



# 아이디어 창출 및 발명의 발상기법

## 수명이 있다

보통 하나의 신제품이 탄생하려면 그에 소비되는 인력, 자금 등이 어마어마한 액수에 이른다. 그래서 한 제품을 십 년, 이십년씩 계속 유행시킬 수만 있다면 기업으로서는 엄청난 이익을 볼 수 있을 것이다.

그러나 현실은 그렇게 녹록하지만은 않다. 한 상품이 10년을 간다는 것은 극히 드문 일이고, 한 5년만 지나면 장수상품에 속하게 된다. 그리고 보통 상품의 라이프 사이클은 대략 3년 정도로 잡히고 있으나 요즘은 그나마도 단축되고 있는 실정이다.

따라서 신제품을 개발하는 데에는 이 라이프 사이클을 고려하는 것이 매우 중요하다. 만약 수명이 거의 끝난 것으로 여겨지는 상품을 계속 생산한다면 무슨 의미가 있겠는가? 재고품만 늘리게 될 뿐이다. 항상 상품의 수명을 생각하고 제때에 맞추어 신제품을 만드는 것이다. 이를테면 아주 간단한 '바퀴벌레 잡기'에 서도 그런 사정을 잘 알 수 있다.

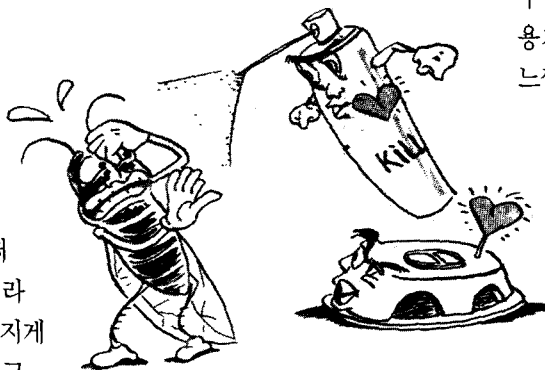
까맣고 반지르르한 등껍질을 가진 바퀴벌레. 어쩌다 집안에 그것이 출몰하기라도 하면 온 식구는 자지러지게 비명을 지른다. 바퀴벌레는 그

만큼 혐오의 대상이 되고 있는 것이다. 따라서 '바퀴벌레 퇴치'라는 슬로건 아래 여러 상품들이 등장하여 선보였다.

우선 10여년 전쯤에는 바퀴벌레를 잡는 수단으로 살충약이 섞여있는 먹이를 살포하는 방법을 썼다. 또는 바퀴벌레가 지나다니는 곳에 살충약을 뿌려두기도 했다. 그러나 이 방법은 얼마 안가서 실용성을 잃고 말았다. 집안 곳곳에 뿌린 이 살충약 덕분에 바퀴벌레를 퇴치하기는 커녕 애매하게도 애완동물이나 어린이들이 해를 입었기 때문이다.

그 다음으로 개발된 상품이 소위 바퀴벌레 잡이 집이라는 것이다. 그것은 종이나 알루미늄 판지 등으로 만든 삼각형의 작은 상자이다. 그 상자의 밑부분에는 끈끈이가 칠해져 있어 일단 바퀴벌레가 그곳에 들어가면 발이 접착제에 엉겨붙어 꼼짝달싹할 수 없도록 되어 있다. 이것은 상자 안에 바퀴벌레가 가득 붙어있는 것을 눈으로 직접 확인할 수 있게 되어있다. 그래서 사용자가 퇴치 효과를 확실하게 느낄 수 있으므로 크게 인기를 끌었다.

그러나 이것 또한 구매자들의 욕구가 변함에 따라 점차 사라지게 되었다. 그리고 에어졸식의 분무기나 가스 등을 사용하는 것이 나타나 한동안 사용되었다. 이것 다음에는 미끼를



먹은 바퀴벌레들이 사람의 눈에 띄지않게 죽고 이것이 다시 연쇄적으로 살충효과를 내는 상품이 개발되어 시판되었다.

약 10여년 사이에 무려 네 번 이상의 변화를 보이고 있는 것이다. 이렇듯 각 상품은 각각의 수명을 가지고 있다. 이 바퀴벌레잡이는 그나마 수명이 긴 축에 드는 것이다. 컴퓨터 같은 최신편 제품은 2~3년 사이에 자그마치 네 번의 변화를 겪고 있으며, 그 간격도 점점 짧아지고 있는 실정이다.

기업이 경쟁에서 승리하기 위해서는 신제품의 개발에 주력해야 한다. 그리고 이것은 상품의 수명과 긴밀한 연관을 지닌다. 이와 더불어서 수명이 끝난 상품의 뒷처리까지 책임질 수 있다면 그보다 더 효율적인 경영책은 없을 것이다.

### 돈이 되는 것은 아니다

힌트가 곧바로 발명이 되는 것이 아니다. 그리고 발명이 모두 돈이 되는 것도 아니다.

힌트는 제작의 공정을 거쳐 실물화된 물품이 나와야 비로소 발명으로 인정 받을 수 있다. 그리고 완성된 발명품은 상품화의 과정을 거쳐 대중화에 성공해야만 되는 것이다. 만약 누군가 발명가가 되기를 꿈꾸는 사람이 있다면 그는 이 사실을 꼭 기억해 두어야 한다. 그리고 매사에 인내심을 갖고 임하도록 해야 한다. 왜냐하면 발명으로 돈을 버는 일에는 상상하기도 어려운 고난이 놓여있기 때문이다. 한 예로 ○씨의 고무장갑 이야기를 보자.

○씨가 발명 아이디어를 낸 것은 비교적 간단하였다. 그는 아내가 설거지를 하는 도중에 접시를 떨어뜨리는 것을 보고 발명힌트를 얻었다.

‘고무장갑이 미끄러워 그런 실수를 하는 것이구나... 고무장갑의 표면을 까칠까칠하게 만들면 어



떨까?’

그가 창안해낸 아이디어는 확실히 신선하고 실용적인 것이었다. 그러나 그것을 상품화하는 데에는 많은 문제점이 있었다. 아이디어는 있었으나 그것을 만드는 방법은 전혀 감을 잡을 수가 없었던 것이다. 하는 수 없이 그는 고무장갑을 만드는 방법부터 배워나갔다. 반년이라는 시간을 소비한 뒤에야 비로소 그는 고무장갑의 제조공정을 알아내었다.

‘옳아, 손 모양의 도자기를 생고무액에 담가 두었다가 말려서 벗겨내면 고무장갑이 되는 것이로군...’

일단 첫번째 문제는 해결되었으나 아직도 문제는 산같이 많이 남아 있었다. 다음엔 고무장갑의 표면이 거칠어지도록 도자기 손의 표면을 처리하는 일이 문제로 등장했다. ○씨는 이번엔 도자기 만드는 법을 배워야 했다. 그는 옹기장이의 협조를 받아 도자기 굽는 법을 익혔고 이를 통해 도자기 표면에 모래를 뿌려 처리하는 법을 개발해내었다.

○씨가 이 발명이 성공하기까지 바친 시간은 1년을 넘겼고, 그에 투자한 비용도 엄청난 것이었다. <王> 발특 9901