

고착개념을 벗어나는 훌륭한 사고법 중 하나는 ‘순진한 왜 (innocent why)?’로 질문해보는 거야.

어린아이가 말문이 터지면 끝없이 ‘왜?’라고 묻지? 아이들은 뭐든지 신기하니까.

“아빠, 새는 왜 걷지 않고 날아다녀요?” “새니까 그렇지.”

“아빠, 하늘은 왜 파랗요?” “글쎄... 원래 그래.”

안타깝게도 우리는 어른이 되면서 순수한 호기심을 잃어버려. 그리고는 만사에 고착개념을 갖게 되지.

우리 주변의 흔한 고착개념을 떠올려보고, 그것을 극복하는 ‘순진한 왜?’를 붙여볼까?

“죽은 맛없다. 아파서 소화가 안 될 때나 먹는다.” 별생각 없이 들으면 그런가 보다 하지. 그런데 이것도 고착개념이거든. 어린아이는 이렇게 물을지도 몰라 “아빠, 죽은 왜 아플 때만 먹어요?” 이런 고착개념을 깬 것이 ‘본죽’이야.

“게임은 어릴 때나 하는 거고, 어른이 되면 하지 않는다.”

“아빠, 게임은 왜 아이들만 해요? 할머니는 못 하세요?” 그래서 닌텐도 Wii가 나온 거고.

“헬스클럽 갈 때도 여성들은 외모에 신경써야 한다.”

“아빠, 엄마는 왜 운동하러 갈 때도 화장하고 머리하고 가세요?” 그래서 ‘No men, No mirror, No make-up’이라는 3무 無 컨셉의 여성전용 피트니스, 커브스Curves가 인기 있는 거지.

“안경은 매장에 가서 써봐야 제대로 고를 수 있다.”

“아빠, 왜 안경 살 때는 반드시 매장에 가서 써봐야 해요?” 그래서 와비파커Warby Parker는 집으로 안경 다섯 개를 보내주어 고르게 하는 방식을 고안했잖아.

우리는 수많은 고착개념 속에 살아. 일상에, 산업에, 제품에, 서비스에 일반적으로 고착된 개념이 뭔지 잘 살펴보면, 업