



발명인의 길

발명인의 자세(2)

없다. 자 어떻게 할 것인가. 돌아가는 사고법을 모르는 사람은 '헤엄쳐 건넌다' '배로 건넌다' 등 어떻게 하든 물위로 건넌다는 발상밖에 나올 수가 없다. 그러나 물속으로 가는 방법도 있을 수 있고, 하늘을 날으는 방법도 있고, 상류까지 올라가는 방법도 있다.

이처럼 아이디어의 세계에는 수많은 방법이 있는 것이다. 한 방법만 고집하지 말라.

는 어떠한 관계가 있을까?

전구는 밝게 하는 것이고, 보온병은 일정한 온도를 유지하기 위한 것. 기능에 있어서는 전혀 이질적인 것이다. 그러나 어떤 전구 메이커는 불황일 때 보온병 제조에 뛰어들어 대단한 성공을 거두었다. 품질이 뛰어난 제품으로 핀치를 이겨낸 것이다. 그 비밀은 전구의 제조에는 진공기술이 있어야 하는데, 이 회사는 그점에 있어서는 극히 우수한 기술을 가지고 있었다는 데에 있다. 전구와 보온병은 그점에 관한한 동일한 면을 가지고 가는 것이다.

〈前號에서 계속〉

관계가 없는 것도 맞추어 보라

엮핏보아 전혀 관계가 없는 것을 무리하게 들어맞춘다는 것은 발상을 전환함에 있어 상당히 유력한 방법이다.

전혀 관계없는 것을 무리하게 맞추는 다음, 생각을 거듭한다. 그러면 기성관념의 틀에서 벗어나 새로운 아이디어를 낼 수가 있는 것이다.

돌아가는 사고법을 익혀라

강을 건너야 하는데 다리가

뚫나기의 눈으로 보라

뚫나기의 눈이 전문가가 보지 못했던것을 보고 이것이 창조 의 단서가 된 예는 얼마든지 있다. 멜런이 가스 라이터를 시계방에서 팔아 성공하고 있는 것도 하나의 예일 것이다. 시계방에서 팔고있는 이 가스 라이타는 처음부터 고급품이라는 이미지를 갖고 나타났다. 라이터 기술자도 아닌 일개 셀러리맨의 뚫나기 눈이 적중한 것이다.

이질적 세계에서 힌트를 찾아라

전구(電球)와 보온병 사이에

달걀의 이용법을 말해보라

달걀의 이용법을 말해 보라는 실문을 냈다. 최저 5가지. 시간은 3분. 잠깐 동안에 많이 나왔다. 그러나 그것은 「삶아서 먹는다」 「날것으로 먹는다」 「도시락 반찬으로 쪄서지와 익혀 짜른다」...등 모두가 먹는 것 뿐이었다. 먹는다는 이용법 이외에는 아무것도 없다. 「명든 데를 문지른다」 「눈과 코를 그려 인형을 만든다」 「맛사지

- ... 요즘 본회를 찾아오는 사람중에는 기성 프로급 발명인들이 대부분이지만 「나도 발명...」
- ...인이 되고 싶는데 어떻게 하면 되느냐?」고 물으러 오는 발명인 지망생도 적지 않다. ...
- ... 그때마다 상담자들은 크게 당황하곤 한다. 답은 간단하다. 발명인이 되려면 발명을...
- ...하면 되는 것이다. 그러나 그것을 모르는 사람은 없다.
- ... 그렇다면 발명인의 길, 즉 발명인이 되기 위한 자세와 방법을 답해주어야 하는데 물...
- ...는 사람들의 수준이 천태만상이라 여간 답답한게 아니다.
- ... 관계 서적을 추천하면 내용이 장황하니 간단하게 설명해 달라는 것이다. 이에 외지...
- ...(外誌)에서 이 글을 골라 2회에 걸쳐 신기로 했다.〈편집자 주〉...

를 한다.]는 것 등 먹는 이외의 용도를 생각하면 금방 5개 정도는 나올 것인데도 말이다.

잇는다는 것도 알아라

때로 아이디어는 막판에서 잊어버리고 있을 때 갑자기 솟아 나온다. 그리고 또 막판에 몰린다. 한때, 잊어버린다. 이럴때 갑자기 생각난다고 하는 패턴을 되풀이 하는 경우가 많은 것이다. 따라서 아무리 생각해보아도 좋은 아이디어가 생각되지 않을 때는 기분을 전환해야 한다. 다른 일을 하면서 그것을 잠시 잇는다. 이것이 아이디어를 꼬집어내는 하나의 방법이다.

핀치를 지혜로 극복하라

머리가 활발하게 움직여 지혜가 나오는 때는 좋아하는 일을 하고 있을 때와 핀치(pinch)에 물렸을 때다. 이러한 때는 심혈을 기울여 자기 일에 몰두하기 때문이다.

따라서 가끔 자기의 정신 상태가 이완되었다 싶으면 스스로

자기를 코너로 몰아 핀치의 상황을 만들어 보라. 그리고 기필코 그것을 극복해야만 한다.

서두르지 말라

미국의 어떤 심리학자가 여러 아이디어맨의 경험담을 토대로 연구한 결과, 다음과 같은 발상의 4단계설이라는 것을 발표했다.

제 1 단계—준비기(의식적인 노력의 시기)

제 2 단계—품고있는 시기(아무리 생각해도 좋은 아이디어가 떠오르지 않아 의식적인 노력을 중단하는 시기)

제 3 단계—번득이는 시기(아이디어가 시각적 이미지로 번득이는 시기)

제 4 단계—검증기(번득 생각난 힌트가 음미되고 구체화되는 과정)

이처럼 아이디어도 술처럼 발효기간이 필요하므로 조급히 서두르면 안된다.

시점(視點)을 내려라

어떤 장난감 가게에서 이런 일이 일어 났다.

가게 주인은 여러가지로 연구해서 아이들이 좋아할 수 있는 물건을 골라 진열해 놓았지만, 어찌된 셈인지 아이들은 그것은 쳐다보지도 않고 다른 장소에 전부러 놓여 있는 장난감을 사 간다. 「도대체 어떻게 된 셈인지 모르겠다」는 상담을 받은 사람이 점포 안에 들어가 보니 확실히 어린이들이 좋아할 것 같은 장난감들이 즐비하게 놓여져 있다.

이때 그 상담자에게는 문득 어떤 생각이 떠올랐다.

「잠깐, 아이들은 작습니다. 너무 높이 진열되어 있으므로 아이들에게는 보이지 않을지도」

그리고 의자에 앉아 작은 아이들의 눈 높이를 만큼 내려 보니 역시 물건이 전혀 달라 보인다. 어른이 볼 때 가장 잘 보이는 곳은 작은 어린아이들에게는 사각(死角)이 된다.「아이들의 눈 높이만큼 시점을 내릴 필요가 있다」

그래서 가게 주인과 상담자 두 사람은 무릎으로 걸으면서 장난감이 아이들의 눈 높이에 잘 보이도록 새로 진열했다. 그러자 매상이 부쩍 올랐다는 것이다. <※>