

이제 1 이론도 만들때다

여기서 I란 나(I), 아이디어(idea), 발명(invention)을 뜻하며, 그 내용은 세상 사는 지혜, 성공의 지름길, 정상 정복의 원리를 추적·분석한 인생지침서이다.

단행본 발간에 앞서 주요내용을 소개한다. <필자 주>

자신의 능력부터 파악하라

누누히 강조되듯이 발명의 과정에 있어서 아이디어 창출은 가장 중요하고 핵심적인 부분이다. 그러나, 보물이 서말이라도 실에 꿰어야 제 가치가 생기듯이 아이디어도 하나의 실용품으로 탄생될때 비로서 빛을 발하게 되는 것이다. 그 때문에 결코 무시할 수 없는 부분이 바로 시험작품을 만드는 단계이다.

시험작품이라는 것은 아이디어를 하나의 현실로 만들어내는 가장 첫단계로 아이디어의 실용성을 점치게되는 과정이다.

머리속에서는 아주 멋진 아이디어로 생각되던 것이 현실에서는 실현 불가능한 쓰레기가 되어버리는 경우가 허다하다. 따라서 아이디어를 가지고 시험작품을 만들면서 미처 발견하지 못한 헛점도 찾아내고, 계속 새로운 점을 보강하면 시행착오를 줄일 수 있게 되는 것이다.

단, 시험작품을 만드는 데에는 한가지 지켜야할 철칙이 있다. 그것은 바로 '스스로 할 수 있는 범위내에서 작업을 진행할 것'이라는 조항이다.

만약 경제적이나 혹은 전문적 지식면에서 자신의 능력보다 과분한 실험을 택한다면 결



과를 얻기전에 좌절할 것이 분명하기 때문이다.

아주 간단하게 보이는 작업일지라도 예상치 않은 지출이 필요하게 되고 그러한 작업은 수십번의 반복속에서 완성된다. 따라서 실험을 진행시키는 동안 재산을 탕진해버리는 사람들도 적지 않게 생겨난다.

좀더 주위를 살펴 자신에게 적당한 재료를 정해보자. 자, 만약에 한 주부의 경우라고 해보자.

그녀는 집에서 하루에 두서너개의 쓰레기 봉지를 사용한다. 그런데 그것은 아주 얇아서 한장씩 집어내기 불편하다. 게다가 정전기 때문에 서로 강하게 밀착되어있어 주둥이를 벌리는 일이 수월치 않다. 이것은 그녀에게는 몹시 짜증스럽고 불만스러운 일일 것이다.

‘이 불편함을 고칠 수는 없을까?’

그 주부는 스스로에게 물음을 던진다. 그리고 주위를 둘러보며 해결에 도움이 될만한 도구들을 생각해본다.

‘빨래집게’

‘비누’

‘풀’

...

‘철사’

그리고 실험을 거쳐 타당성이 있는 것들을

추려본다. 그러면 점점 생각이 좁혀지고 드디어는 한가지 방법이 나타나게 될 것이다.

실제로 한 주부는 이런 과정을 통해서 비닐 주머니의 주둥이 부분에 철사를 끼우는 방법을 창안해내었다. 정말 그녀에게 딱 알맞는 정도의 아이디어였고 실험이었다.

이렇게 탄생한 위생비닐은 지금도 레저용이나 병원용으로 각광받고 있다. 그리고 이 성공으로 그 주부도 상당한 이익을 볼 수 있었다 한다.

이 정도의 수준이라면 초보자도 쉽게 도전할 수 있을 것이다. 처음부터 대단한 도전을 하는 것도 때로는 좋을 수 있으나 보통은 우선 작고 쉬운 것부터 하는 것이 좋다. 자신의 분수에 맞게 점차 어려운 것에 손을 대는 동안 발명에 대한 요령도 늘고 자신감도 붙게 될 것이다.

대중의 심리를 파악하라

‘대중의 심리를 파악하라.’

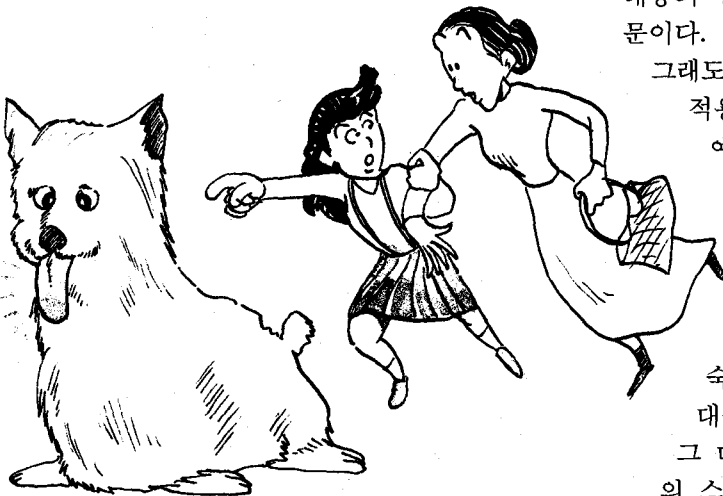
성공을 원하는 사람이라면 가슴 깊이 새겨 두어야 할 말이다.

음악가이든 미술가이든, 혹은 소설가이거나 발명가이든지 간에 성공을 꿈꾸는 사람은 대중이 무엇을 원하는 가를 먼저 알아야 한다. 아무리 훌륭하고 뛰어난 작품이라 할지라도 대중의 정서에 위배되면 빛을 볼 수 없기 때문이다.

그래도 예술의 경우에는 이러한 규칙이 덜 적용되는 편이다. 하지만 발명은 언제나 예외가 없다. 대중의 심리를 파악한 발명품은 줄지에 대 히트 상품이 되고 그 반대는 아주 엉망인 실패작이 되는 것이다.

그래서 뛰어난 발명가는 모두 감추어진 대중의 심리를 읽는 법에 능숙한 사람들이었다.

대중의 심리를 파악한 발명품이라 하면 그 대표로 파카의 유선형 만년필과 헝씨의 스피츠의 빨간 혀를 든다. 그 중 스피츠



의 빨간 혀 이야기를 해보자.

홍씨는 작은 완구 공장을 경영하고 있었다. 그러나 웬일인지 그가 만든 완구는 잘 팔리지 않았다. 그가 좌절하고 있을 때에 한 전문가가 파카의 만년필을 예로 들며 대중의 심리를 파악 해보라고 일러 주었다.

‘개 모양의 인형을 사는 사람은 그것이 어떤 모양이기를 원하는 것일까?’

그는 새로 개발한 스피츠 인형을 앞에 두고 생각에 잠기었다.

‘강아지를 좋아하는 것은 그것이 귀엽기 때문이겠지? 귀여움을 강조해보자.’

일단 생각이 정리되기는 했으나 어떻게 하면 귀여운 모양이 되는지는 알 수가 없었다. 그는 다시 고민에 쌓인 나날을 보내었다. 그러던 어느날이었다. 그는 집에 돌아오는 길에 빨간 혀를 내밀고 뛰어다니는 강아지를 보았다.

‘하얀 털에 속 내민 빨간 혀라... 너무 귀여운걸! 바로 이런 것이 사람들이 원하는 것일 거야!’

그는 당장 스피츠의 인형에 빨간 혀를 달기 시작했다. 그의 생각은 적중하여 지금은 매일 2천마리의 강아지 인형이 팔리고 있다 한다.

발명품 주변을 살펴라

이미 특허를 받은 발명품들을 분석하고 연구하라. 무슨 쓸데 없는 낭비를 하는거냐고 반문하는 사람도 있겠지만, 이일은 그나름대로 가치를 지니는 것이다.

유전옆에 또 다른 유전이 있을 가능성이 있는 것처럼, 이미 특허가 끝난 기술의 주변에도 개발의 가능성을 가진 것들이 남아있는 것이다. 따라서 이 주변기술을 개발하는 작업은 또 다른 황금을 낚는 일이다.

이것은 트랜지스터와 트랜지스터 라디오의 관계로 쉽게 설명 될 수 있다. 트랜지스터의 발명은 전자 기술에 있어 혁명과 같은 것이었다. 많은 기업들이 이 트랜지스터 개발에 눈을 들었으나 언제나 특허권에 걸려 실패하

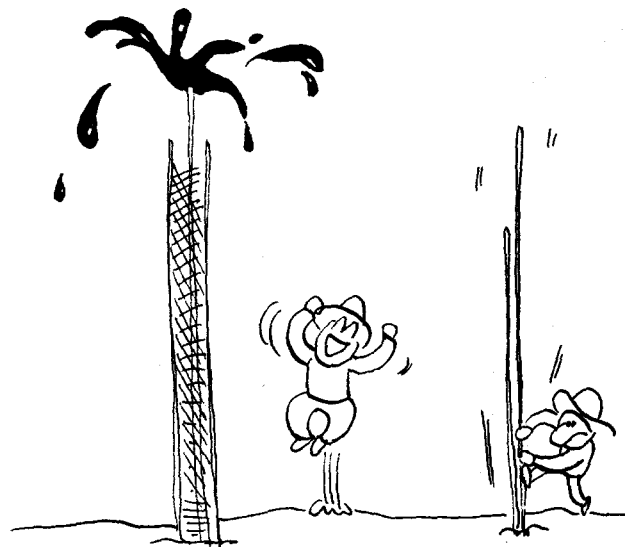
고 말았다. 소니사도 트랜지스터에 관심이 많은 기업중에 하나였다.

“흠, 미국에서는 트랜지스터를 주로 군용으로 쓰는군... 우리는 좀더 경제적 상품으로 활용해보자!”

소니사는 오랜 연구 끝에 트랜지스터를 이용한 라디오를 개발하는데 성공했다. 이 라디오는 역으로 미국으로 수출되어 갔다. 값싼 트랜지스터를 이용해 몇백배의 고가품을 만들어 낸 것이다. 이것은 트랜지스터란 유전 옆에서 더 큰 유전을 찾아낸 꼴이었다. 이에 미국은 땅을 치며 아까워 했다하나 이미 늦은 일이었다.

그런데 흥미롭게도 트랜지스터에 대한 전쟁은 이에 끝나지 않았다. 소니사는 개발에 박차를 가해, 마침내는 놀라운 스위치 작용을 하는 다이오드를 개발해냈다. 이 발명은 트랜지스터 개발에 있어 또 다른 혁명이었다.

이번에는 미국에서 이 다이오드의 주변개척을 하는데 성공했다. 다이오드를 전자계산기에 사용하여 계산속도를 천배나 빠르도록 개선한 것이다. 이로써 미국은 트랜지스터 라이오보다 몇 십배는 비싼 계산기를 일본에 되팔 수 있었다. 뒤늦게 일본이 몹시 안타까워 했



음은 당연한 일이었다.

미리 포기해버리는 일만큼 어리석은 일은 없다. 좀더 살펴보라. 또 다른 유전이 있을지도 모를 일이다.

하나를 붙들고 늘어지라

물을 찾으려면 한 우물을 파라는 말이있다. 발명도 이와 마찬가지로이다. 철저한 조사와 수 없는 실험의 반복. 이것이 발명에 성공하기 위한 필수 조건인 것이다.

그러나 이러한 조건은 때때로 몇몇 사람들에게 의해 무시당하기도 한다. 그들은 번개와 같은 찰라의 아이디어에만 의존하여 모든 일을 처리하려 한다. 이런 사람들은 훌륭한 발명품 뒤에 숨은 오랜 시간과 땀방울을 잊고 있는 자들이다. 이들에겐 꼭 페인타의 왕관뚜껑이야기를 들려주고 싶다.

맥주나 콜라, 사이다 등 대부분의 음료수병의 마개로 쓰이는 것이 바로 페인타가 고안한 왕관뚜껑이다. 이것은 언뜻 보기엔 매우 간단하게 생긴 것이긴 하지만 이것을 발명하는 데에는 5년이라는 긴 시간이 필요했다.

‘탄산음료의 압력을 이겨 낼 마개가 필요해.’

페인타는 열기에도 편하고 모양도 예쁜 새 마개를 고안하려 했다. 특히 당시에 봄을 일으키던 탄산음료의 압력을 이겨내려면 아주 강한 힘을 가진 뚜껑이 필요했다.

그는 처음에는 그저 음료수 병을 잡고 연구에 몰두했다. 그러나 별다른 묘안이 떠오르지 않았다.

‘그래 우선 어떤 병마개가 있는지부터 알아보자. 그러면 그 중에서 내가 원하는 것을 찾아낼 수 있을거야.’

그는 아는 것이 힘이라는 말을 되새기며 여러가지 병마개를 모으기 시작했다. 화장품마개, 나사마개, 술병마개 등등 소재도 다양하고, 용도도 다양한 갖가지 마개들이 많이 모아졌다. 그의 집은 삼시간에 갖가지 마개들로 가득차게 되었다.

그는 5년이라는 시간을 조금도 아까워하지



않고 병마개를 수집하는데 사용했다. 그동안에 모인 것이 6백여종이 넘을 정도였다. 이렇게 마개를 수집하는 동안 그는 각 마개의 장단점을 잘 알게 되었다. 그리고 이것들을 면밀히 분석한 결과, 왕관마개를 발명하게 된 것이다.

이로인해 그는 엄청난 부를 거머쥐었다.

색채는 악이며 상품이다

빨간 장미에 벌과 나비가 날아들듯 아름다운 색으로 장식된 상품에 소비자의 손이 다가간다.

이왕이면 다홍치마라는 말도 있듯이 사람들이 색에 갖는 관심은 정말 대단한 것이다. 따라서 기업이나 상점에서는 특히 색에 주의를 기울여서 상품을 만들고 진열한다. 이것은 모두 소비자의 관심을 끌기 위한 한 방편이다.

홍씨는 팬티에 갖가지 색을 들인 사람으로 유명하다.

어느날 이었다. 홍씨는 깨끗하게 진열되어 있는 흰 팬티를 바라보다 갑자기 엉뚱한 생각을 하게 되었다.

‘연분홍색 팬티를 만들면 어떨까? 분홍색은 아가씨들이 좋아하는 색이고 부드러운 느낌을 주니까 좋을거야.’

그는 밤을 새워 몇장의 연분홍색 팬티를 만들었다. 그리고 다음날 그것들을 가게에 가지런히 진열하였다. 하얀 팬티들 사이에 수줍게

끼어있는 분홍색 팬티는 눈위에 떨어진 꽃잎 처럼 예뻐다.

분홍색 팬티는 순식간에 모두 팔려나갔다. 그리고 때때로 다른 색의 팬티를 찾는 사람도 눈에 띄었다. 흥씨는 신이나서 여러가지 색의 팬티를 만들기로 하였다.

‘또 어떤 색을 사용할 수 있을까?’

그는 여러가지 생각을 하다가 문득 하늘을 바라보았다. 아름다운 무지개가 떠 있었다.

‘바로 저거야! 무지개의 색대로 팬티를 만들어 보는거야!’

이렇게해서 ‘7색 팬티’가 탄생하게 되었고 이것은 소녀들 사이에서 대인기를 끌었다.

이밖에도 색을 통해서 성공을 이룬 예는 많다. 렉스가 자랑하는 분홍, 파랑, 초록, 노랑의 비누나 색을 넣은 각성탕 등이 그것이다.

우리 기업도 색채에 대한 관심을 좀더 높여야 할 것이다. 사람들이 일반적으로 노랑, 하양, 빨강, 귤색, 초록 등의 차례로 색을 좋아하는 것이나, 상품을 크게 보이도록 하려면 파랑색보다는 빨강색이 좋다는 상식정도는 염두에 두고 상품을 만들어야 할 것이다.

수집량이 발명을 좌우한다

한 응급의 금을 얻기 위해서 얼마나 많은 흙을 모아야 하는지 아는가?

수십명의 사람이 수십일에 걸쳐 설새 없이 일해야 한다. 굴을 파고 흙을 실어 나르고... 이렇게 해서 모은 금광석도 모두 금이 되는 것은 아니다. 다시 이것을 빻고 채질하고 골라내는 작업이 남아있다.

수만톤의 흙은 만지고 또 만져야 겨우 한 응급의 금을 건져내는 것이다.

발명도 이와 마찬가지로이다. 금을 얻기위해 광석을 모으는 것처럼 발명가도 수많은 발명 재료들을 모은다.

발명왕 에디슨과 식물의 마술사 버어뱅크는 이렇게 발명의 재료들을 엄청나게 모은 사람으로 유명하다.

에디슨이 전구를 발명할 때였다. 그는 선의

재료를 선정하는데 무척 고심했다. 그는 좀더 값싸고 강한 섬유를 찾기위해 많은 재료들을 실험했다. 알려진 바에 의하면 그가 실험한 재료들은 금속의 선이 육천가지, 동물의 털을 탄화시킨 것이 이천가지, 식물의 섬유는 이천가지에 달했다 한다.

바로 이러한 탐구정신 덕분에, 에디슨이 발명왕이라 불려질 수 있었던 것이다.

버어뱅크 또한 에디슨에 못지 않았다. 그는 식물의 품종개량으로 유명한 사람이다. 특히 그가 큰 딸기를 교배한 사실은 전설처럼 사람들 입에 오르내리고 있다. 그도 그럴것이 그가 큰 딸기를 얻기위해 키운 딸기의 종류만 하더라도 80만 5천가지가 넘기 때문이다. 그는 이 어마어마한 숫자를 다시 일일이 교배하여 미국종 산딸기와 러시아종 딸기사이에서 큰 딸기를 얻어낸 것이다. 보통 사람들은 생각도 못할정도의 큰일을 그는 해낸 것이다. 이에 사람들은 그를 식물의 마술사로 불렀다.

하지만 버어뱅크는 결코 마술사가 아니었다. 오히려 그는 무서울 정도로 미련할 사람이다. 이점에 있어선 에디슨도 마찬가지인 것 같다.

그들은 금을 얻기 위해서는 열심히 흙을 모아야 한다는 사실을 잘 알고 있었던 것이다.

〈王然中記〉

