

창의적 발상의 다양화를 위한 수평적 사고기법의 활용에 관한 연구

A Study on Application of The Lateral Thinking for Expansion of Creative Idea Generation

김현정

서울여자대학교 미술대학 디자인학부

Kim, Hyun-Jeong

Division of Design, Seoul Women's University

• Key words: Lateral Thinking, Brainstorming, KJ method, Synectics

1. 서론

디자인의 문제를 이해하고 정의 하는 과정에 분석적인 접근 방법이 요구 된다면, 문제의 해결과정에 있어서는 창의적 발상 기법이 적극적으로 활용 된다. 창의적 발상 기법은 아이디어 발상을 자유롭게 하기 위하여 고정관념이나 편견, 분석적 평가 등의 사고의 흐름을 방해하는 것에서 벗어나고자 하는 것으로써, 지금까지 브레인스토밍, 브레인라이팅, KJ법, 시네틱스 등의 창의적 발상의 대표되는 방법들이 디자인 문제해결과정 즉, 아이디어 전개과정에서 활용되어 왔다. 그러나 이러한 기법들의 접근방식이 적극적인 창의적 '무엇'의 결과에 초점을 두기 보다는 창의적이 될 수 있는 '어떻게'라는 절차의 가능성에 특징을 갖고 있어, 이를 통해 도출된 아이디어들의 창의성 수준을 언제나 높이 평가하기에는 다소 미흡함이 존재해 왔다. 반면, 수평적 사고는 인간의 논리적 분석 특성에 의해 지배받는 사고 습관을 효과적으로 차단하고, 우연성, 비논리성의 '도발적(Provocation)' 일 만큼의 창의적 아이디어를 얻을 수 있다는 장점을 갖고 있다. 그러나 수평적 사고의 장점을 살려 디자인 문제해결 과정에 직접 활용하기에는 체계적인 '어떻게의 절차'를 강화해야 할 필요성도 느껴진다.

따라서 본 연구에서는 디자인 문제해결과정이라는 관점에서 기존의 창의적 발상 기법들과 수평적 사고기법의 개념을 이해하고 특성을 분석하여, 기존 기법들의 접근방식에 수평적 사고기법을 적용하는 방법에 대한 연구를 통하여 창의적 발상의 다양화 및 체계화 가능성을 제시하고자 한다.

2. 창의적 발상 기법의 이해

2.1 창의적 발상 기법

Brainstorming

1939년 오즈번(Alex F. Osborn)에 의해 개발된 이 기법은 제약없이 생각하도록 격려함으로써 좀 더 다양하고 폭넓은 사고를 통하여 새롭고 우수한 아이디어를 얻으려는 방법이다. 정신병 환자의 정신착란을 의미하던 이 용어는 오스본이 회의방식에 도입한 뒤로는 자유분방한 아이디어의 산출을 의미하게 되었다. 전형적인 브레인스토밍은 '판단의 유보', '양은 곧 질'이라는 원칙 아래 평가의 금지 및 보류, 자유분방한 사고, 양산, 결합과 개선의 네가지 규칙을 가지고 있다.

Brainwriting

브레인스토밍과의 차이점은 아이디어를 종이에 기록한다는 점이다. 장점은 브레인스토밍 보다 지배적인 개인들의 영향이

줄어 들고, 모든 참가자들이 서로의 아이디어를 공유할 기회를 동등하게 갖도록 한다.

Gordon Method

미국의 고든(J. J. Gordon)에 의해서 고안된 것으로 브레인스토밍과 마찬가지로 집단적으로 발상을 전개한다. 다만 브레인스토밍은 테마가 구체적으로 제시되어 실시하는데 비해 고든법은 키워드만 제시된다. 예를 들어 면도기의 신제품 개발을 위한 경우 테마를 '깎는다' 로만 제시하여 참가자들로부터 깎는 것과 관련된 다양한 아이디어가 도출되도록 한다.

특성 열거법

미국의 크로포드 교수가 고안한 것으로 문제점 발견을 촉진하는 기법이다. 브레인스토밍 회의에서 아이디어 창출을 촉진시키기 위해 활용된다. 일반적으로 그 사물을 구성하고 있는 부분이나 요소, 또는 성질과 기능의 특성을 계속 열거해 나가면서 아이디어를 찾는다. 특성을 표현하는 방식에 있어서는 명사적 특성, 형용사적 특성, 동사적 특성의 표현법을 쓴다.

Synectics

시네틱스 발상법도 고든에 의해 처음 시작한 것으로써, 유사한 것에서 발상하는 것으로 의인적 유추, 상징적 유추, 공상적 유추, 직접적 유추 같은 4가지 방법으로 쓰여진다.

KJ법

문화 인류학자인 일본의 카와기다지로가 고안해낸 것으로서, 개개의 사실이나 정보를 보고 직감적으로 서로 어떤 관계가 있다고 느끼는 것끼리 만들어 나아가는 것이다. 이 방법의 특징은 하나의 사실, 관찰한 결과 또는 사고한 결과 등을 각각 작은 카드에 단문화하여 기입해서 내용이 비슷한 것, 관계가 있는 것끼리 모아 그룹화하여 상호 관련성을 고려한 배치를 하고 그 연관성을 화살표로 표시한다.

Morphological Analysis (형태분석법)

즈위키(Zwicky)에 의해 제안된 이 기법은 부분적 해결안을 전개하여 이들의 종합을 통해 새로운 체계를 형성한다. 특히 비교적 짧은 시간에 각 디자인 요소들을 빠짐없이 적용하여 많은 양의 아이디어를 내고, 구체적 이미지로 해결안을 도출한다는 특징이 있어 디자인에서 널리 활용된다.

2.2. 창의적 발상 대표기법의 분류

2-1절의 제품디자인에서 자주 활용되는 기법들은 표 2-1에서와 같이 접근방식이 직관적/체계적인지, 아이디어 도출원리가 연상/직면적인지에 따른 각각의 특징을 설명할 수 있다.

[표 2-1] Horst Geschka에 의한 분류

기법의 조작원리	아이디어 도출원리	
	연상	직면
직관적	직관적 연상 Brainstorming Brainwriting	직관적 직면 Synectics
체계적	체계적 변화 Multidimensional morphological analysis	체계적 직면 Morphological matrix

또한, 브레인스토밍 기법이 단순히 비판을 배제하는 시도로부터 창의적인 발상을 전개할 수 있다는 가능성을 제시 한 이후로 방법적인 측면에서 이 기법을 보완하는 브레인라이팅, 브레인라이팅 풀, 고든법, NM, NHK, 특성열거법 등이 개발되었고, 발상의 창의성에 접근하는 한 방법으로 시네틱스, 체계적 분석을 통하여 요소를 발굴하여 조합하는 형태분석법은 발상의 창의성 보다는 발상의 다양성 및 종합에 그 특징을 찾을 수 있으며, 이를 정리하면 표 2-2와 같다.

[표 2-2] 대표기법의 특성

	구성원	정보 환수단	발상방법 특성			내용
			발상 분위기 조성	구체적 발상법	분석적 다양화	
Brainstorming	그룹	언어	○			비판배제
Brainwriting	그룹	글	○			비판배제
Gordon Method	그룹	언어 글	○			원리 연상
특성열거법	개인	글		○	○	요소분석 아이디어발산
Synectics	(개인) 그룹	언어		○		유추
KJ법	(개인) 그룹	글 그림		○	○	요소분석 발산->수렴
입출력법	개인	글 그림		○		인과관계 연상
Morphological A.	개인	그림			○	요소분석 변환->수렴

3. 수평적 사고 기법 (Lateral Thinking)

영국의 의학 및 심리학을 전공한 에드워드(Edward de Bono) 박사는 1967 비판적, 분석적, 체계적 특성의 수직적 사고에 대비되는 우연적, 비논리적 특성의 수평적 사고가 창의적인 아이디어 개발에 효과적임을 주장하며 구체적인 수평적 사고 전개에 대한 방법을 제시하였다.

3.1 Provocation

Alternatives, challenge, Radom Entry 등으로 제안된 수평적 사고의 여러 기법이 있으나 Provocation 기법은 디자인에서 구체적으로 활용 가능성이 높다. 개념은 현실에서는 전혀 관련이 없는 엉뚱하고 도발적인 내용을 제시하고, 말하기 전에는 그렇게 말하는 이유를 따지지 않는다는 것이다.

1. 탈출도발 (Escape Provocation)

어떤 상황에 당연하다고 여기는 것을 적는다.
당연해 보이는 것을 탈출한다. (누락, 취소, 무효화)
새로운 아이디어로 옮겨간다.

2. 역전도발 (Reversal Provocation)

어떤 행동의 정상적인 방향을 역전시킨다.

3. 소망적 사고도발 (Wishful Thinking Provocation)

공상적인 욕구를 만들어 낸다.
결코 일어날 수 없는 일을 만들어 낸다.

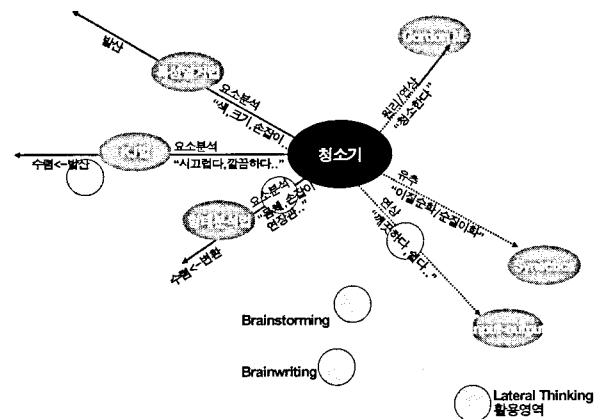
이동의 방법

- 즉흥적으로 (Top of the head) : 생각이 떠오르는 대로 이동
- 추출 (Extract something) : 도발에 담긴 원리, 개념, 속성 (가치) 중심으로 새로운 아이디어를 탐색
- 차이점에 주목하기(Focus on the difference) : 제기된 도발과 일상적인 방식 사이에 존재하는 차이에 초점을 둠
- 순간에서 순간으로 (Moment to moment) : 도발이 실제로 이뤄지는 장면을 그려봄
- 긍정적인 측면 (Positive aspects) : 긍정적인 측면은 무엇인가?, 어떤 이득을 얻을 수 있는가?
- 특수 조건 (Special circumstances) : 도발 내용에 적합한 특수한 조건이나 환경을 찾아 봄

3.2 수평적 사고 기법의 확대적용

수평적 사고에서 제안 하는 기법은 사고발상의 절차보다는 새롭고, 창의적인 발상을 할 수 있는 다양한 기술적 방법이라는 특징을 알 수 있다. 따라서 표 2-2에서 제시된 구체적 발상법에 해당되며, 오히려 도출된 발상의 질적인 측면에서 볼 때 높은 평가가 가능하다. 그림 3-1은 창의적 발상 기법들의 진행 절차 및 발상방법의 특성을 상호연관성을 분석하여 도표화한 후, 수평적 사고기법의 적용 및 활용 영역에 대한 가능성을 청소년기의 예를 들어 제시하였다.

[그림 3-1] 수평적 사고 기법의 활용



5. 결론

본 연구에서는 기존의 창의성 발상기법에 수평적 사고 기법의 특징을 활용하여 디자인 문제를 보다 창의적으로 해결하도록 하는데 초점을 두었다. 각 기법들에 대한 특성을 분석하여 상호 보완 하려는 점목의 시도는 향후 디자인 결과의 질적인 향상에 도움이 될 것으로 예상된다.