

판의 공포

깊은 숲 속을 지날때 사람들은 두려움 같은 것을 느낀다. 호랑이와 같은 맹수나 산도적 떼가 출몰한다고 하기보다는 산신령이라도 나타날 것 같은 신비스런 분위기로서의 어둠과 적막은 사람의 마음으로 하여금 어떤 미신적인 공포를 느끼게 한다. 이렇듯 아무런 명백한 원인이 없는 두려움을 “판의 공포”라고 한다.

희랍신화의 목신(牧神) 판(PAN)은 상반신은 사람이요 하반신은 염소인 반인반수(半人半獸)로서 삼림과 들의 신이기도 하고 양떼나 양치기의 신이기도 하다. 작은 동굴에 살면서, 산이나 계곡을 방황하고 수렵을 하거나 넘페들의 무용을 지도하기도 한다. 판이 낮잠을 즐길때 누군가의 방해를 받으면 성내어 헛소문 하나를 인간세계에 내보내는데 군중은 이로 인하여 공포에 떨게 되고 심한 경우 난중(亂衆)으로 변하게 된다.

패닉(PANIC)은 판의 공포에서 연유한 말로서 “돌발적인 극도의 스트레스 상황의 시초에 가장 일어나기 쉬운 인간 행동” 또는 “생명이나 생활에 위해를 가져올 것으로 상정(想定)되는 위험을 회피하기 위해서 일어나는 집단적 도주 현상”으로 풀이한다. 패닉은 형태에 따라 도주패닉, 획득패닉, 정보패닉으로 분류하며, 요약하면 <표 1>과 같다.

표 1. 패닉의 분류

도 주 패 닉	지진, 화재 등 위기적 상황에 직면한 개인이나 군중이 그 위기 상황에서 벗어나려고 하여 일어나는 혼란
획 득 패 닉	어떤 물품을 구하기 위하여 쇄도한 군중이 일으킨 혼란
정 보 패 닉	각종 정보가 전달과정을 통하여 변형되어 개인 및 군중에 정신적으로 강한 불안을 초래하는 등의 혼란

위 분류에서 특히 화재와 관련이 깊은 도주패닉의 발생조건은 ①공통의 공포·고통·불안 ②갑작스런 쇼크 ③연대성의 결여 ④리더의 부재 ⑤경쟁적 상태 등으로 지적(入門群衆心理學)되었는데, 피난설계 조건에 위 5가지 항의 전부 또는 일부를 대입하면 효과적인 것이다. 도주패닉의 특징은 공포감의 항진(亢進) 등 잠재력이 증대하여 있는 군중의 개개인이 어느정도 탈출의 가능성이 있다고 인지한 때 만 혼란이 발생하게 된다. 전혀 탈출이 불가능하거나 쉽게 탈출할 수 있는 경우에는 이런 혼란은 발생하지 않는다.

도주패닉의 현상(표 2)을 화재측면에서 살펴보면 일반장소의 화재에서 위기를 당했을 때는 이성(理性)에 의한 판단이 어느정도 가능(35%)하지만, 디스코클럽 등 굉음에 가까운 음악과 현란한 조명의 고조된 화재현장에서는 냉정한 탈출의 시도가 불가능한 것을 알 수 있다.

표 2. 도주패닉의 현상

구	분	냉 정 형	저돌맹진형	우왕좌왕형
일반장소의 화재에서 위기를 당했을 때		35%	40%	25%
디스코클럽 등 흥분된 장소의 화재에서 위기를 당했을 때		0%	70%	30%