

트리즈로 바라본 마술원리

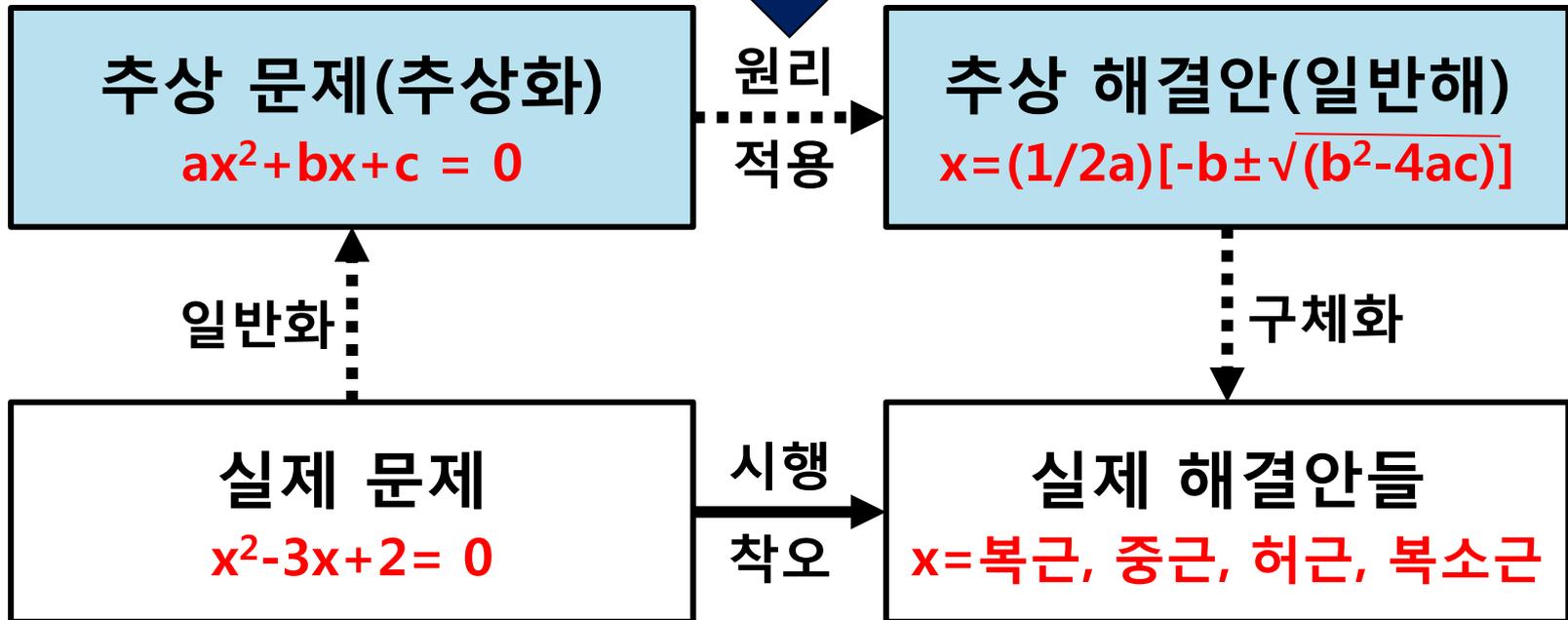
2014.1.16

김영기/함현진

1. 트리즈의 원리

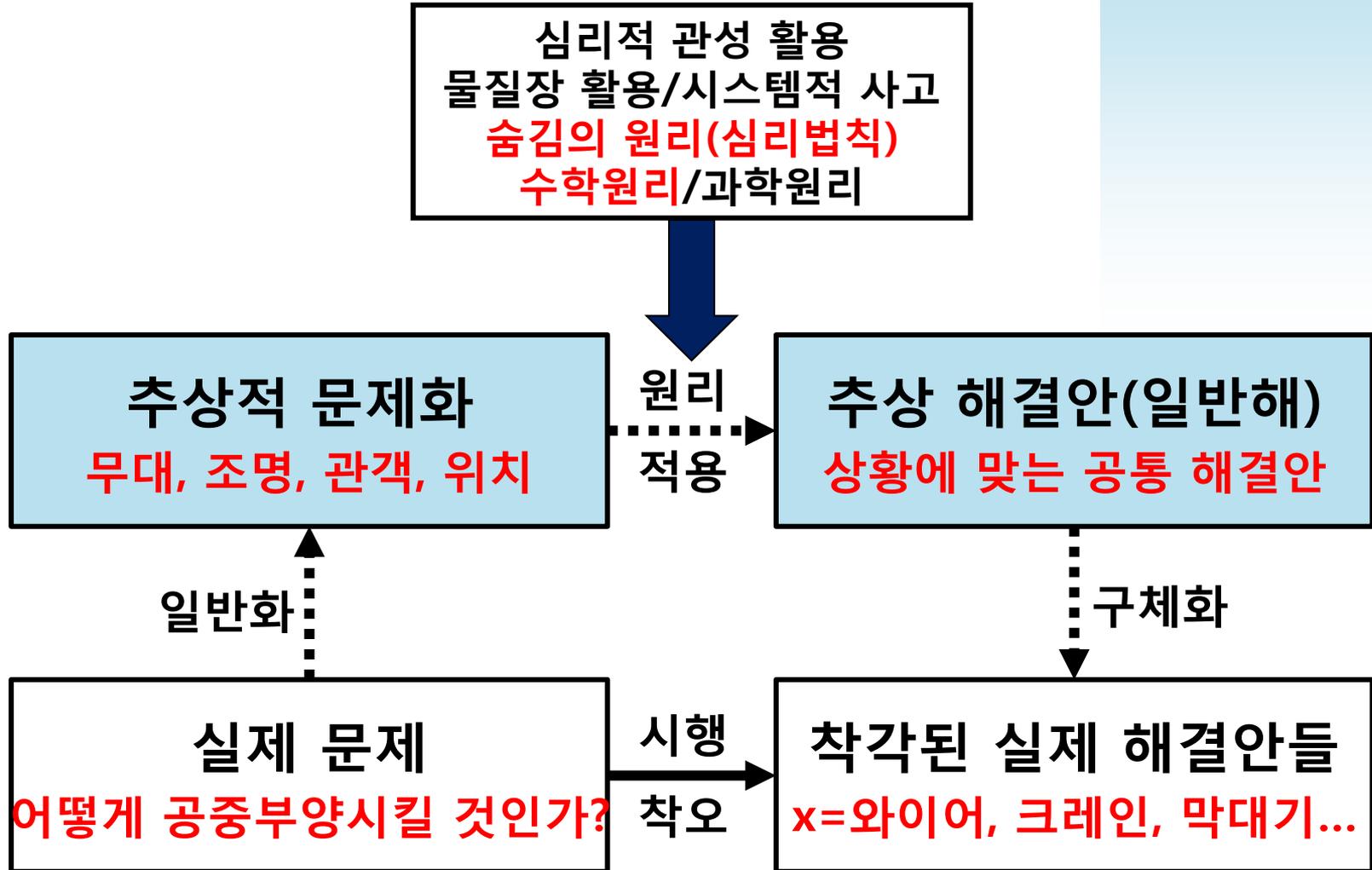
❖ TRIZ의 문제해결 원리

심리적관성 파괴/시스템적사고
물질장 활용/이상적해결안
40 발명원리/3분리원리
76 표준해/10,000 과학효과



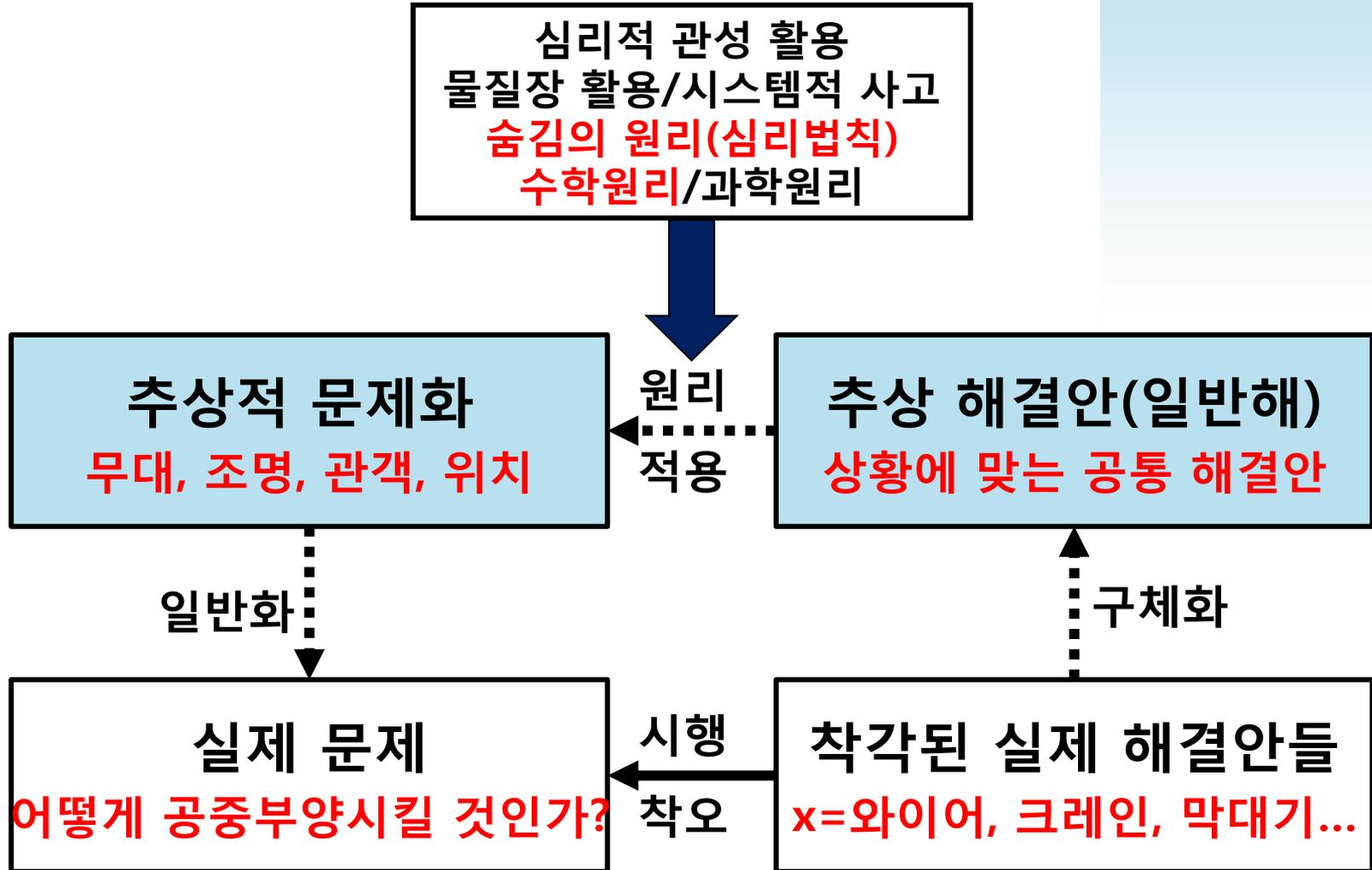
2. 마술의 원리

❖ 마술의 감추기 원리(청중의 입장)



2. 마술의 원리

❖ 마술의 감추기 원리(마술개발자의 입장)



3. 마술과 트리즈의 만남

❖ TRIZ의 일반 원리

트리즈 원리	마술 원리			
	1과학마술	2수학마술	3심리마술	4생활마술
심리적 관성	쏟아지지 않는 컵 속의 물	•나이 맞추기 •지갑속의 돈	감정 알아 맞추기	빨대 자르기
시스템적 사고	풍선 속에 핸드폰 집어넣기	전화번호 맞추기	육면체 색깔 알아 맞추기	•책상 위에서 사라지는 컵 •비둘기 마술
자원(장)의 활용	•물이 사라지기 •불타는 종이	계산기 마술	감정에 따라 변색하는 종이	태워도 타지 않는 성냥

3. 마술과 트리즈의 만남

❖ TRIZ의 일반 원리

트리즈 원리	마술 원리			
	1과학마술	2수학마술	3심리마술	4생활마술
과학적 효과	저절로 묶어지는 Drop Ring	초고속 암산블록	지향성 스피커 마술	동전이 생기는 착시 현상 카드
40발명원리	형상기억합금 카드마술	모두 같은 숫자 로 변하는 카드 (사전예비조치)	마음속 숫자 예언	•공중부양 컵 •미녀 공중부양
분리의 원리	Transform Sponge	수가 증가하는 Sponge	ESP카드 마술	분리되는 구슬

4. 마술 사례

❖ 쏟아지지 않는 컵 속의 물



4. 마술 사례

❖ 생각하는 숫자 맞추기



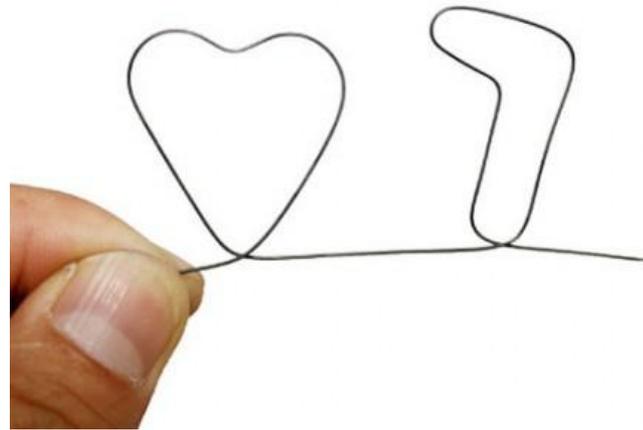
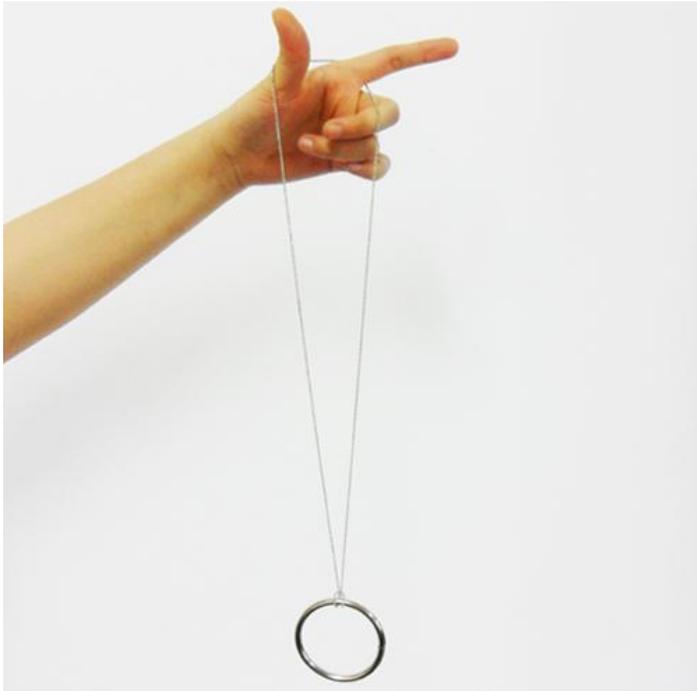
4. 마술 사례

❖ 암산블록 & 분리되는 구슬



4. 마술 사례

❖ 드롭링 & 형상기억합금



5. 마술에 있어서 자원(Resource)의 활용

자원(Resource) : 모든 활용 가능한 것

1. 시간(Time) - 음악보조, 정해진 시간에 작동
2. 공간(Space)- 무대, 각도, 빈공간, 상하 위치
3. 정보(Information) - 조명, 선지식, 심리
4. 물질(Substance)- 고체, 액체, 기체, 플라즈마
5. 장(Field) - 기계, 음향, 열, 화학반응, 전기, 자기
6. 동식물 - 꽃, 새, 사람, 파충류, 포유류

6. 마술의 이상적 해결안 (IFR)

- 이상적 해결안(Ideal Final Result)

1. 관객이 **평생** 눈치 못 채게 한다.
2. 관객이 **스스로** 감동하고 즐겁게 한다.
3. **자원**을 활용한다.

문제를 해결하기 위해 (목적 을 달성하기 위해) **자원 (Resource)의 특성**을 활용하여 문제(목적)가 **스스로** 또는 **최소의 비용으로 해결되게 한다!**

7. 모순(Contradiction)의 해결

관객이 A를 택하든 B를 택하든 항상 정답이 아니게 할 수 없는가?
→ 하트 퀸 카드 한장과 스페이드 킹 카드 두 장 중에 하트 퀸을 찾으려 하지만, 결국 모든 카드는 하트 퀸 카드로 변하게 되어 관객의 정보와 선택을 무능하게 만드는 마술



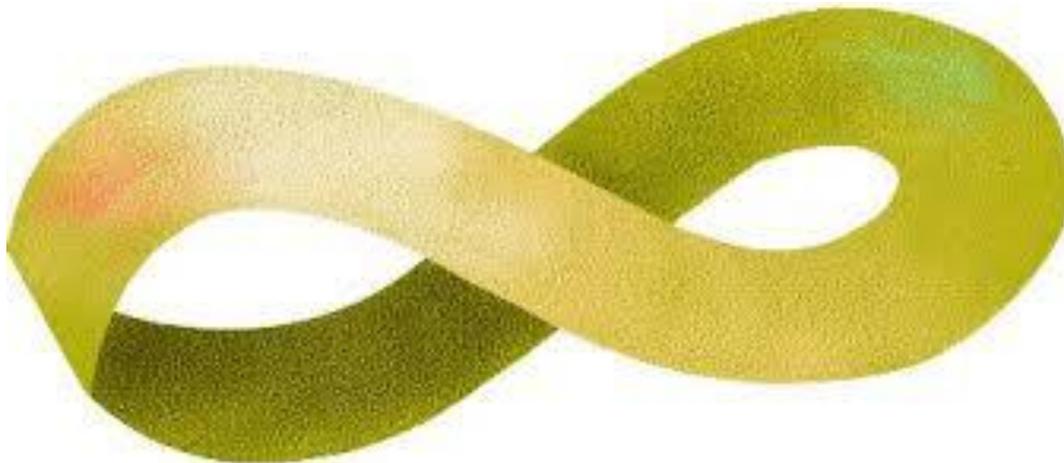
8.결론: 마술과 트리즈

공통점

- 1) 과학, 수학, 심리적 원리를 이용한다.
- 2) 개발 원리와 활용 원리는 반대 방향이다

차이점

- 1) 트리즈는 자연법칙을 활용하여 드러내고
- 2) 마술은 자연법칙을 활용하여 감춘다.



Thank You !

김 영 기(黃金처럼 영원히 기억될 이름)

ipwizard@daum.net 010-2214-4739

함 현 진 (대한민국신지식인, 교육마술)

Jinny-46@daum.net 010-8890-8058