떤 한가지 힌트를 생각해 내면 조금 생각하고 있는 동안 별것 아니라는 생각이 들어 버린다. 그리고 생각하는 것을 중지해 버린다. 그러는 사이 누군가가 훌륭한 발명으로 돈을 벌었다는 이야기를 들으면 다시 무엇인가 생각하려고 한다. 그러나 어느 사이 다시 망각해 버린다. 이것이 자꾸만 반복된다. 이런 식으로는 성공할 수 없다.

항상 무엇인가 힌트를 머리 속에 떠올리면서 되풀이 생각하면, 그 힌트는 성장하고 다른 방향의 힌트도 떠오른다.

강조해두건데, 힌트를 양산하는 노력을 하지 않기 때문에, 단 한가지 아이디어로 성공하려는 것은 무리한 일이다. <계속> <王然中記>