

아이디어창출 및 발명의 발상기법

상상과 가설

想像과 空想의 區分

空想의 뜻

현실과 동떨어진 사상 즉 구체적 표상을 구성요소로 하는 광의의 사유활동에 있어서 그 표상 결합이 의미하는 바가 현실세계에는 결코 존재하지 않는 것과 같은 결과를 취하는 경우에 이것을 공상이라고 한다. 천국이나 서방정사 등의 광경을 상상하는 것과 같은 것이다. (학원사 : 대백과사전에서)

상상의 뜻

상상한 것이 그 사람이 과거에 견문한 것과 동일한 것이 아니고, 어딘가 새로운 것으로서 창작물인 것이다. 과거에 경험한 것과 동일한 것 같으면 기억이지 상상은 아니다. 상상은 중요한 정신작용으로서, 새로운 기계의 발명과, 알지 못한 것을 발견하거나, 새로운 예술작품의 창작 등은 모두 상상작용에 의하여 가능한 것이다. (학원사 : 대백과사전에서)

공상과 상상의 뜻은 상기한 바와 같거나 이것을 다른 말로 바꾸어 표현하자면, 상상과 공상은 비슷한 점이 있는 것도 같다. 그러나, 보통 확인이라는 기능을 잃은 상상을 공상이라고 하고, 확인한다는 기능을 상실치 않고 보유하고 있는 '현실도'가 있는 것을 공상이 아니라 상상이라고 말한다.

요는 확인할 수 있는 기능을 가지고 있는가, 그렇지 못하기에 따라 이 두 말의 뜻이 결정된다는 것이다.

총알을 예로 들어 말하자면, 일단 쏘아 버린 총알은 되돌아오지 못하는 것과 같이 일방향적

인 의미로서 확인이라는 기능을 잃었으면 공상이고, 그렇지 않으면 상상이라고 하여 이 두 말을 구별하여도 좋을 것이다.

옛날에는 달에 관한 여러 가지 상상을 하여 왔는데, 아폴로 11호·12호로 인간이 달에 실지로 다녀왔으므로 현재에 있어서는 계수 나무라는 것은 틀림없는 공상의 산물이고, 달나라에 가고 싶다는 꿈은 공상이 아니고 상상이었다고 말하는 것이다.

코페르니쿠스(Copernicus)는 당시 종교계에서는 천동설을 지지하였었는데, 이것을 뒤집어엎고 지동설을 제창하여 새로운 우주관의 건설을 기도하였다.

실학자 홍대용은 천문학자 코페르니쿠스와 관련 없이 그 후에 독창적으로 지방설(지구는 원형이 아니고 방형이라는 뜻)을 타파하고 지전설을 세웠으며, 저 유명한 혼천의를 만들어 천체의 운동을 여실히 설명하였다는 것이다.

위의 예를 현시점에서 볼 때에 천동설·지동설은 상상에 지나지 않고, 지동설·지전설은 확인된 사실인 진리이다. 이렇게 따져보면 상상과 가설은 별다른 것이 아니고 같은 의미인 것이다.

가설을 형성하기 위하여 천동이나, 지동이나 또는 지방이나 지전이나 등등 확산적으로 상상하여 '지동이다', '지전이다'라고 코페르니쿠스와 홍대용은 단을 내린 것이라고 생각된다.

그들은 이 가설을 입증하려고 이에 관한 우주·자연현상을 관찰·검증하였을 것이다. 현시점에 와서는 과학의 힘으로 특히 인공위성의 탄생으로 이 증명은 굳혀졌다고 말할 수 있다. 그리하여 이 가설은 일시의 가설이 아니고 절

“

발명·발견 등 문제 해결에 상상력이 필요한 것은 물론이려니와, 상상은 현실에 절박한 필요성을 초월해서 모든 가능성을 생각해 보라는 것이다.

”

대불변하는 진리가 되었다.

따라서, 가설은 이에 관련되는 여러 상상 중에서 정선된 상상이라고 하겠다. 그러므로, '상상은 가설의 어머니'라고 말할 수도 있고, 상상=가설, 가설=상상이라는 이론을 성립시킬 수도 있는 것이다.

상상 놀이

앞서 상상력의 중요성을 진술함과 같이 “창조의 어머니는 상상”이란 말로 미루어 보아도 ‘상상’이 얼마나 중요한가를 가히 짐작할 수 있다.

그런데, 상상을 공상과 혼동하여 같은 의미로 해석하여 전혀 가치 없는 것으로 돌리고 마는 것이 학교 교육의 실정이다.

“비약적인 상상을 해 보아라.”는 말은 “새로운 뛰어난 아이디어를 내보라.”는 의미인 것이다.

종래의 교육은 사실상 ‘상상의 교육’을 무시해 왔었다.

겟젤스는 Dewey의 ‘사고의 방법’에 언급하여 다음과 같은 말을 한 일이 있다.

“Dewey는 사고의 방법에 있어 논리적으로 명확히 한5단계 외에 비논리적인 ‘사고의 놀이’의 가치를 일부러 지적하고 있지만, 교육자들에게는 논리적인 편이 좀더 많은 영향을 주고 있는 것 같다.”

발명·발견 등 문제 해결에 상상력이 필요한 것은 물론이려니와, 상상은 현실에 절박한 필요성을 초월해서 모든 가능성을 생각해 보라는 것이다. “현실의 필요성을 초월한다.”는 점에서 ‘상상의 놀이’라는 면이 다분히 있다.

상상력의 훈련이 필요하다는 의미에서 Dewey는 ‘사고의 놀이’를 제창한 것이 아닌가 한다. 사람은 어느 문화생활을 하는 중에 사고방법

이나, 보는 법이 고정화된 방식에 기울어지기 쉬운 것이다. 고정된 방식에 쫓는다는 것은 사고의 경제이긴 하나 점차 보는 법, 생각하는 법이 고질화되어 새로운 발전이 막히어 간다.

그러므로, 발전을 위하여 여러 가지 가능성이 있는 ‘상상의 놀이’를 해볼 필요가 있다.

상상의 놀이에는 여러 가지 기법이 있을 것인데, 이에 대한 연구가 필요하다. 예컨대 다음과 같은 것이 있다.

시네틱스

가까운것에 먼것을 결합시키거나, 먼것에 가까운것을 결합시키는 법이 시네틱스인데, 이것은 디스커션 그루우프에 필요한 활동원리이다.

분석구조법

- ① 사고의 대상의 것을 일부 변경한다.
- ② 분석해서 새로운 형태로 조립을 한다.
- ③ A의 대상의 구조개선에 B의 사고대상의 구조를 유추 적용한다.

野村建二의 창조적 사고의 三段階(기술한 바 있음)

- ① 비분할 결합
- ② 분할 결합
- ③ 비약적 결합

이상 상상 놀이에 관한 몇가지 방법을 말하였지만, 이 밖에도 이에 대한 여러 가지 좋은 기법이 있을 것이다. ‘상상 놀이’의 훈련에는 확산적 사고법을 사용하여야 하며, 창조적 사고 요소인 연상·유추·통찰의 삼대요소에 관한 힘을 양성하는 것을 목표로 삼아야 할 것이다. <계속> ♣