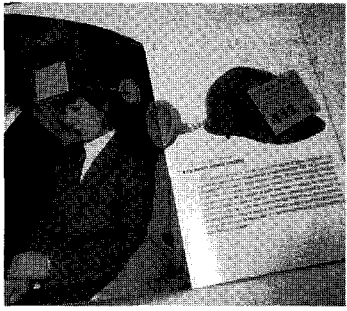


# 일본 엽기 발명품, 네티즌에게 화제



▲ 지하철에서 좋다 보면 머리가 앞으로 고꾸라져 불편하고 민망해하는 사람들을 위해 일본에서 개발된 머리 고정 헬멧. 더 볼어 이마에 '어느 역에서 내려요'라는 표시까지 붙여있어 지하철에서 안심하고 잘 수 있다고 한다.

최근 네티즌들 사이에 일본에서 발명된 황당 발명품 사진이 화제가 되고 있다. 이들 사진은 책을 촬영해 화질이 떨어지는 데다 출처도 분명치 않다. 그러나 장난기를 넘어서 기발함으로 눈길을 끌며 주요 사이트나 게시판을 통해 빠르게 전파되고 있다.

생선 손질을 못하는 심약한 주부들을 겨냥한 이색 발명품은 일본 엽기 발명품의 진수 가운데 하나다. 이 도마에는 생선의 머리를 가리는 홀더가 달려 있다. 머리를 썩둑 쳐낼 때 느끼는 심적 부담감을 줄여준다는 발상으로 비교적 현실적인 상품이다.

뜨거운 면발을 저절로 식혀주는 선풍기, 일체형 젓가락이나 립스틱형 버터 등도 제법 그럴듯한 발명품이다.

아이디어는 좋으나 현실에서 쓰기 불가능해 보이는 '민망형' 발명품도 다수 등장한다. 음식을 먹을 때 머리가 흘러내리는 것을 막아준다는 헤어 가드는 본래 용도를 충분히 만족시킬 만한 기능을 갖췄으나 우스꽝스러운 모습이 되는 것은 막을 수 없다.

지하철에서 줄 때 머리를 붙잡아주는 차창 부착형 헬멧은 내릴 역을 주변 사람에게 알려주는 부가기능까지 갖췄지만 주변의 따가운 시선 때문에 막상 편히 잠잘 수 있을 것 같지 않다. 하지만 승객과 승객 사이에 빈 공간을 적절하게 활용해 이층침대처럼 나만의 좌석을 확보하는 지하철용 보조의자에 비하면 현실적인 편이다.

이를 수실 때 입을 가려주는 매너형 의수나 콧물감기 환자를 위한 헤어밴드형 화장지걸이 등은 아예 코미디에 가깝다. 이같은 엽기적 내용의 틈새로 일상에 대한 관찰력과 상상력을 엿볼 수 있다. 이들 발명품이 실제로 상품화됐는지는 알려지지 않았다.

# IBM, 미국 특허등록 11년 연속 1위

IBM이 지난해 미국 특허등록 1위를 차지, 11년 연속 1위에 오르는 기록을 세웠다. 미국 특허청(USPTO)이 미국 시간으로 지난달 12일 발표한 자료에 따르면 IBM은 2003년 한해 동안 총 3천4백15건의 특허를 등록, 지난 11년간 총 2만5천건 이상을 등록한 것으로 집계됐다.

이 수치는 경쟁사인 HP, 인텔, 선, 마이크로소프트(MS), 델, 애플, EMC, 오라클, EDS, 액센추어 등 10여개 대형 IT업체가 등록한 특허 건수를 모두 합한 것보다도 많은 것이며, IBM은 또 2003년 한해 동안 반도체 관련 새로운 특허도 1천2백개 이상 등록했다.

지난해 등록된 주요 기술 중에는 IBM이 최근 주도하고 있는 자가치유 컴퓨터 시스템, 자동 업무 연속성 및 복구 시스템, 자주 사용하는 인터넷 페이지를 모바일 단말기에 '모듬'으로 구현하는 기술, IBM 비즈니스 컨설팅서비스(BCS) 조직이 만든 제조공장 최적화 방법론, 신용카드 및 ID 불법사용방지 관련 디자인 등이 포함되어 있다.

IBM의 지적재산권 담당 부사장인 제리 로젠탈은 '기술이 앞서야 산업표준을 선도할 수 있다'며 '앞으로도 적극적인 연구 개발(R&D) 투자로 더 많은 특허를 획득하겠다'고 밝혔다.

한편 삼성전자는 1천3백13건의 미국 특허 획득으로 한국 기업으로는 유일하게 10위 안에 들어 일본 소니를 근소하게 누르고 9위를 차지했다.

# MS, 특허권 분쟁 6천만 달러에 해결

마이크로소프트(MS)는 지난달 SPA 코퍼레이션의 이미지엑스포와의 리얼타임 콘퍼런싱 소프트웨어 특허권 분쟁을 끝내기 위해 6천만 달러를 지급한다는 데 동의했다.

버지니아주 리치먼드의 배심원단은 지난해 11월 마이크로소프트에 대해 이미지엑스포의 특허기술을 무단 사용한 대가로 6천2백30만 달러를 지급토록 판결한 바 있다.

배심원단이 이미 마이크로소프트가 이미지엑스포의 개발품을 사용한 것을 의도적이었다고 결론 내렸기 때문에 동의하지 않을 경우 보상액은 3배로 늘어날 수 있었다.

만화로 보는 발명·특허 이야기 발명가의 10대 자세 ⑥ 감수/오해경 글/왕연중 그림/김민재

## 놀이도 뜻있게 하자

발명가의 10대 자세 중 오늘 것은 참 재미나는 내용 중 하나이다.

6번째의 자세 '놀이도 뜻있게 하자'이다

놀이도 뜻있게 하자! 놀면 노는거지 뜻있게 노는건도 뭐예요?

한마디로 '아무 생각 없이 놀지 말고 노는 것'에서든 원가 아이디어를 발견해 보자, 라는 거지.

자, 그럼 차근차근 얘기해 볼까? 놀이의 효과를 들자면 무엇보다도 즐거움을 꿀 수 있겠지

어떤 일이든 즐거운 분위기 속에서 놀이하듯 일한다면 그 일은 생산적이 되고 그 일에 관한 아이디어도 많이 생겨난다.

특히 어린이, 학생 가운데 초조하고 어른들까지 현대의 여유없이 살고 있는 모든 사람들이 경쟁시대 가운데-

이 놀이라는 것은 우리의 자유롭고 여유있게 생각하고 행동을 해준다.

즉 생각을 열매 맺게 하기 위해서는 놀이만큼 좋은 것이 없다라는 거다.

가령 어려운 문제라든가 곤란한 문제를 가지고 놀아 볼 경우, 즐거운 마음이 생기고 문제도 의외로 쉽게 해결될 수 있는 거지.

결론적으로 놀면서 새로운 아이디어를 만들어 간다는 거란다.

박사님~! 그럼 오늘 수업내용도 그런 만큼 신나게 놀아봐요~!!

근데 어떤 놀이를 하면서 놀까?

아, 막상 놀려니까 놀이가 생각이 안나네~! 어떤 놀이가 재미있지?

응, 글썽요~! 어떤 놀이가 좋을까?

정말 생각이 안나네~!