

## 5. 뒤집고 엮어라!

무, 당근, 우엉, 배추 중 하나를 뺀다면?

-역발상의 법칙

-뒤집기

-탈바꿈 법칙

뒤집어라!

고정관념의 뒤통수를 쳐라/생각의 감옥에서 벗어나 생각의 날개를 달아주자/당연하다고 생각하는 것을 다르게 생각하라

엮어라!

사물과 대상을 분류하는 체계나 라벨에서 벗어나라/ 대상과 사물을 원형과 본질 그대로 바라보면서 이들 간에 맺어지는 관계를 지금까지와는 다르게 분류해보고 구분하는 연습을 해라/뒤집는 게 발상의 전환이라면 엮는 것은 행동 방식까지 180도 바꾸는 것이다

쉬클로브스키 : 창조는 새로운 것을 만드는 게 아니라 익숙하다는 것을 낯설게 함으로써 놀라움과 즐거움의 체험을 제공해 주는 것

브레히트: 남다른 관심과 애정으로 일상을 관찰하면 늘 그렇게 보이던 현상과 사물도 전혀 다른 의미로 다가오기 시작할 뿐만 아니라 현실적 모순도 그 모습을 드러낸다.

<More>

세상을 바꾼 엉뚱한 생각들 :전화/콜럼버스/모짜르트/코페르니쿠스

엉뚱한 사람들 : 양주동 박사/김관식 시인/천상병 시인/고은 시인/이문재 시인/

<쉬어가기>

물론과 당연의 세계에 시비를 걸어라

▶예시

\* 다이어트슈즈

-기존의 상자, 범주, 분류 체계를 벗어나 상자 밖에서 생각하기를 실천할 때

-소수의 전문가들이 구획해놓은 기존의 분류체계(taxonomy)

-기존의 분류 체계에 반기를 들고 수많은 대중이 만든 분류체계(folksonomy)

\* 존 케이지의 4분33초

-음악을 듣는다는 것은 매년 다르게 창조되는 우발적인 세계에 동참하여 스스로가 음악이 되는 것

\* 마르셀 뒤샹의 샘

-예술이란 익숙한 것을 낯설게 하는데 목적이 있음

<역발상> 기존의 생각과 관념을 깨는 새로운 사고방식

-1년 내내 빙수 파는 카페

-튀겨먹는 아이스크림, 와플 위에 얹어 먹는 아이스크림

<역발상과 의외성>

의외성은 사람들의 관심을 집중시키고 놀라움과 재미를 제공

<의외성은 어디에서 오는 것일까?>

색깔, 형태, 쓰임새, 순서, 이용자, 제조방법, 구성요소 등을 바꿔봄

→역발상 마케팅을 함

▶예시

\* 튀기지 않은 도넛(제조방법)

웰빙→영양성계→닥터유/튀기지 않은 도넛→도넛은 튀겨야 한다는 고정관념을 깬

\* 자이리톨 껌(구성요소)

-치유킴, 제과 구강 위생제 등에 사용되는 감미료이고 충치의 원인이 되는 산을 생산하지 않기 때문에 -충치 발생을 줄여줌

-역발상이 우리의 습관과 생활패턴까지 바꾸고 있음

\* 오징어 먹물 볶음밥, 오징어 먹물 파스타, 오징어 먹물 초밥(새로운 색깔-저 지방, 저 칼로리, 저 콜레스테롤)/바나나는 원래 하얗다, 무색소의 하얀 치즈(무색소)/캐릭터 반창고

\*삼각/누드 김밥(형태)

\*가슴 받이 의자(형태) →척추 건강

\*선 포인트 할인제도 카드(순서)

-미리 포인트를 사용하고 나중에 쓴만큼 채우는 방식

\*엄마가 먹는 칼슘 분유(이용자)/남성용 화장품(이용자)-그루밍족을 노림(외모에 관심을 가지는 남자들)

<More> 제대로 뒤집어 성공

\*P&G의 스테디셀러인 Olay Oil의 거꾸로 뒤집은 광고(61-→19)

#### <최종정리>

1. 생각의 유니폼을 벗어라. 익숙한 것을 낯설게 하라
2. 당연하다고 생각하고 다르게 생각하는 노력을 멈추거나 물론 그렇다고 가정하면서 문제 제기를 하지 않으면 상상과 창조는 시작되지 않는다.
3. 대상과 사물을 원형과 본질 그대로 바라보면서 이들 간에 맺어지는 관계도 지금까지와는 다르게 분류해보고 구분해보는 연습이 새로운 발상을 통한 창조의 시작이다.
4. 일상의 낯설게 하기를 통해 이뤄지는 창조적 미학 경험이 창조적 작업의 본질이다.
5. 예술 창작의 목표는 새로운 것은 만들어 내는 것 같은 환상을 심어 주는 데 있지 않고 현실의 모순을 드러내는데 있다.
6. 상상과 창조는 물론 그렇지요 또는 당연히 그렇지요라는 물론과 당연의 세계가 더 이상 물론 그렇지 않고 당연히 그렇지 않을 수 있다는 강한 의문을 품고 물론과 당연의 세계에 시비를 걸면서 시작된다.
7. 기존의 상자, 범주, 분류 체계를 벗어나 상자 밖에서 생각하기를 실천할 때 이제까지 보이지 않던 현상도 새로운 의미로 다가온다.
8. 예술이랑 항상 새로운 것을 창작하는 것이 아니라 많은 사람들에게 익숙한 것을 낯설게 하는데 목적이 있다.

-----

#### <기타>

네모의 꿈→그 남자의 가방(안규철의 사물에 관한 이야기)

어른들을 위한 창의학 수업

피에로 만조니 : 자신의 대변을 90개의 깡통 속에 밀봉하여 ‘예술가의 똥’이라는 제목을 붙였다. ‘창의학’을 쓴 스탠 라이 교수는 배설물도 예술이 될 수 있다는 사실을 문제 삼지 않고 창의적 과정 속의 동기를 중시한다. 그에 따르면 동기는 창의적 과정의 출발점이자 가장 중요한 요소이다. 작품의 이면에 존재하는 창작 동기는 작품 최종 결과에 직접 영향 미친다.

## 6. 차이를 존중하라!

역지사지, 화이부동, separate energy → 차이 존중 원리

개인의 독창성보다는 집단의 협창성 시대로 바뀌고 있음(독창<협창)

군무, '너의 개성이 우리의 아름다움으로' 승화되는 분위기로 다름과 차이 → 창조의 발아, 한솔밥 공동체 - 다름과 차이를 이해하고 배려하고 존중하는 가운데 나온다.

Separate Energy = Senergy를 인정해야함.

각자의 재능을 발휘하면서 세너지 → 교향곡

용광로처럼 획일화는 X / 전체적인 하모니를 추구하는 '모자이크'

다름과 차이는 창조의 원동력이자 출발점이다

<역지사지, 화이부동 → 차이를 존중하라→너의 개성이 우리의 아름다움>

\*개성은 인정과 존중의 대상이다.

-무지개의 존중과 배려

-개성은 비교와 평가의 대상이 아니라 인정과 존중의 대상이다(이무영)

\* 개성이 아름다움을 창조하는 원동력이다.

- 다양한 역사와 특성을 가진 나무→산/구성원의 개성→공동체의 경제력

-발전적인 관계를 지켜내는 방법은 서로의 차이를 인정하고 서로의 사이를 유지하고 지키는 것이다(여훈)

\* 창조는 공존과 동행 속에서 시작된다.

-Company→Companion→동고동락을 같이하는 한솔밥 친구

-같이 갈 때 가장 멀리, 오래갈 수 있다.

-진정한 창조는 서로가 가지고 있는 단점과 아픔에 대한 깊은 관심과 배려, 더불어서 함께 살아가겠다는 공존과 동행 속에서 비로소 시작된다.

<More>

\* 톨레랑스와 화이부동의 철학

-톨레랑스 :나는 당신의 사상dp 반대하지만 그 사상 때문에 탄압받는다면 나는 당신의 편에 서서 싸울 것이다.

-화이부동 :다양성과 차이를 인정하는 관용과 공존의 논리(화),다양성을 인정하지 않고 획일적 가치만을 용인(동)

<쉬어가는 코너>

신영복의 절반과 동반 :절반의 패배는 절반의 승리

▶예시

\* 삼성SDS,집단 지식 경영 시스템 '오픈플레이스'본격 운영

-위키피디아 식 경영 ;임직원들에 의해 운영되는 각 부서별 정보를 오픈

\* '집단 창작의 힘' 국내외서 인기 질주

-연구소에서 연극(선후배나 위아래 없음)

-사움연의 보이책(헤롤드 엔젤 어워드 수상)

-대본이 없음, 방향만 설정, 연출자는 가이드만 내놓음 ;연구원들이 스스로 수정 보완

-“휴지의 비극성” 절박함, 분노 등을 동장으로 표현 하자→다양한 물체를 여러 각도에서

\* 협창성이 독창성보다 강하다

→창조성은 ‘협력’을 통해 생겨나며, 어떤 일에 대한 개인의 창조적 아이디어도 이전에 다른 사람들과 공유한 많은 아이디어에 영향을 받는다

-그룹지니어스(도서) ;창조성은 협력을 통해 생겨나며 다른 사람들과 공유한 많은 아이디어에 영향을 받게 된다.

-찰스다윈 :다윈 이전에 다양한 사람들이 진화론의 핵심을 미리 이야기 하였다

-나니아 연대기와 반지의 제왕 :작가들의 모임 잉클링스 회원이었음(사람들과 토론하고 생각을 공유함),서로의 의견을 통해 작품의 완성도를 높임

-저압타이어와 브레이크 윤활유, 변속기 등등

<모든 사물의 쓰임새를 찾아라!>

-개똥도 약에 쓰려면 없다

-어처구니 없다.(멧돌에 달린 손잡이를 의미)

→무엇이든 세상에 존재하는 것은 다 쓰일 곳이 있다.

\* 미국의 배심원 제도(전원 일치해야만 유죄)

-같은 사고, 같은 모습에서는 혁신과 발전을 기대할 수 없다.

\* IDEO:다방면 디자인 컨설팅 업체

-감자칩 위에 식용잉크로 문구 넣기(프링글스 프링츠)

-박학다식한 인재,TF팀 구성 시 다양한 배경의 사람들로 구성

→ 창조적 마찰 ;고정관념의 벽을 벗어나기 위해 서로 다른 아이디어와 생각을 부딪치게 함

-다양한 의견→문제해결을 위한 노력→창조적 스파크와 세렌디피티→솔루션도출

\* 현지화 성공 사례

-현대 자동차의 인도에서 현지화 전략 ;인도 승용차 시장점유율 2위

→인도는 전체 중 75%가 소형차인 것을 고려하여 소형차 위주로 하고 바닥 높이를 올리고 등등 인도에 맞도록 전략화

-엘지 전자의 인도 진출(가전분야 1~2위);현지인의 생활과 문화를 제품에 반영

→인도의 볼리우드(인도영화 무지 많음) :춤과 노래의 비중이 큼

→이것을 고려해 TV에 우퍼를 장착시켜서 출시

→인도 의상은 엉키기 쉬우므로 중앙 회전날개 없는 세탁기로 출시

\* 로레알의 인도에서의 성공 사례(샴푸 냄새제거제 등등)

→오일이 함유된 샴푸

\* 통섭 :분야를 가로지르는 사실들과 사실에 기반한 이론을 연결하여 지식을 통합하는 것

최재천 교수 :통섭은 각 집마다 높이 서있는 담장을 낮춰서 누구나 집을 들여다보고 쉽게 방문할 수 있도록 만드는 것, 경계를 낮추고 허무는 것

-여러 학문이 만나 우리가 당면한 다양한 문제에 대한 해결책을 찾는 것

\* 획일적 사고를 지양하고 다양한 분야의 지식과 경험이 중요하다

-다수에 속하지 않는 것을 배척하고 비판하는 넓은 습관은 버려야 함

로마제국 :이방인들에게 시민권 부여, 다양한 종교 수용

중국 당나라: 다양한 이민족 문화 수용

미국 :이민자 적극 수용, 이민자들에게 자유와 기회 제공

역사적으로 다양성을 존중한 나라는 강국에 위치에 올랐다

<정리>

1. 너의 개성이 우리의 아름다움이다.
2. 다름과 차이, 다양성은 창조의 원동력이다.
3. 용광로보다 모자이크 문화를 추구하라
4. 진정한 창조는 서로가 갖고 있는 단점과 아픔에 대한 깊은 관심과 배려, 더불어서 함께 살아가겠다는 공존과 동행 속에서 비로소 시작된다.
5. 개성은 비교와 평가의 대상이 아니라 인정과 존중의 대상이다.
6. 가방에 넣지 말고 보자기로 싸라
7. 받은 절반을 의미하지만 동시에 동반을 의미한다.
8. 질적 발전은 다양한 가치가 공존하는 화의 논리에 의해서만 가능한 것이다.
9. 나와 너 사이에 존재하는 차이가 우리의 경쟁력이다.
10. 대립과 모순 구조를 극복하는 톨레랑스와 화이부동의 철학은 대립과 모순 구조를 극복하고 질적 발전을 이루는 열쇠다.

<TIP>

\* 개미의 페르몬 흔적을 통한 최적 경로 찾기

\* 가방과 보자기

-이미 만들어진 가방의 형태에 따라 다른 물건이 거기에 맞추는 접근방법인 가방

-상황적 맥락과 중간 과정에서의 새로운 변수가 출현하면 여기에 유연하게 대응하는 보자기

\* 색계

-넘어설 수 없는 계를 넘어서서 양 경계 간에 뜨거운 욕망의 강이 흐르게 할 때 무너질 것 같지 않은 두 경계는 순식간에 무너진다.

-색은 유혹하는 마음, 계는 경계하는 마음

\*획일화 - 용광로 / 개성 존중 - 모자이크

7. 양자택일하지 말고 둘 다 끌어안아라

동시병행, 양자병합, AND법칙 (짜장면?짜장?→짜짜면)

양자택일이 아니라 양자병합이 중요. 모순된 것처럼 보이지만 둘 다 끌어안는 것.

~나 하지보다 ~도 하고! 두 가지를 다 끌어안은 패러독스의 논리에서

<야누스적 사고> 창조적 새싹

상호 모순된 2가지 이상이 함께 공존하면서 새로운 관계를 맺을 때 협력하기 위해 경쟁하고 경쟁하기 위해 협력하다. 협력적 경쟁이라는 모순된 패러독스 속에서 위대한 성취가 가능하다.

\* 역설과 모순을 동시에 끌어안아라!

<모순과 대립을 융합하는 한국적 언어관>

-오르락 내리락하는 승강기

-밀고 달는 미닫이

-문을 열고 달는 여닫이

-나갔다 들어오는 나들이

-먹는 등 마는 등, 보일락 말락, 등등

-가위 바위 보의 시스템 속에는 절대적인 승자도 패자도 없다

<상극과 상생의 원리가 지배하는 AND 문화>

-음양의 원래 :서로를 완전하게 만들고 더 잘 이해하게 하는 힘

-상극과 상생 :포용과 관용

-창조는 역설과 모순을 끌어안는 과정에서 비로소 꽃을 피기 시작한다.

이어령의 생각바꾸기-동가식서가속

-동쪽 집에서 밥 먹고 서쪽 집에서 잠잔다는 뜻

<쉬어가는 코너>

300년의 비밀 - 회전 달걀의 패러독스

-바닥의 마찰로 인해 달걀의 중심축은 위로 올라감(회전에너지가 줄어들 때, 즉 회전하던 달걀의 속도가 줄어들 때)

▶예시

아이러니(모순)과 패러독스(역설)경영

-천재 중에는 양면적인 성격이 많았음(모짜르트, 아인슈타인, 피카소, 이항복 등); 외유내강형 (양면적 인간)

-포터(porter)의 경쟁 우위 :원가 우위전략(기계적이고 관료적인 조직선호)또는 차별화전략(유기적 네트워크적인 조직 구조 선호)을 선택할 것이냐를 명확하게 하라

→이도저도 아닌 진퇴양난에 빠지지 말라고 경고하고 있음

→양자택일 경영이 최적의 방식임을 주장

→but,이제는 양자택일의 시대가 아닌 패러독스 경영이 절실하게 필요하다

-ABB는 글로벌 장비회사로 직원수가 20만 명이지만 1300개의 작은 회사임(중소기업처럼 시장 변화에 빠르게 대응함);거대 기업의 스피드와 유연성을 보여주는 패러독스 경영

\* 두 손의 원리

-물과 불이 요리를 만드는 것처럼 감성에는 이성이 더해져야 예술이 된다.

-두 손이란 감성의 가슴과 이성의 머리???

- '엄마가 좋아? 아빠가 좋아?'가 아니라 동시에 있을 때 완전한 삶을 이루는 존재이다

-이런 게 20세기의 이항 대립적 패러다임, 냉전의 원리이다.

-21세기의 새 패러다임 :패러독스 양자병합이라 할 수 있다.

\* 두 마리의 토끼를 다 잡은 바디샷의 패러독스 경영

-환경과 이윤을 조화를 이루면서 함께 할 수 있는 패러독스 경영을 하였다.

-CT(원조가 아닌 교류), 오지의 천연원료를 구입함→범 세계적인 기업운동,25개 나라 40여개의 커뮤니티

-니카라과의 참깨 농부는 단순히 굶주림에서 벗어난 게 아니라 고정적인 수입까지 보장받게 되었다.

→ 기업의 사회적 책임이라는 거부감을 이윤과 공존됨이 학계, 경영현장에서 입증하고 있다.

→ 이윤만 추구하는 기업이 아닌 기업의 윤리성을 고려

\* 집단 사고에 빠지지 않도록 주의하라!

집단사고란, 다수가 합의한 대안이 최선이라 믿고 빠른 의사 결정을 내리고 합리화 하는 현상 애쉬 효과(무의식적으로 다른 사람들의 의견을 따라가게 되는 성향)



브레인 스토밍, 브레인 라이팅, PMI분석, 지명 반론지법, 육색모 기법

브레인스토밍

-짧은 시간 내에 여러 사람으로부터 많은 아이디어를 얻는 것

-참가자 수 제한 없고 짧은시간에 가능하고 상호작용이 원활

-활용법;

1.문제선정(문제는 모호하거나 막연하면 안됨)

2.참여자들에게 규칙을 확인(비판 엄금,자유분방,질보다양,결함개선)

3.브레인스토밍 주제 공지(모두 볼수있고 큼지막하게 써놓기)

4.아이디어를 마구마구 산출하기(모두 볼수있도록 적기)

5.최종 도출 아이디어 적용하거나 2차 브레인 스토밍으로 연결

-다수의 아이디어를 하나로 축약하고 색다른 아이디어 선별이 포인트

-산출된 생각에 대하여 비판을 하거나 선부른 결론을 내리지 않아야 하는것이 중요

\* 브레인 라이팅

-브레인 스토밍의 변형

-말 대신 글로 표현하는 방법(침묵 속에서)

-개인 사고 능력을 발휘, 지배적인 성향의 팀원의 영향을 축소, 모든 아이디어 공유가능, 확장 개선 가능

활용법;

1.문제제시

2.규칙확인(브레인 스토밍과 같음)

3.문제의 제시단계

4.아이디어 기록, 제출단계

5.아이디어추가(모두의 아이디어를 본 후)

6.아이디어 평가 및 선택

-반드시 배정된 종이는 채우고 자기 아이디어를 적는 데만 집중해서는 안 된다.(다른 아이디어도 주의 깊게 보면서 해야 함)

PMI(plus minus interesting)분석

-제한된 아이디어의 장단점, 흥미로운 점을 따져본 후 그 아이디어를 평가하는 방법

-즉흥적, 충동적 의사결정 및 정서적 반응을 방지해준다.

-만일 6중 날 가위 개발을 결정했다면

-장점 :서빙하는 직원이 편함

-단점 :들고 다니기 불편, 불안해보임, 셀프이용이 어려움, 다칠 수있고 등

-흥미로운점 :아이템 자체가, 사람들이 신기해함

\* 지명 반론자법

-악마의 주장법이라 불리움

-천주교에서 추대한 각 후보에 대해 부적격한 이유를 주장한 데서 유래

-마음먹고 대상의 결점을 찾는 방법

- 지명 반론자를 선정(2개의 집단을 나누거나 함)
- 집단끼리 의견제시와 문제점 지적을 통해 합리적 대안을 얻어냄

\* 육색모 기법

- 각 모자의 색에 해당하는 사고를 하도록 하는 것(다양한 측면에서 사고)
- 아이디어 생성시:흰,초,노,검,빨,파 순으로 진행
- 아이디어 평가시:흰,빨,노,검,초,파 순으로 진행
- 모두가 모든 모자를 다 써보고록 해야함

<전체정리>

1. 혼자 가지 말고 함께 가라
2. 모순을 끌어안아라
3. 창조는 양자택일의 논리에서 태어나기보다는 양자병합의 논리속에서 태어난다
4. 모순과 패러독스 속에서 위대한 성취가 가능하다
5. 패러독스 상황은 오히려 커다란 혜택을 가져다줄 수 있는 기회의 땅이다.
6. 이것도 하면서 저것도 하라
7. And는 End가 아니라 또 다른 And가 기다릴 뿐이다. 이런 점에서 And는 또 다른 목표를 향해 거치는 창조의 여정일 뿐이다.
8. 두 소매를 같이 걷는 욕심은 선택을 창조력으로 바꿔 준다.
9. 창조는 역설과 모순을 끌어안는 과정에서 비로소 꽃을 피기 시작한다.
10. ...나 하지 라는 말보다는 ...도 하고 라는 말을 자주 사용하자

<기타>

- \* 이카루스 패러독스 :잘나가는 일시적인 성공에 취하여 기업인이 자기도취에 빠져서 결국은 회사를 망쳐 버린다는 경우
- \* 아이러니 :참 잘~한다(잘못 했을때)
- \* 역설(패러독스 ):이것은 소리없는 아우성, 찬란한 슬픔의 봄 등

-----

## 8. 엮어라

운동화와 mp3플레이어의 공통점은?

이연연상법, 이종결합, 잡종 교배를 통해 이제까지 존재하지 않는 새로운 컨셉트를 창조하는 것/비빔밥의 재료들을 아이디어라고 생각하면 비슷함.

소백산맥/소주가습기

모든 창조는 관계없는 것처럼 보이는 두 가지 이상을 조합, 융합하여 이루어진다.

‘창조’는 무에서 유를 창조하는 것보다 유에서 유를 엮어 새로운 유를 만들어내는 활동이다.

이종결합 또는 잡종교배를 통해 새로운 컨셉을 창조하는 것. 모든 것을 연결시켜 각각이 가지고 있지 않은 것을 새롭게 만듦/ ‘관계 구축 작업’을 통해 새로운 연관성을 찾아내는 일!

### \* 예술적 창작행위

익숙함의 세계를 낯설음의 세계로 탈바꿈시켜 색다른 체험을 제공하는 활동

맥주정수기/나이키+아이팟/로봇과 도마뱀의 만남(stickbot)

→ 지금 필요한건

일상생활에 대한 남다른 관심과 관찰/무엇인가를 해내고야 말겠다는 불굴의 의지

<More>

연상장벽을 넘어야 이연연상 과정이 가속화 된다.

이미 알고 있는 정보와 빠른 시간에 연결하려고 하기 때문에, 연상장벽이 높을수록 색다른 연산이나 의외의 조합이 어려워진다.

### \* 연상장벽

-연상장벽을 넘어야 이연연상의 과정이 가속화

-뇌가 접하지 못한 새로운 정보를 부단히 찾아라!

-다양한 정보와 문화가 있어야 다양한 발상과 이연연상이 제대로 될 수 있음

-기존 가설을 뒤집어 새로운 이연연상 방식을 부단히 모색하자

<쉬어가는코너>

소백산맥(소주 백세주 반반) = 이연연상을 통한 이종결합

### ▶예제

#### \*맥주정수기

-이종결합을 통해 새로운 비즈니스 컨셉을 창출하고 혁신을 가져온 사례

#### \*나이키+아이팟

-신선한 경험 제공

\* 로봇과 도마뱀의 만남(Stickybot)

- 자연에서 인간이 고민하는 많은 문제의 해답을 찾을 수 있다
- 자연의 생물들의 승리의 노하우를 통해 아이디어를 얻을 수 있다.

\* 컨버전스의 시대(스마트폰, 증강현실)

- 서로 다른 종류의 서비스를 하나의 단말에서 자유롭게 이용하는 것
- 인터넷전화, FMC, DMB 등
- 인터넷전화 : 음성통신+데이터
- FMC : 유선+무선(휴대폰하나로)+데이터
- DMB
- IPTV : IP를 통해 멀티미디어 서비스를 제공하는 양방향 서비스
- 증강현실 : 실제 세계에 가상의 이미지를 겹쳐 보여주는 이미지 기술
  - + 현실세계에 필요한 정보를 그래픽 및 텍스트로 덧붙여 제공(휴대폰으로 간판을 찍으면 가격 메뉴 가격 등등 제공/ 위키투드AR-유명건물에 대한 설명/트립스 어라운드-주변사람들 트위터 보기)

\* 컨버전스의 목적 : 자원, 시간, 공간의 효율을 확보

- 제품과 제품, 서비스와 서비스, 제품과 서비스
- 순차적으로 이용기기를 결합 : (예)건조세탁기 ; 스팀 청소기 ; 공기청정 ; 에어컨
- 서비스 간 결합:(예)TPS(인터넷+인터넷전화+IPTV 결합)
- 제품과 서비스의 결합:(예)아이튠즈, 앱스토어, 모바일뱅킹서비스

\* 디지털 컨버전스: 전문성과 이해를 통해 섞을 거리를 잘 찾고 조화롭게 섞는 능력이 필요  
→기술에 대한 이해와 다양한 분야를 아우르는 경험과 식견이 필요

\* 니콜라스 니그로 폰테(미디어 컨버전스 최초 주장)

→MIT 미디어 랩 설립 - 오감 기반의 인터페이스 기술, 인공지능AI, 가상현실 기반  
창의적 제품 개발

\* 강제결합법

전혀 관계없는 2개 이상의 아이디어를 억지로 결합시켜 아이디어를 산출하는 법

문제 확인 → 임의 단어 선택 → 임의 단어의 특성 열거 → 문제와 임의단어의 특성 강제  
결합 → 임의 결합으로부터 생성된 아이디어 열거 → 아이디어에 대한 평가를 통한 최종안  
선택

\* 강제결합법 예제

- 신세대를 겨냥한 휴대폰 개발
- 키워드 : 휴대폰, 패스트 패션, 커피, 몸짱
- 강제결합: 라떼폰, 휴대폰 본체 색깔을 아메리카노 디자인으로,안테나를 커피스틱으로 디자

인, 커피향이 난다

-강제결합 :휴대폰 외장을 자주자재로 바꿀 수 있는 폰, 파격적인 디자인의 패션폰, 세계적 디자인이나 랑방과 디자인 제휴한 휴대폰

-강제결합 :글래머, 식스팩을 연상하는 디자인, 모션 캡처 기술을 이용한 운동, 동작 피드백 프로그램 개발, 만보계가 내장된 폰, 다이어트와 관련된 벨소리, 먹은 음식을 찍으면 열량 계산 어플

-강제결합법은 발명이나 특허에 관심이 많은 사람들에게 크게 도움이 되는 훈련도구이다

<정리>

1. 하늘 아래 관계없는 것은 없다
2. 모든 창조는 관계없는 것처럼 보이는 두 가지 이상을 조합 또는 융합해서 이루어진다
3. 창조는 기존의 유에서 또 다른 유를 엮어서 각각의 유가 갖고 있지 않은 새로운 유를 만들어 내는 활동이다.
4. 창조는 이종결합 또는 잡종교배를 통해 이제까지 존재하지 않는 새로운 컨셉트를 창조하는 것, 익숙한 것, 동일한 정보를 전혀 다른 의미로 다가오게 만드는 것이다.
5. 사물과 사물, 현상과 현상을 이종 결합시켜 새로운 관계를 만들고, 이러한 관계 구축 작업을 통해 새로운 연관성을 찾아내는 일이야말로 창의성의 핵심이다.
6. 하늘 아래 새로운 것은 없으며 하늘 아래 존재하는 모든 것은 다 연결되어 있다.
7. 예술적 창작 행위는 많은 사람들이 당연하고 물론 그렇다고 생각하는 익숙함의 세계를 낯설음의 세계로 탈바꿈시켜 색다른 체험을 제공하는 활동이다.
8. 일상에 대한 남다른 관심과 관찰로 무엇인가를 해내고야 말겠다는 불굴의 의지만 가지고 있다면 평범한 사람들도 얼마든지 창조의 세계에 입문할 수 있다.
9. 생존 경쟁의 승자인 자연의 동식물과 생물들에게 승리의 노하우를, 인간 세계에서 찾을 수 없는 많은 아이디어를 배울 수 있다.

아인슈타인의 상대성원리 $E=MC^2$ 는 이미 있는 에너지, 질량, 빛의 조합으로 탄생한 것이며 구텐베르크의 활자는 와인을 짜내는 원리와 동전을 찍어 내는 원리의 조합으로 만들어졌다. 다빈치 기법, 시넵틱스

-----

## 9.좌우지간 저질러라(시행착오, 궁극통 법칙, 이판사판, 하여간 또는 끝장법칙)

불굴의 의지를 가지고 여러 가지 시도를 해보는 것이 중요하다. 무엇이든 시도하는 동안에 무엇인가 이루어진다.

### \* 하인리히법칙

- 실수나 실패는 자기정체성을 알 수 있는 유일한 방법
- 실수의 기회가 없으면 치명적 실패
- 새로운 실수는 무엇인가를 창조하겠다는 야망
- 1:29:300법칙(하인리히법칙) - 사건, 사고, 사태/실천, 성공체험, 성취

<좌우지간 저질러라 → 힘든 일보다 어려운 일에 도전하라>

### \* 아리스토텔레스


- 어떤 일을 하기 전에 어떻게 하는지 배워야하는데 이런 것들은 해봐야 한다.
- 역부족이라고 포기하면 영원히 실현가능성이 없다

### \* 스트라빈스키

- 음식을 먹다 보면 식용이 증가하듯 작업을 계속하다보면 영감이 떠오른다.
- 힘들다 : 실현가능성보다는 육체적이나 정신적으로 판단된 경험적
- 어렵다 : 실현가능성이 낮다는 추상적 관념적

<More>

### \* 시행착오

**More** 시행착오(試行錯誤 Trial and Error) 

**시행착오**

'시행착오 학습'(trial and error learning)에서 온 말. 새로운 문제나 비교적 어려운 문제가 주어졌을 때, 그것을 해결하기 위해 처음에는 A의 방법을 써 보고, 그것이 실패로 돌아가면 B의 방법을 쓰고, 다시 실패하면 또 다른 방법을 시도해 본다는 식으로, '별반 전망이나 확신도 없이 여러 가지 방법을 써서 실패를 거듭하다가 마침내는 문제의 해결에 도달한다.이리하여 한 번 성공하고 나면 다음에는 첫 번만큼 고생을 하지 않게 되고, 여러 번 되풀이하는 동안 단번에 성공할 수 있게 된다.'는 것이다. 한마디로, 본능, 습관대로 행동하다 우연히 성공한 동작은 계속하고, 실패한 동작은 안 하게 되는 일을 말한다.

**실험**

1891년 모건(Morgan)이 동물의 학습 과정에 대해 이와 같은 것을 보고하고 나서 주목을 끌게 되었고, 1898년 손다이크가 제창하였다. 우연적인 시행과 착오의 반복을 통해 새로운 사실에 대한 학습이 가능하다는 원리. 이것은 E. L. 손다이크가 고양이의 행동을 실험하던 중 발견한 것이다. 굶주린 고양이를 상자에 가두어 둔다. 고양이가 그 상자의 문을 열기 위해서는 상자 속의 가장 적절한 장치를 밟아야 문이 열리게 되는 수수께끼와 같은 상자이다. 문 밖에는 고양이가 좋아하는 음식(예를 들면 생선)이 놓여 있다. 상자 안에 갇힌 고양이는 처음에는 상자 안의 이것 저것을 물어뜯고, 두들기고, 밟고 하다가 우연히 가장 적절한 장치를 밟아 문을 열고 밖으로 나와 음식을 먹게 된다.  
이 과제에서 고양이의 학습 진도는 시행이 반복됨에 따른 시간의 감소(얼마나 빨리 문을 여느냐?)로서 측정된다. 고양이가 상자 안의 이것저것에 손을 대다가 우연히 올바른 반응을 함으로써 문을 여는 행동을 학습했다는 뜻에서 시행착오에 의한 학습이라고 이름 붙여졌다.원래 이 말은 C. L. 모건이 처음 쓴 말인데, 손다이크는 시행과 착오와 우연적 성공의 방법이란 표현이 좋다고 했으며 이것을 손다이크의 시행착오법이라고 부르고 있다.

<쉬어가는 코너>

여하튼과 하여튼 : 일단 시도하면 의외로 쉽게 풀릴 수 있으니 결심하라

▶ 예시

한국의 방패연과 일본의 이까연

-한국의 방패연은 날린다.→일단 날려보고 고쳐나가는 사후변통형(임기응변)

-일본의 이까연은 띄운다.→치밀하고 정확하게 설계해야만 됨

\* 좌우지간 시도하는 백절불굴의 자세

-대우자동차 판매 왕 : 고객 불만 리스트-고객의 불편 사항과 그에 대한 처리 과정 기록.

\* 실패를 통해 개발된 다양한 제품

-바이엘의 아스피린(염료로 개발했다가 실패)

-포스트잇(접착력이 약해 실패)

-나이키 에어쿠션(나사의 엔지니어의 신발의 충격을 줄이기 위한 방안으로)

-에디슨(2000번의 시행착오);실패가 아니라 목표를 위해

-에디슨의 GE 중요한 사고나 고장 등을 모두 기록하여 이용

-에버랜드: 문제발생이나 불평 시 실패파티

\* 실행을 위해 잘라내라!

-생각이 바뀌고→행동이 바뀌고→습관이 바뀌고→운명이 바뀐다.

-작심삼일 근성이 문제→무언가 잘라내는 게 필요

-De(~로부터)cide(자르다) : 자기 자신의 의지와 행동의 발목을 잡는 무언가를 잘라내는 아픔을 감내해야한다. (어차피X 여하튼, 하여간 O)

\* 실수와 창의성의 관계

- 실패학→실패의 원인을 분석하여 성공을 위해 더 큰 도약준비

\* 실수를 통해 성과를 낸다(실패에 대한 두려움을 없애라)

-토머스왓슨→실패를 2배로 하여라

-BMW의 가장 창의적인 실수상

-뉴 프로덕트 워크의 실패작 보관소

\* 창의적인 인간이 되려면 많은 실수를 경험하라

-브라우니->초코 케익에서 파우더를 잊어서 만들게 된 실패한 케이크

\* 실패한 사람은 아무것도 하지 않는 사람보다 칭찬받아야 한다.

- 무언가를 하기 위해 노력했다는 자체만으로 인정받아야 한다.

- 다우 케이컬의 창업자 허버트 다우 : 실수를 저지르지 않은 직원은 승진시키지 마라. 그것은 아무것도 하지 않은 사람을 승진시킨 것과 마찬가지다.

\* 가치 있는 실패는 남이 다가가지 않는 길을 가다 실패하는 것이다.

→ 실패를 교훈삼지 않고 똑같은 실패를 반복하는 것은 결심만 하는 바보보다 더 어리석은 사람이다.

\* 효과적인 실행전략 수립방법

- 실행가능성을 고려하라(타당성 조사, 성공 가능성과 추진 가치)

- 타인에게 자신의 목표를 선언하고 함께할 동료를 만들어라

- 목표를 세분화하고, 작은 목표부터 시작하여 성취감을 경험하라

- 주객전도의 늪에 빠지지 말라

<정리>

1. 여하튼과 하여튼과 친구로 지내라

2. 일단 한 번 해 보고 안 되면 다시 해 보라

3. 실패는 창조의 자양강장제다.

4. 이판사판, 백절불굴의 자세로 결코 포기하지 마라

5. 실패가 중요한 것이 아니라 실패로부터 어떤 교훈을 얻느냐가 중요한 것이다.

6. 위대한 창조는 실패를 먹고 자라며, 무엇인가 실천하는 가운데 비로소 이루어진다.

7. 음식도 먹다보면 식용이 증가하듯 작업을 계속하다 보면 영감이 떠오른다.

8. 좌우지간 이것도 해 보고 저것도 해 보는 가운데 복잡한 생각도 쉽게 풀릴 수 있다.

9. 해 보기도 전에 역부족이라고 포기하면 영원히 실현 가능성이 없다.

10. 힘들든 어렵든 하여간에 시도해 보고, 시도하다 실패해도 여하튼 또 시도해 보는 과정에서 창조의 아름다운 꽃은 만발할 것이다.

-----  
10. 놀아라 (우연성, 신명, 불광불급) → 미치지 않으면 미칠 수 없다

학교의 어원도 여가를 뜻하는 말에서 비롯됨.

\* 재미가 있어야 창조가 이루어진다.

- 재미와 창의는 동의어.

- 몰입체험이 없으면 다른 사람에게 통찰과 깨재의 경험을 전해줄 수 없음.

- 어린아이들이 노는 것처럼 익숙한 것을 끊임없이 낯설게 하면서 재미나게 노는 가운데 상상할 수 없는 창조적 산물이 탄생함.

- 재미있고 신나게 놀거나 자신이 좋아하는 분야에 열정적으로 몰입하는 가운데 창작이 이루어짐



\* 공자의 말 '지지자 불여호지자, 호지자 불여낙지자'

-아는 것은 좋아하는 것만 못하고 좋아하는 것은 즐기는 것만 못하다.

\* 나만의 재미있는 일을 찾아서 새로운 시도를 해야한다.

- 스스로 재미있는 일을 찾아서 몰입하는 것이 중요

\*재미를 느끼려면 항상 새로운 시도를 해야 함

- 새로운 재미를 지속적으로 찾아야 창의적이 된다

<More>

\* 열심히 일하는 시간vs즐겁게 노는 시간

- 정주영 회장은 "나는 날마다 회사에 출근할 때 소풍 가는 기분으로 갑니다."

- 창의적이 되려면 몰입해야 되고, 몰입하려면 재미가 있어야 되고, 재미가 있으려면 주인공이 있어야 한다.

- GE의 슬로건 "모든 일에 상상력을~"

\* Funology 에 주목하라!(Funology=즐거움과 기술)

- 호모 루덴스→놀이 자체가 인간의 원초적 본능이자, 삶의 목적이다

- 노동↔휴식/직업(일)↔놀이/활동↔죽음

→ '활동→노동' 으로 역류

- 노동→직업→활동→재미와 일이 통합→일 자체의 즐거움

- 재미적 요소가 최우선적인 고려 대상이 되어간다

첨단 기술+ 품질 + 재미

-흔들어먹는 환타/고래밥

-퍼놀로지의 도입은 우리 삶을 더욱 풍요롭게 변화시킬 것이다.

▶ 예시

\* 주사위 놀이와 윷놀이

-윷놀이가 확률적 엔트로피, 우연성, 정보량 모두 주사위보다 크다

-궁금증을 지속시키는 시간이 윷놀이가 더 길다

-예측이 불가능한 개연성 속에서 재미있는 놀이가 시작된다.

\* 사우스 웨스트 항공사의 FUN경영

-담배를 피우실 분은 비행기 날개에서 마음껏 피우세요.

-즐겁게 일하는 자세에서 남들과 구별되는 경쟁력이 생긴다.

\* 리처드 파인만(괴짜 물리학자)

- 양자전기역학 기초 수립, MIT 출신, 프린스턴 대학 박사학위, 칼텍 공대 교수, 코넬 대학 이론 물리학 교수 → 전형적인 엘리트 코스 출신 → 하지만 다양한 분야 호기심 충족 이력 ↑
- 물질의 현상만 보지 말고 현상의 본질을 바라봐라
- 즐겁고 재미있는 말이 사람을 개방적으로 만든다.

\* 몸을 써서 놀아라!

즐거움이란?→창조와 발명의 가장 큰 원동력

- 닌텐도 : 쉬운 게임을 통해 여성 진입장벽을 낮춤. 가족단위 함께 즐길 수 있는 게임 개발

\* 놀이가 즐거우려면?

여럿이 함께하고 일상을 위한 재충전의 수단(스트레스 받으면X)

\* 창의적으로 놀아보기

1. 스케쳐스(참아라+이미지로 그려라)

- 의미가 모호한 단어들을 모아서 팀원들이 그림그리고 조장이 그림 보고 맞추기
- 우뇌의 일부를 자극해줌

2. 관찰력을 키우는 조장선발 게임

<정리>

1. 재미있어야 창조가 이루어진다.
2. 나만의 재미있는 일을 찾아서 새로운 시도를 해야한다.
3. 새로운 재미를 지속적으로 찾아야 창의적이 된다.
4. 예측이 불가능한 개연성 속에서 재미있는 놀이가 시작된다.
5. 즐겁게 일하는 자세에서 남들과 구별되는 경쟁력이 생긴다.

<기타>

USB정종/용량이 늘어나면 커지고 줄어들면 작아지는 USB/USB재떨이&공기정화/USB핫도그와 USB피자/라디오 기능 되는 알람/퍼즐 맞춰야 꺼지는 알람/베이컨 구워서 냄새로 깨우는 알람/내 돈이 싫어하는 단체로 빠지는 알람/카운트 다운하면서 랜덤으로 불빛이 켜진 순서대로 선을 끊어야하는 알람. 실패시 폭발음

-----

## 창조적 상상력을 가로막는 장애물과 극복방안

- \* 문화적 장벽으로 작용하면 개인의 독창성을 사장됨
- \* 개인의 창의성이 결실을 맺기 위해서는 비난과 시기보다는 관심과 배려, 질투와 힐책보다는 인정과 수용이 더 절실하다
  - 이런 것을 가능하게 하는 기반 인프라 조성 작업은 무엇보다 중요하다

- \*창조성은 사회적 관계의 산물이다
- 창조성의 본질은 팀워크와 사회적 관계에서 비롯된다.

- \* 팀워크로 창의적 기업 문화를 만든다
  - 개인의 독자적 노력으로 조직 전체의 생존 여부 결정보다는 다양성 속에 독창성과 팀워크를 통한 공동의 목표 달성이 중요해지고 있다.
  - 화려한 개인기보다 일사불란한 팀워크 속에서 창의적 기업 문화의 꽃을 피울 수 있다.
    - 모란꽃 :화려하다는 '화'자는 열십자가 6개 들어있고 일자가 한개 들어있음
    - 글자 그 자체만으로도 화려함
    - 개나리꽃 : 수많은 개나리들이 집단으로 모여 춤을 춤
    - 작은 꽃들이 무리지어 있는 '영'은 나무목 위에 불화가 활활 타고 있는 형상. 군무, 협창의 아름다움
  - 창의력과 창조성은 사회문화적 관계에서 비롯된다.
- 혼자서 만드는 외로운 투쟁이 아니라 다양한 독창성이 모여서 함께 만들어가는 즐거운 여정.
- 소나무(독야청청) → X
- 신갈나무 :협생과 상생의 미덕과 지혜가 앞으로 추구해야 할 기업문화의 바람직한 예

### <More>

- \* 칙센트 미하이의 창조성의 트라이앵글
- 창의성은 영역,현장,개인에 의해 형성된다
  - 1)영역 :상징에 의해 전달되는 지식의 체계
  - 2)현장 :새로운 정보 여과장치
  - 3)개인 : (드물게)개인의 창의성은 새로운 영역을 만들어 내기도 한다.

### <쉬어가는 코너>

- 참계근성, 뒷다리 발상 : 남이 잘되면 배 아프다

## ▶예시

\* 관행으로 배운 관습적 사고를 버려라

-원숭이의 바나나는 뜨거운 물이다

-거꾸로 보는 연습 속에서 예기찮은 삶의 지혜를 발견한다.

\* 현자는 역사에서 배우고 우자는 경험에서 배운다.

-레세프의 수헤즈 운하와 똑같이 한 파나마운하는 파산

-현명한 사람은 역사에서 배우지만 어리석은 사람은 자기 경험에서 배운다.

## <정리>

1. 창조성의 본질은 팀워크와 사회적 관계에서 비롯된다.

2. 팀워크로 창의적 기업 문화를 만든다.

3. 창의성은 사회 문화적 관계에서 비롯된다.

4. 거꾸로 보는 연습 속에서 예기치 않은 삶의 지혜를 발견한다.

5. 현명한 사람은 역사에서 배우지만 어리석은 사람은 자기 경험에서 배운다.

칠거지악 :아내를 내쫓을 수 있는 7가지 잘못

## <More>

\*칠거지악 : 남편의 일방적 의사 표시로 아내와 이혼 할 수 있는 7가지 이유

①시부모에게 순종하지 않음 ②아들 없음 ③음탕함 ④질투함

⑤나쁜 병이 있음 ⑥말이 많음 ⑦도둑질을 함

그러나 1)내쫓아도 돌아가 의지할 곳이 없는 경우 2) 함께 부모의 3년상을 치른 경우

3) 전에 가난하였으나 혼인한 후 부자가 된 경우 → ‘삼불거’, ‘삼불출’ 이라 하여 이런 경우 내쫓지 못하게 하였다.

## <기타>

\* 옥황상제가 보낸 5명의 과학자(퀴리, 에디슨, 아인슈타인, 갈릴레오, 뉴턴→전부X)

\* 수주대토의 어리석음에서 벗어나라

- 우연을 필연으로 착각하는 어리석음

- 아주 융통성 없음

\* 벼룩의 튀는 ‘끼’를 가두지 마라

-가뭇났더니 유리막을 치워도 그 이상은 튀지 않음

-개인의 창의성을 신장시키는 사회적 인프라와 문화적 제도와 시스템의 조성이 얼마나 중요한지 배울 수 있음

\* 관행과 관습의 덫에서 탈출하라

- 어떤 위기 상황이 닥쳐오면 이전의 사고방식을 고수한 상태에서 탈출하기는 불가능함을 꿀벌과 파리의 우화에서 배울 수 있다.

- 학습을 통해서 사고의 집에서 나와 다른 언어를 사용해서 다른 방식으로 세계를 바라보는 연습을 해볼 수 있도록 기회와 무대를 제공하는 일이 중요하다.