

창조적 사고를 통한 메모의 기술

“김 과장! 뭐 좀 새로운 거 없어? 그런 구태의연한 거 말고 참신한 아이디어 말이야!”

‘지금 난 안도 나름 참신하다고 겨우 생각해서 말한건데 더 이상 무얼 하라는 말씀이신지...
해야할 다른 일도 많은데, 그걸 알면 내가 팀장을 하지!!!’

“도대체 뭘 어떻게 해야 하는 거지...?”

“.....”

조직에서 전략회의나 부서회의를 할 때면 빠짐없이 등장하는 단골메뉴 멘트라는 데 아무도
이의를 제기하지 않을 것이다. 어쩌면 오늘 아침회의에서 똑같은 이야기를 듣고 지금 이 글을
읽고 있는 독자가 있을 지도 모르겠다.

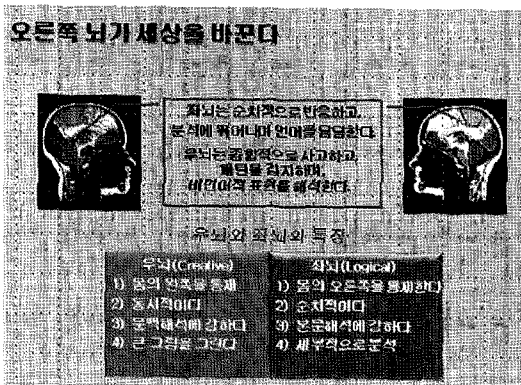
새로운 미래가 온다

이제 산업화시대와 정보화시대의 주역이었던 '지식근로자(화이트칼라 근로자)' 들의 주무기인 논리적, 선형적, 분석적인 역량만으로는 더 이상 새로운 부가가치를 만들어 내기가 점점 더 어려운 세상이 되어감에 따라, 통섭(統攝, Consilience), 컨버전스(Convergence), 크로스오버(Crossover) 등으로 표방되는 다양한 사고를 가진 멀티재능을 갖춘 이들이 우수하고 능력 있는 인재로 대접받는 시대로 나아가고 있다.

세계적인 석학이자 엘 고어 부통령의 수석 연설문 작성자로 잘 알려진 다니엘 핑크는 그의 저서《새로운 미래가 온다》에서, “지난 150년 간 산업화시대와 정보화시대를 거쳐오면서 21세기는 인간의 우뇌를 더욱 사용해야 하는 하이컨셉(High-concept), 하이터치(High-touch)의 시대로의 변화를 맞이했다”고 말하고 있다.

오늘날 우리가 살고 있는 정보화시대가 우리에게 요구했던 좌뇌적 재능<그림1>이, 이제는 창조적 능력, 공감하는 능력, 큰 그림을 볼 줄 알고 그려낼 수 있는 능력을 담고 있는 우뇌적 재능<그림2>으로 이동해가고 있는 것이다.

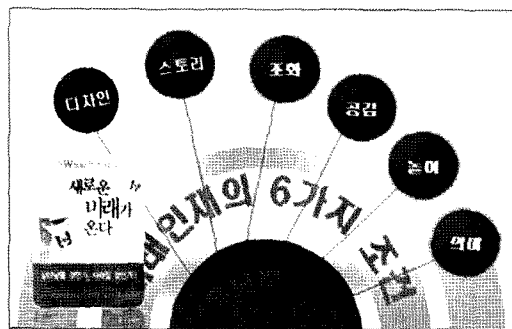
구체적으로는 '디자인 · 스토리 · 조화 · 공감 · 놀이 · 의미' 요소라는 미래 인재의 6가지 조건<그림3>을 가져야 새로운 세상에서 살아남고 번성할 수 있다고 다니엘 핑크는 말한다. 이 모든 재능들은 “우뇌적 사고”로 계발이 가능한 것들이다. 새로운 미래의 중심에는 우뇌가 있는 것이다.



<그림1. 우뇌와 좌뇌의 특징>



<그림2. 우뇌와 좌뇌의 비교>



<그림3. 미래인재의 6가지 조건>

이제 우뇌로 승부한다

다가오는 미래의 승부처인 우뇌를 어떻게 계발할 것인가? 조직이 원하는 아이디어와 발상으로 고객을 매료시키려면 우리의 두뇌를 “승자의 두뇌”로 만들어야 한다. 발상의 전환과 창조적인 상상을 통해 머리 속에 선명하게 기억하노라면, 우리의 뇌는 그것을 잠재의식에 새기고, 성공프로그램을 자동적으로 만들어준다. 이러한 습관을 통해 우리의 우뇌는 점차 “승자의 우뇌”로 변해갈 것이다. 저명한 심리학자인 막스웰 몰츠 박사는 “우리의 뇌는 선명하게 그려진 상상과 실제 현실을 구분하지 못한다”라고 했다. 따라서 평소에 진지한 자세로 이미지 트레이닝에 몰입하는 습관을 자주 갖는 것이 우뇌계발의 핵심이다.

이미지 트레이닝의 가장 좋은 소재는 광고디자인이다. 찰나 간에 소비자의 눈길을 사로잡는 강한 공감은 우리의 상상력을 자극하며 우뇌계발 트레이닝으로는 그만이다. 단순하면서도 설득력 있는 메시지로 얼마나 우리의 상상력을 자극하는가!

이제부터라도 도심 곳곳에 설치된 옥외광고판이나 포스터, 버스의 측면광고도 소홀히 보지 말고 학습도구로 적극 활용하자.



〈그림4. 포뮬러 치약 광고〉



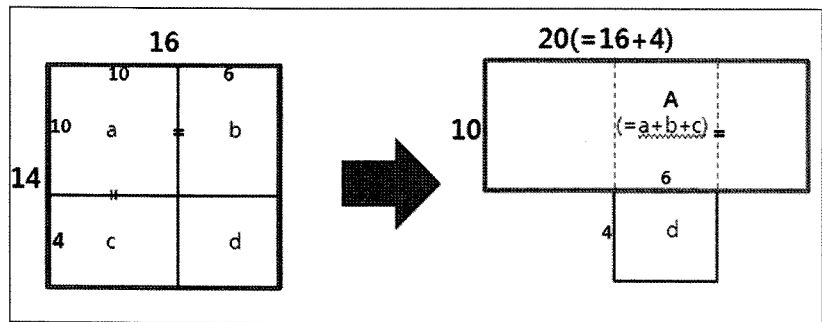
〈그림5. 정박한 선박을 이용한 스파게티 광고〉

19단 완전정복

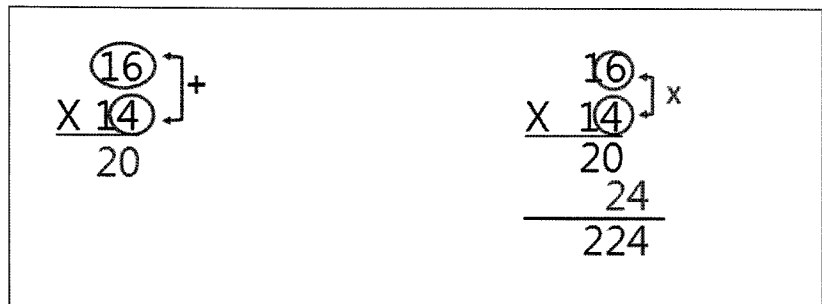
한때 IT강국으로 부상한 ‘인도’의 비밀이 “19단 외우기”라고 회자되면서 이와 관련된 수많은 학습서와 관련서적이 쏟아져 나왔던 시절이 있었다. 하지만 학습도구로 정착되지는 못했다. 이유가 뭘까? 단순히 결과에만 집착해서 구구단처럼 무조건 외우려 했기 때문이다. 이미지화해서 전체적인 의미로 파악하는 우뇌적 사고로 이해하면 너무나 쉽게 외워지는 것을 기존의 좌뇌적 학습방법을 고집했기 때문에 실패한 것이다. 〈그림6. 19단 계산법〉에서 보듯 16×14의 곱셈을 직사각형의 가로와 세로로 생각해서 넓이

를 구하는 문제로 변형하여, 4개의 작은 직사각형 a, b, c, d를 2개의 직사각형 $A(=a+b+c)$ 와 d로 단순화시켜 계산하면 쉽게 계산할 수 있다.

우선 곱하는 두 수의 위 두자리(16)와 아래 일의 자리(4)의 수를 합해서 적고, 다음으로 일의 자리 수를 곱해서(6×4) 그 값을 아랫줄에 기록하고 둘을 합하면 된다. <그림7. 19단 계산법> 이 방법이 숙달되면 암산으로도 충분히 계산이 가능하다. 각자 연습해 보기 바란다.



<그림6. 19단 계산법 ①>



<그림7. 19단 계산법 ②>

기록관리를 위한 메모의 3원칙

일본의 유명한 우뇌 트레이닝 컨설턴트인 미츠오 코다마 교수는 《성공을 부르는 우뇌 트레이닝》에서 역사상 천재로 불렸던 인물 중 300여 명의 생활습관을 조사한 캐서린 록의 연구결과를 통해 한가지 공통점을 찾아냈는데, 그것은 그들이 자신의 머릿속에 떠오른 생각을 종이에 기록하는 능력을 갖고 있다는 점이다. 성공한 모든 사람은 '기록의 달인'이다. 레오나르도 다빈치의 스케치나, 아인슈타인의 '자서전노트', 벤저민 프랭클린의 '자서전', 토마스 에디슨의 기록과 편지 등을 보더라도 알 수 있다. 기록하는 행위가 지성을 높이고, 잠재의식을 일깨우는 역할을 하며 두뇌활성화에 기여하는 바가 크기 때문이다. 머릿속에 떠오른

생각을 기록하는 습관을 들이고 문장 혹은 그림으로 직접 표현해서 나타내면, 아무리 재주가 없는 보통사람이라도 천재가 될 수 있다.

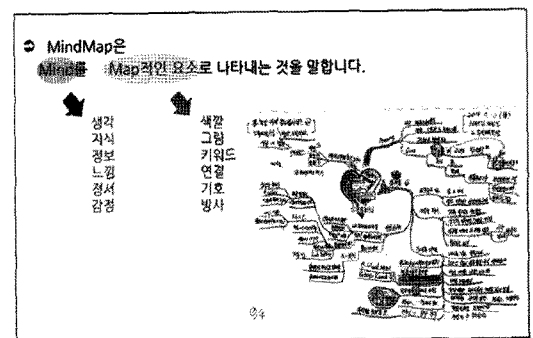
기록을 할 때 기억해야 할 『메모의 3원칙』이 있다. 첫째, 『주머니 하나』, 둘째, 『시간의 축』, 셋째 『꼬리표』이다. 가급적 모든 기록은 한 권의 다이어리(주머니 하나)에 몰아서 기록을 해야하며, 둘째 시간의 순서(시간의 축)대로 일목요연하게 정리되어 있어야 한다. 마지막으로 기록의 정보를 일목요연하게 알 수 있도록(꼬리표) 설정해 두어야 한다. <그림8. 꼬리표 예시> 이 꼬리표는 자료가 방대해질수록 데이터의 분류/관리 및 검색 시 굉장한 위력을 발휘하는 도구가 된다.



<그림8. 꼬리표 예시>

기록의 혁신, 마인드맵

또 하나의 기록관리 툴이 이미지로 생각을 형상화하여 기록하는 마인드맵이다. 마인드맵은 1971년 영국의 교육심리학자이자 멘사회원인 토니부잔이 다빈치의 메모에서 영감을 얻어 개발한 것으로 기호, 그림, 색상 등을 활용하여 유기적으로 연결되는 여러 생각들을 방사형으로 펼쳐 기록해 나가는 가장 효과적이고 창의적인 사고법이며, 생각을 체계화하고 기억력과 이해력을 증진시키는 혁신적인 메모의 기술이다. <그림9. 마인드 맵>



<그림9. 마인드맵>

무엇이든 첫술에 배부를 수는 없는 법. 처음엔 막막하고 어렵겠지만 서투르면 서투른 대로 꾸준히 연습하다 보면 어느새 자유자재로 활용하고 있는 자신을 보게 될 것이다.누구라도 손쉽게 시작할 수 있는 마인드맵 작성요령을 간단히 소개해 본다.

[1] 1단계 - 준비자료

- (1) 세로보다 가로가 더 긴 백지(A4 이상의 크기)
- (2) 형광펜이나 색연필세트(색상감각을 통해 기억효과 증대) 및 필기구

[2] 2단계 - 중심이미지 작성

- (1) 중앙에서 시작 - A4의 기준으로 3cm X 2cm 이내로 그린다. 3~4색을 사용한다.
- (2) 그림이미지로 나타내면 단어보다 100배의 기억효과가 있다.
- (3) 그림을 그린 후 테두리는 만들지 않는다. - 자유로움을 제한함.

[3] 3단계 - 주가지 펼치기

- (1) 나뭇가지처럼 길쭉하고 구부정한 모습으로 자연스럽게 그린다.
- (2) 단어의 길이와 가지의 길이를 동일하게 그린다.
- (3) 핵심단어 위주의 키워드로 기록한다.

[4] 4단계 - 부가지 덧붙이기

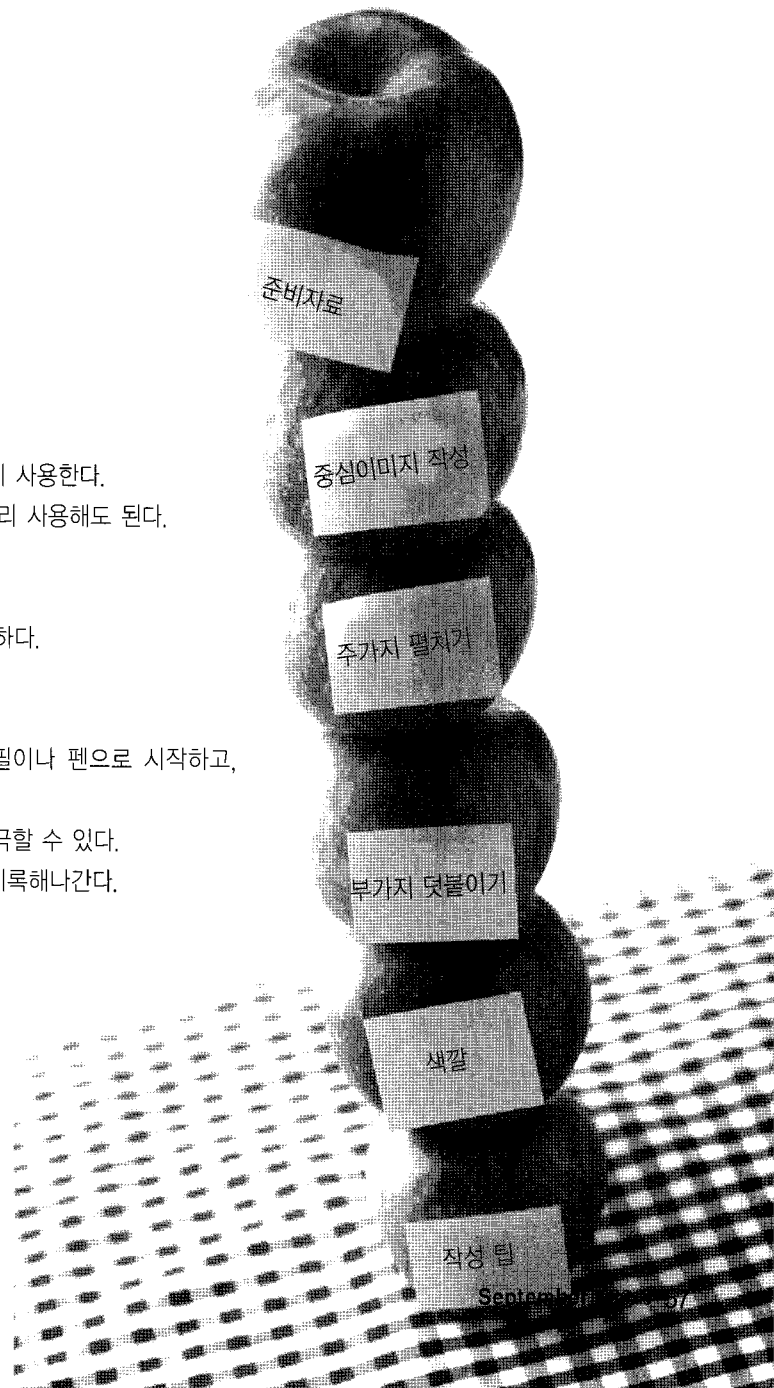
- (1) 주가지와 연결성을 가지고 기록한다.
- (2) 선과 단어는 주가지보다 작고 가늘게 그린다.
- (3) 차례나 순서를 지킬 필요는 없다.
- (4) 그림, 단어, 표 등으로 주가지의 내용을 확장한다.

[5] 색깔

- (1) 주가지 별로 각각 한 가지 색깔을 정한다.
- (2) 정보의 성격별로 색깔을 정한다.
가령 빨간색은 숫자나, 긴급한(중요한) 정보를 나타내는데 사용한다.
- (3) 한 마인드맵에서 의미있는 색을 다른 마인드맵에서는 달리 사용해도 된다.

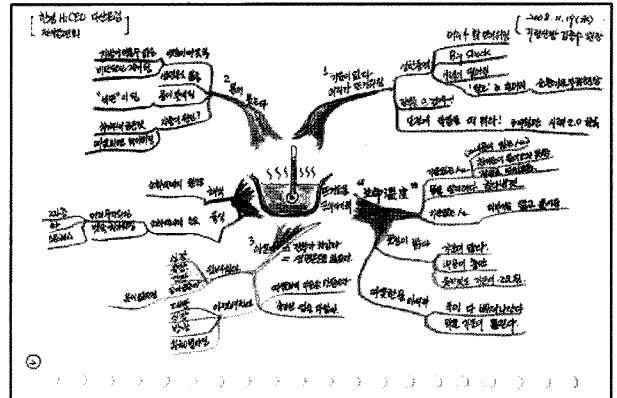
[6] 작성 팁

- (1) 마인드맵을 작성할 때도 꼬리표를 작성하면 나중에 편리하다.
- (2) 글씨는 알아보기 쉽도록 크고 깔끔하게 쓴다.
- (3) 생각이 잘 나지 않을 경우에는 빈가지로 두어도 좋다.
- (4) 시간이 없거나 상황이 여의치 않을 경우 한자루의 연필이나 펜으로 시작하고, 나중에 이미지를 그려넣고 색깔을 칠해도 좋다.
이런 방법은 머릿속을 명확히 해주고, 여러 상상력을 자극할 수 있다.
- (5) 기록하는 순서는 시계를 따라 방향을 잡고 12시부터 기록해나간다.
(그림10, 11. 마인드맵사례)

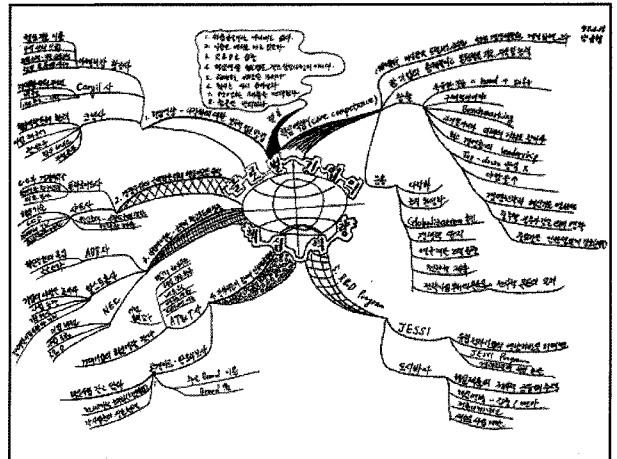


결론적으로, 창조적 사고를 통한 메모의 기술을 통해서
우뇌를 활성화함으로써 내 안의 성공인자를 끌어내고, 긍정
적인 확신을 통해 당면한 과제들을 훌륭히 수행할 수 있게
된다면, 이러한 노력이 우리를 성공의 길로 인도할 것이다.

처음부터 익숙할 순 없지만 끈기와 노력을 통해 차근차근
내 것으로 만들어간다면 하이터치, 하이컨셉 시대의 주인공
으로 미래를 이끌어가게 될 것이라 확신한다.




<그림10. 마인드맵 사례①>



<그림11. 마인드맵 사례②>





이용각
 서울대 기계설계학과 졸업
 (주)에나온비즈 기획마케팅본부장
 (주)굿미디어 기획이사
 (주)3P자기경영연구소 전임강사
 독서포럼나비 연합회장