



# 아이디어 창출 및 발명의 발상기법

## 놀이도 뜻 있게 하자

놀이도 생산적으로 하자.

놀이의 효과를 들자면 무엇보다도 즐거움을 꼽을 수 있다.

이 즐거움 속에서는 무슨 일이든지 효과를 거둘 수 있다. 즐거운 작업 환경은 판에 박힌 듯한 평범한 환경보다 훨씬 생산적이며 능률적이다.

또한, 자기들의 일을 즐기고 있는 사람들은 더욱 적극적으로 일에 참여할 것이고, 그만큼 많은 아이디어를 내게 된다.

이러한 즐거움은 전파성이 있어 한 사람이 즐거운 마음으로 일에 임하게 되면 그 옆 사람에게도 영향을 끼쳐 결국은 그 조직의 구성원 대부분이

즐거움 속에서 열심히 일할 수 있게 된다.

흔히 현대를 경쟁시대라 한다. 우리들은 아주 어렸을 때부터 이 경쟁 속에서 자라 왔다.

이기느냐, 지느냐에 따라 상을 받고 칭찬을 받기도 하며, 벌을 받고 야유를 듣기도 했다. 따라서 우리는 이 이기고 지는 승패의식에 매우 민감하다.

그러나, 놀이에서는 다른 논리가 적용된다. 그 중요한 차이점은 잘못에 대해서 벌을 받는 것이 아니고 오히려 그 잘못에서 배운다는 데 있다. 이 길 때는 기쁘고, 이기지 못한 때에는 배우는 것이다.

생각을 열매 맺게 하기 위해서는 놀이를 활용하기 바란다.

놀이에는 아이디어를 촉진시키는 힘이 있다. 어려운 문제에 부딪쳐 곤란을 겪을 때는 그 문제를 가지고 놀아보자. 즐거운 마음으로 놀이를 하듯 문제를 다루면 의외로 문제가 쉽게 해결될 것이다.

또 문제를 갖고 있지 않다면, 다른 방법으로 놀이를 즐겨 보아라. 새로운 아이디어를 착상하게 될 것이다.

언필칭, 놀이도 생산적으로 하자.



## 때로는 엉뚱한 생각도 해보자

언뜻 보면 어리석고 바보스러운 것이 뜻밖의 훌륭한 결과를 가져올 수도 있다. 천재와 바보는 종이 한장 차이라는 말이 있듯이 바보같은 생각과 행동이 곧 천재적인 아이디어와 행동이 될 수 있는 것이다.

어떻게 하면 바보 노릇을 할 수 있을까? 그렇게 하는 데는 몇가지 방법이 있다.

그들은 정상인이 잘 하지 않는 엉뚱한 태도를 취하기도 하고 문제의 존재, 그 자체를 부정하기도 한다. 또 이치에 맞지 않는 어처구니 없는 말을 곧 잘한다.

바보는 엉터리 같은 것도 칭찬하고, 고귀한 것은 우습게 보아버리며 규칙 또한 얼버무려 버릴 것이다.

그러나, 그렇게 할 때 바보는 우리들이 갖고 있는 발명력의 샘을 자극한다. 엉터리 같은 아이디어는 조는 사람에게 찬물을 끼얹어 잠이 확 달아나게 하는 것처럼 제정신을 들게 할 수 있다.

등잔 밑이 어둡듯이 너무 쉬워서 혹은 너무 가까이 답이 있어 이를 간과할 때, 바보는 이를 지적해 주며 사실이라고 생각하는 것에 대해 다시 생각해보도록 한다.



이로 인하여 사물의 본질에 대해 우리가 갖고 있던 가정은 무엇이든지 갑자기 멈춰지고 시야가 크게 넓혀지게 된다.

이는 다행한 일이다. 사물이 급속히 변화하고 있을 때에는 무엇이 옳고 무엇이 어리석은 것인지 누가 말할 수 있을 것인가.

때로는 멍청한 쪽이 똑똑한 사람보다 오히려 이치에 맞는 소리를 하기도 한다. 5년 전만 해도 엉터리라 했던 상당한 수의 아이디어가 지금와서는 현실성이 있으니 말이다.

때로는 자신이 지니고 있는 논리를 쉬게 하고 바보 노릇을 하여 어떤 엉터리같은 아이디어라도 착상해낼 수 있는지 시도해 보도록 하자.

이는 진짜 바보는 할 수 없는 것으로, 발명가로 가는 지름길이다. <원연중記> **발특9709**

### 신 간 안 내

#### 부정경쟁방지법

저 자 : 황 의 창  
규 격 : 국판 424면  
출 판 : 세창출판사  
가 격 : 15,000원

#### 지적재산권법

저 자 : 윤 선 희  
규 격 : 국판 462면  
출 판 : 세창출판사  
가 격 : 16,000원