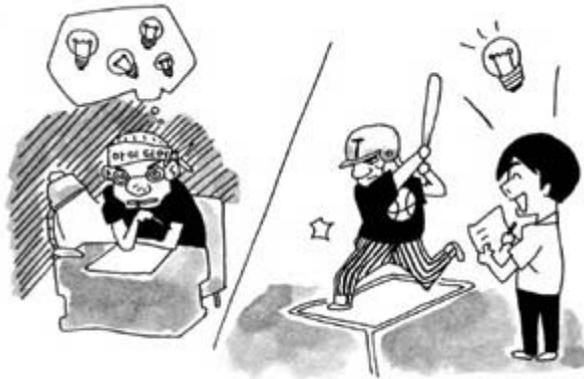


# 거리로 나가라

**보** 통 발명  
가라 하  
면 책상에 앉아  
서 계산을 하거  
나 시험관을 기  
울이고 어두운  
방안에 틀어박



직접 느끼고  
체험해야 문제점  
을 쉽게 파악할  
수 있고 아이디  
어도 얻을 수 있  
다. 막연히 상상  
만으로 문제점을

혀 복잡한 기계들을 만지작거릴 것이라고  
생각하지만, 천만의 말씀이다. 책상에 앉아  
서는 절대로 좋은 아이디어를 얻을 수 없다.

부지런히 현장을 돌아다녀야 한다. 야구  
용품을 개발하고 싶다면 야구장에 가서 선  
수들이 뛰는 모습을 보고, 선수들과 만나서  
직접 고충도 들어야 한다.

또 획기적인 교통제어 시스템을 만들 계획  
이라면 복잡한 교통정체 지역을 부지런히  
답사하는 것도 중요하다. 현재 교통제어 시  
스템은 어떻게 운영되고 있는지, 경찰청을  
방문하고 교통선진국을 직접 찾아가 눈으로  
보는 것도 좋은 방법이다.

파악하려고 해서는 완전히 엉뚱한 작품이  
나오게 된다.

TV의 발달로 우리는 웬만한 문화 체험은  
모두 안방에서 해결할 수 있다.

맘만 먹으면 문화공연만을 전문적으로 보  
여주는 케이블 채널을 신청해서 하루종일  
연극이나 발레, 콘서트 등을 싫증나게 즐길  
수 있다.

그러나 이렇게 보는 공연이 의미가 있을  
까? 물론 시간이 없을 때는 좁은 TV화면이  
나마 공연을 보는 것이 좋은 경험일 것이다.  
그러나 아무리 뛰어난 촬영기술로 현장을  
포착하고, 첨단 스테레오 기술로 음향을 전



송한다고 해도 공연장에서 느끼는 감흥에는 미치지 못한다.

아무리 능력 있는 카메라맨이 촬영을 한다고 해도 레미제라블의 그 유명한 바리게이트 장면을 십분의 일이라도 살릴 수 있을까? 공연장 전체를 울려 퍼져 나오는 웅장한 사운드를 그대로 느낄 수 있을까? 헤드뱅잉을 하면서 노래에 심취하고, 그에 열광하는 록밴드 공연장의 열기를 느낄 수 있을까? 천만의 말씀이다. 공연을 제대로 느끼기 위해서는 공연장을 직접 찾는 것이 가장 중요하다.

발명도 마찬가지다. 아이디어를 얻기 위해서는 실제 상황에 부딪히는 것이 가장 좋은 방법이다. 현장에서 많은 아이디어가 나오는 것도 바로 이런 이유 때문이다.

만약 특별히 관심있는 분야가 없다면, 그저 목적 없이 돌아다니는 것도 좋은 방법이다. 성공한 인사들이 한결같이 여행을 권하

는 것도, 새로운 환경을 접하다 보면 예기치 않은 아이디어를 얻을 뿐 아니라 활기를 충전할 수 있기 때문이다.

새로운 것을 보면 그 만큼 새로운 아이디어를 얻을 가능성이 많다. 그러나 책상앞에 앉아서 내가 알고 있는 것 밖에 응용할 것이 없다. 그 만큼 아이디어의 폭이 줄어드는 것이다.

다만, 여행이나 산책을 통해서 아이디어를 얻기 위해서는 그 만큼 관찰력 있게, 또 새로운 시선으로 사물을 보는 것이 중요하다. 아무 생각없이 모든 사물을 스쳐 지나가듯, 평범한 관광객처럼 보고 즐기기만 한다면 말짱 헛일이다.

오래전의 이야기인데 가로수 정비에 사용되는 가지치기용 가위를 개발한 한 아마추어 발명가는 길에서 우연히 아이디어를 얻게 됐다.

여름날 한창 녹음이 우거질 무렵, 산책 중

에 이 발명가는 우연히 재밌는 광경을 목격하게 됐다. 가지가 사방으로 뻗어나간 가로수의 가지치기가 한창이었던 것이다.

마침 다리도 아프던 터라, 그는 근처 벤치에 앉아 한참동안 작업광경을 지켜봤다. 더운 여름이라 모두 머리에 수건을 쓰고 비지땀을 흘리면서 작업에 열중하고 있었는데 그게 보통 어려운 일이 아니었다. 아래쪽 가지는 낮은 사다리를 이용해 쉽게 잘라낼 수 있었지만, 문제는 높은 곳에 제멋대로 뻗은 굵은 가지였다.

게다가 이 가지 근처에는 전선이 흐르고 있어 빨리 잘라내야만 했다. 그런데 이 가지

치기에 사용되는 도구가 문제였다. 톱처럼 보이는 칼에다 긴 장대를 메어 가지에 걸고 내리치는 방법을 사용하고 있었는데 영 시원찮았다.

게다가 날카로운 칼끝이 위험해 보이기도 했다.

모두들 땀에 범벅이 되어 일하고 있었으나 거리에 있는 가로수를 모두 정비하기에는 역부족이었다. 다들 지칠대로 지친 듯했다.

사실 그는 이런 문제에 한번도 관심을 기울인 적이 없었다. 어느 날 가로수의 가지가 많이 잘려나간 듯 보이면 그저 '가지치기를 했구나' 하고 무심히 지나쳐왔었다. 가지치기를 어떻게 하는지, 무슨 도구를 사용하는지는 한번도 생각하지 않았다. 생각할 필요도 없었다.

그러나 실제 보고나니 생각이 완전히 바뀌게 됐다.

'높은 가지를 쉽게 제거할 수 있는 도구가 있다면 일이 좀더 쉬워질텐데... 이 일을 연구한 사람은 아무도 없는걸까? 전국에 있는 수많은 가로수를 이런 식으로 정비한다면, 이거 정말 큰일인걸.'

그는 산책을 끝내고 돌아오는 내내 새로운 가지치기 생각에 잠겨있었다.

그가 가장 역점을 둔 것은 톱을 가위로 바꾸는 방법이었다. 여러 번 움직여야하는 톱보다는 가위가 잘릴 정확한 위치를 결정하기도 쉽고, 좀더 안전할 듯 했다. 그러나 문제는 2미터가 넘는 높은 곳에서 가위날을 쉽게 조절할 수 있느냐 하는 것이었다.

일단 주제가 정해지자 그는 그 동안 수집



해둔 자료를 뒤지기 시작했다. 외국의 가지 치기와 관련된 정보도 수집하고 조경 전문가를 만나기도 했다. 또 가위 제작사를 직접 방문하는 수고도 아끼지 않았다. 이렇게 해서 수십 개의 가위 디자인이 완성됐다. 그 중에서 몇 개를 추려서 실제 작업현장에서 사용해 보고 가장 좋은 작품을 고를 계획이었다.

그가 다시 가로수 작업현장에 나타났을 때 사람들은 모두 의아해 했다. 조경과는 전혀 상관없는 사람이 현장에서 작업하는 사람들보다 더욱 문제를 잘 알고있어 놀랄 정도였다. 그리고 그의 작품에도 찬사를 아끼지 않았다.

최종 선택된 작품은 가위 방식을 이용한 것. 자를 나뭇가지 아래 쪽에다 한 개 날을 걸치고, 손잡이를 잡아당기면 위쪽 날이 내려와 가지가 잘라질 수 있도록 고안된 것이었다.

나무의 높이에 따라 자유롭게 길이를 조절할 수 있도록 한 것이나, 뻗어있는 가지 틈새로 도구를 쉽게 올릴 수 있도록 디자인 된 것은 실제 작업을 하지 않는 사람이 아니고는 알 수 없는 일이었다. 물론 대 만족이었다. 그로부터 얼마후 그의 작품이 실제 현장에 쓰이게 됐다. 모두 그가 실제 현장에서 힌트를 얻고 그 안에서 문제를 해결했기에 얻을 수 있었던 성과였다.

그가 아이디어를 길에서 주웠다고 하면 지나친 표현일까?

좀 다른 예이지만 영원한 어린이의 친구인 미키마우스도 길에서 태어났다. 희망도 미래도 없던 월트 디즈니는 공원에서 본 어린

새앙쥐에서 미키마우스의 영감을 얻었다. 작은 나무 아래에서 먹이를 먹는 모습에 귀여움을 느낀 디즈니는 쥐를 모델로해서 새로운 캐릭터를 만들었고, 그곳으로 성공의 발판을 만들 수 있었다. 당장 끼니를 이윤한 분이 아쉬웠던 그가 세계에서 제일 큰 테마파크의 창시자가 된 것이다.

현장을 무시하고는 좋은 아이디어를 만들 수 없다. 작가들이 사실감있는 작품을 쓰기 위해 일부러 시장통에서 살거나, 포장마차를 운영하는 것도 모두 현장을 있는 그대로 체험하고, 그 안에서 아이디어를 이끌어내기 위한 노력인 것이다.

새로운 아이디어를 만들어내야하는 발명가도 끊임없이 새로움을 찾아 돌아다녀야 한다. 자리에 우두커니 앉아서 원하는 성공을 찾을 수 없다.

감나무 아래에 앉아 감이 떨어지길 기다릴 것인가, 아니면 장대를 찾아 가지 끝에 걸린 감을 딸 것인가? 성공은 결코 제 발로 찾아오지 않는다는 사실을 명심해야 한다.

내 발로 성공이 있는 곳, 아이디어가 있는 곳으로 부지런히 다니자. 새로운 아이디어가 곳곳에 숨어 우리의 눈길이 미치지길 기다리고 있다.

한국발명진흥회 사업화지원팀 팀장  
 왕연중 記

발·특2006, 2 |