심리학을 찾아서
Finding Psychology

1장. 팝콘 내기

p.10~11

존은 거의 1미터마다 시계를 들여다보면서, 그늘진 앞쪽 현관의 한쪽 끝에서 다른 끝까지를 왔다 갔다 했다. 그는 틀림없이 지난 15분 동안 시계를 천 번은 들여다보았을 것이다! "앤드루 형은 어디 있는 거야?" 그가 쌍둥이 형 세 마크에게 물었다. "우리가 영화에 늦으면 안 된다는 걸 형도 알고 있잖아!"

마크는 긴 다리를 쭉 뻗고 가슴에 팔짱을 끼고서 집 계단에 앉았다. "앞으로 두 시간 동안 최소한 열두 편의 영화가 쉬지 않고 계속 예정되어 있어." 그가 존에게 말했다. "우린 그중 하나의 시간에는 꼭 맞춰서 거기에 도착할 거야." "하지만 난 그냥 아무 옛 영화나 보고 싶진 않아." 존이 얼굴을 찌푸렸다. "〈신비의 섬〉을 보고 싶단 말이야. 만약 우리가 곧 극장에 도착하지 않으면, 그 영화는 매진될 거라고!" 존과 마크는 거의 한 달 전에 그들의 열두 번째 생일을 위한 상품권을 받았고, 그들의 형인 앤드루는 그들을 데리고 영화를 보러 가기로 약속했었다.

p.12~13

그러나 존은 더욱 특별한 무언가를 기다리고 있었는데, 그것은 4D 영화관의 개장이다! 그는 3D 영화를 많이 보았고, 그 향상된 입체감을 아주 좋아했다. 하지만 4D의 경험은 그 효과는 물론, 다른 흥미진진한 물리적 효과도 보장했다. 존이 들은 얘기로는 〈신비의 섬〉에는 짠 바닷물 분사, 요동치는 좌석, 그리고 심지어는 냄새까지 들어 있다고 했다! 그러나 안타깝게도, 존만이 〈신비의 섬〉을 보기 위해 기다리고 있었던 사람은 아니었다. 며칠 전 그랜드 시네마에서 그 4D 영화를 개봉했을 때, 매회가 매진되었다. 지금은 토요일 오후였고, 앤드루 형의 모습은 보이지 않았다. 만약 곧 출발하지 않는다면, 그들은 그 영화 시간에 맞추지 못할 것이었다. "있잖아." 마크가 말했다. "예약 표 선택권이 없으니까 다른 사람 모두 우리와 똑같은 문제를 가진 거야." 그 4D 영화는 아주 인기가 높아서 온라인 예약 시스템이 갑자기 마비되었던 것이었다! "우리 그냥 운에 맡기고 한번 해 보자."

p.14~15

"하지만 우리 운이 더 좋을 건데……" 존의 말은 자동차 경적 때문에 끊기고 말았다. 찌그러진 파란색 지프가 브레이크를 잡고 집 앞에 멈춰 섰다. "앤드루 형의 낡은 고물차를 보고 이렇게 반갑기는 처음이야." 존이 소리쳤다. "빨리 가자!" 소년들은 차로 달려가 차 안에 몸을 실었다. "왜 이렇게 오래

걸렸어?" 존이 물었다. "나는 형이 여기 못 오는 줄 알았어!" 앤드루가 미소를 지었다. "난 겨우……" 그는 자신의 손목시계를 흘끗 쳐다보았다. "1분 27초 늦었는데. 게다가, 제출해야 할 심리학 강의 과제도 있었어. 내 생각엔 심리학이 영화보다는 조금 더 중요하거든."

p.16~17

앤드루는 대학교 1학년생이었고, 형제들은 서로 볼 기회가 자주 있지 않았다. 학교가 최우선 순위였다. 그러나 생일, 특히 동생들의 생일도 중요했다. "난 그런 건 몰라." 존이 안전벨트를 채우면서 말했다. "이건 굉장한 영화 체험이 될 거야. 심리학보다야 훨씬 더 흥미진진하지." "너 장난하냐?" 앤드루가 고개를 내젓고는 동네를 빠져나갔다. "심리학은 기가 막힌 거야. 그것에 대해 더 많이 배우면 배울수록, 나는 놀라운 걸 더 많이 알게 된단 말이야."

마크가 웃었다. "심리학? 놀랍다고? 에이, 앤드루 형. 지금 장난하는 건 형이야." "따~분하지." 존이 맞장구를 쳤다. "근데 그건 전혀 따분하지 않아. *정말* 놀랍단 말이야!" 앤드루는 운전을 하면서 미소를 지었다. "참고로 말하는데, 심리학은 인간의 마음과 그 기능에 관한 학문이야. *그리고* 그건 우리가 말하고 행동하는 모든 것에 영향을 미쳐! 너희들은 믿지 못하겠지." "그 점에 있어선 형 말이 맞아." 마크가 말했다. 존이 고개를 끄덕였다.

p.18~19

앤드루는 멀리서 번쩍거리는 영화관의 높이 솟은 불빛들을 볼 수 있었다. 그는 그랜드 시네마가 위치한 쇼핑몰을 둘러싸고 있는 주차장들 가운데 한 곳으로 들어갔다. "좋아, 우리 내기 하나 하자." 앤드루가 말했다. 마침내 그는 주차 공간을 발견하고 능숙하게 지프를 그곳으로 집어넣었다. "만약 우리 영화가 시작하기 전에 내가 실생활에서 작동하는 심리학의 실례를 다섯 개 찾으면, 너희들이 나한테 라지 사이즈 팝콘 한 통을 사줘야 하는 거야. 만약에 내가 지면, 너희 각각에게 내가 팝콘 한 통씩 사는 거고." "팝콘 내기란 말이지, 응?" 마크가 몸을 돌려 존을 바라보고서는 환하게 미소를 지었다. "알잖아, 우리가 극장에 거의 다 왔다는 거. 우리가 질 리는 없어." "그러자." 존이 말했다. "그리고 내 거엔 버터를 추가해주기를 기대할게."

2장. 시나몬 프레첼과 파블로프의 개

p.22~23

토요일에는 항상 쇼핑몰이 붐볐고, 그래서 앤드루는 어쩔 수 없이 그랜드 시네마 반대편에 있는 주차장에 주차할 수밖에 없었기 때문에 소년들은 앞으로 제법 걸어야 했다. 존은 코트의 깃을 세웠고, 마크는 재킷의 지퍼를 채웠다. 쌀쌀한 공기는 소년들을 훨씬 더 빨리 걷게 재촉했고, 그들의 뒤를 형 앤드루가 바짝 따라갔다.

그런데 마크가 갑자기 걸음을 멈추고 고개를 갸웃거렸다. "저거 들려?" 음악이 공중에 쿵쿵 울려 퍼지고 있었는데, 서커스 음악과 유사한 곡이 확성기로 크게 연주되고 있었다. 존이 쌍둥이 형제의 팔을 움켜잡았다. "뭣 때문에 서 있는 거야? 상영 시간에 맞춰 가야 한단 말이야." "하지만, 저건 시나몬 프레첼 가게야." 마크가 입맛을 다시며 말했다. "나는 저 증기 오르간 음악을 어디서든 알 수 있어." 그는 눈을 감

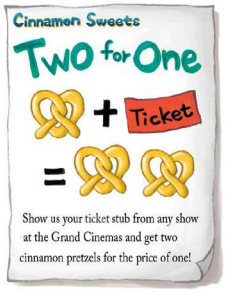
고 숨을 깊이 들이마셨다.

p.24~25

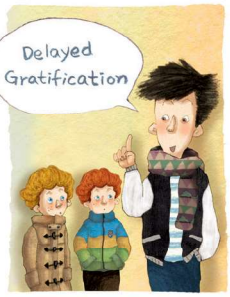
"아직 냄새를 맡을 순 없지만, 나는 그 가게가 여기 있다는 걸 알 수 있어. 시나몬, 설탕, 프레첼…… 시나몬 스윗츠, 그게 가게 이름이야. 음악이 나오는 걸 보면, 여기 어딘가에 있어야 해. 이봐. 지금 군침을 흘리고 있는 사람이 나뿐일 리가 없어. 지금 당장 시나몬 프레첼이 마구 당기지 않아?" 음악이 그들의 왼쪽에서 더 커졌고, 이어 마크가 그것, 창문에서 빛나고 있는 거대한 네온 프레첼을 발견했다. 그 프레첼 뒤쪽으로는 빨갛고 하얀 티셔츠에다 그것과 어울리는 모자를 착용한 두 소녀가 계산대 뒤에 서서 줄지어 기다리는 사람들에게 프레첼을 나눠주고 있었다. 그 창 앞쪽, 인도에서는 시나몬 스윗츠 유니폼을 입은 또 다른 소녀가 하얀 접시 하나를 들고 서 있었다. 그 접시에는 작은 종이컵들이 올려져 있었고, 컵 하나하나에는 시나몬 프레첼이 아주 조금씩 담겨 있었다. 이제는 시나몬과 버터 향이 공기 중을 떠다녔다.

p.26~27

"마크, 너 진짜 군침을 질질 흘리고 있구나." 존이 다시 쌍둥이 형제의 팔을 세게 잡아당기면서 말했다. 하지만 마크는 존이 움켜쥔 손에서 빠져나와 샘플들을 들고 있는 소녀에게로 잽싸게 달려갔다. 앤드루와 존은 그가 프레첼을 덥석 낚아챈 순간에 그를 붙잡았다. "맛있다." 마크가 재킷 소매로 입을 문지르면서 말했다. "안에 뛰어들어가서 프레첼을 사서 올 동안에 잠깐만 기다려." "기다려 봐." 존이 말했다. "저 표지판 못 봤어?" 그가 창에 있는 표지판 하나를 가리켰다. 거기에는 '그랜드 시네마에서 상영되는 어떤 영화표든 남은 부분을 제시하시고 한 개 가격에 시나몬 프레첼 *두 개를* 받아 가세요!'라고 쓰여 있었다.



"구미가 확 당기는 거래를 알려줘서 고마워." 마크가 미소를 지으면서 말했다. "특히나 하나를 사면 하나를 덤으로 받는 거래가 있다면 시나몬 프레첼을 기다릴 수 있을 것 같아!" "그게 하나야." 앤드루가 말했다. "뭐가 하나라는 거야?" 존이 마크의 팔을 잡아당겼고, 이번에는 마크가 따라왔다. "심리학의 놀라운 사례 하나." 앤드루가 말했다. "그건 지연된 만족이라고 하는 거야. 나중에 주어질 좀 더 크거나 더 오래 지속되는 보상을 기다리기 위해 눈앞의 보상을 참아낼 수 있는 능력이지."



p.28~29

"지연된 만족이라고 했어? 음, 형은 매일 새로운 걸 배우네." 존이 말했다. 그는 자신의 쌍둥이 형제에게로 몸을 돌렸다. "걱정하지 마, 마크. 겨우 한 가지 사례에 불과하잖아." 그러더니 그는 미소를 지으면서 장난스럽게 앤드루를 툭 쳤다. "형이 팝콘 내기에 이기고 싶으면, 네 개를 더 찾아야 할 거야." 앤드루도 미소를 지었다. "그런데 시작이 순조로운걸. 엄밀히 말하면, 나는 시나몬 스윗츠로 한 개 가격에 두 개를 얻을 수 있는 심리학 거래를 하고 있지." 마크는 신음을 했고, 존은 형제들을 재촉했다. "*영화*, 잊지는 않았지?" "걸어가면서 설명해 줄게." 앤드루가 말했다. "한 남자와 그의 개들, 그리고 소위 '고전적 조건 형

성'이라고 하는 작은 심리적인 행동에서부터 시작해 보자."

"어휴." 존이 말했다. "복잡한 것처럼 들리는걸. '조건 형성'이 무슨 뜻인데?" "그렇게 복잡하진 않아." 앤드루가 말했다. 그는 전화기를 꺼내 자판을 치더니 큰소리로 읽었다. "고전적 조건 형성의 정의는 이런 거야. 한 유기체가 다른 일들과 자극들 사이의 연계성 정립을 통해 '배우는' 학습의 한 형태." "내 말이 맞았잖아." 존이 탄식하듯 말했다. "내가 전에는 들어보지도 못했던 복잡한 거."

p.30~31

"기다려." 앤드루가 말했다. "파블로프의 개에 대해서 말해주면 너는 이해가 될 거야. 이반 파블로프는 자신의 개들이 먹이 냄새를 맡을 때마다 침을 흘린다는 걸 알아차린 러시아의 생리학자였어. 이건 무조건적인 반응이었지. 그 개들은 이런 행동을 배우지 않았는데, 그냥 자동으로 그 자극, 즉 먹이에 침을 흘림으로써 반응했던 거야. 그러다가 그의 개들이 실험실 보조원들을 보았을 때도 그들이 먹이를 가지고 있든 아니든 똑같은 방식으로 반응한다는 걸 알아차렸어. 그래서 그는 그 개들이 어떤 행동을 배웠다는 것, 즉 먹이와 실험실 보조원들을 연결시키게 되었다는 걸 깨달았지."

"그게 뭐가 큰일인데?" 마크가 물었다. "나는 음식 하면 학교 구내식당 골드 아줌마가 떠오르는데." 쌍둥이들이 웃었고, 앤드루도 웃었다. "바로 그거야." 앤드루가 말했다. "네가 골드 아줌마를 볼 때마다 점심을 떠올리는 거! 그리고 그게 학습된 반응인 거야. 하지만 구내식당 아줌마는 실험실 보조원들처럼 중립적인 자극이야. 어쨌든, 골드 아줌마나 실험실 보조원들은 먹을 수 있는 게 아니니까." "어휴." 마크가 말했다. 존은 몸서리쳤다.

p.32~33

"그나저나." 앤드루가 말을 계속했다. "이어서, 파블로프는 중립적인 자극으로 종을 사용하기로 했어. 그래서 매번 개들에게 먹이를 줄 때마다 종을 친 거지. 얼마간 시간이 흐른 후에 심지어 개들에게 줄 먹이가 없는데도 종을 쳤을 때 어떤 일이 벌어졌을지 알아맞혀 봐." 존이 어깨를 으쓱했다. "개들이 배를 곯았나?" "아! 알았다." 마크가 말했다. "종이 울릴 때마다 개들이 침을 흘렸어! 그것들은 종소리를 먹

이와 연관 지은 거야, 맞지?"

"맞아." 앤드루가 말했다. "그리고 그게 시나몬 스윗츠에도 들어맞는 고전적 조건 형성의 부류인 거고." 존이 머리를 끄덕였다. "맞아, 저 음악을 들을 때마다 마크의 입에는 군침이 돌거든. 그게 짜증 나는 광대 노래이고 심지어 시나몬 프레첼이 아닌데도 말이야." "하지만 그게 시나몬 스윗츠가 무료 샘플을 나눠주는 거엔 도움이 돼." 앤드루가 말했다. "지나가는 사람들이 그 음악을 듣고 나서 맛있는 공짜 시나몬 프레첼을 얻잖아. 그게 고전적 조건 형성이고, 그건 주문처럼 작용하는 거야." "알았어, 좋아." 존이 말했다. "하지만 그건 두 번째 사례에 불과해. 그리고 우린 극장에 거의 다 왔어."

3장. 예쁜 소녀들과 긴장감의 사례

p.36~37

그랜드 시네마는 시내에서 가장 큰 극장이었는데, 마치 그 도시 전체 인구가 오늘이 영화를

관람하기에 아주 좋은 날이라고 판단한 것처럼 보였다. 표를 사기 위해 여덟 개의 줄이 매표소로 이어져 있었으며, 각 줄은 달팽이처럼 느린 속도로 움직였다.

"빨리." 존이 말했다. 그가 자신의 오른쪽을 가리켰다. "저 줄에 서자. 그게 제일 짧은 거야." 앤드루가 그 줄을 향해 가기 시작했을 때 마크가 형의 재킷을 움켜잡고는 그를 끌어당겼다. "그 줄은 아냐." 그가 말했다. "여기 이쪽은 어때?" "근데 그 줄은 두 배나 길잖아." 존이 말했다. "뭐가 문제인거야?" 마크가 아랫입술을 우물우물 깨물었다. "아냐." 그가 웅얼거렸다. "그냥 저 줄에 서고 싶지 않은 것뿐이야." 그는 두 손을 청바지에 문지르면서 땅바닥을 뚫어지게 바라보았다. 존은 가장 짧은 줄을 돌아보고시는 낮은 소리로 탄성을 질렀다. "에구, 이런." 그가 말했다. "제시카 해리스랑 루시 브라운이잖아."

p.38~39

"뭐가 문제야?" 앤드루가 물었다. "그냥 여자애들 둘일 뿐이잖아." "*그게* 문제야." 존이 말했다. "학교에서 같은 반인 여자애 둘이거든." 마크가 쌍둥이 형제의 뒤로 재빨리 몸을 숨겼다. "제발." 그가 말했다. "딴 줄에 서도 되잖아. *훨씬* 저쪽에 있는." 또다시 그는 땀이 난 두 손바닥을 청바지에 쓱쓱 문질렀다. "뭐가 무서워서 그래?" 존이 놀렸다. "쟤는 널 물지 않아." "*무서운게* 아니야." 마크가 말했다. "난 그냥……" "좋아." 앤드루가 말했다. "내버려 둬. 그러니까 마크는 자기가 아는 두 여자애들 옆에 서는 게 약간 쑥스럽고, 좀 당혹스러운 거야. 만약에 비합리적인 두려움, 즉 여자애들 가까이 있는 것에 대한 공포증을 갖고 있다면, 얘기는 달라지지. 그건 심리적 행동의 또 다른 사례인 사회공포증이 되는 거거든."

p.40~41

"다행이다, 저건 그냥 평범한 수줍음이야." 존이 말했다. "디 이상의 사례가 생겨서는 안 돼." "사회 뭐라고?" 마크가 물었다. "지금 무슨 얘길 하는 거야?"

"일단 다른 줄에 가서 설명해 줄게." 앤드루가 동생들을 두 소녀로부터 멀리 데리고 가면서 말했다. "사회공포증에 대해선 아무것도 몰라." 마크가 말했다. "하지만 이 줄에 있으니까 마음이 한결 편안한 건 알겠어." 마크가 미소를 지었고, 어깨의 긴장이 풀렸다. "휴, 아슬아슬했어." 앤드루가 고개를 끄덕였다. "많은 사람들이 어떤 상황들에서는 불안감을 경험해. 그렇지만 어떤 사람이 아주 *특정한* 상황에서 극도의 불안감을 느끼고, 모든 사람이 자기를 평가하고 있다고 생각한다면, 그건 불편함 이상인 거야. 그건 사회불안장애 같은 병일 수도 있어." "그러니까 내가 루시 브라운과 가까이 있을 때 숨을 쉴 수 없는 것 같은 느낌이 드는 건 별거 아니란 말이지? 손바닥에는 땀이 나고, 입안이 마르고, 심장은 마치 가슴속의 잭 해머처럼 쿵쾅거리는 거."

p.42~43

"지독하게 느껴진다는 건 알지만, 그건 그냥 정상적인 불안감에 불과해." 앤드루가 말했다. "아주 평범한 거고, 아마 크면서 나아질 거야. 아니면, 그 긴장감에 대처하는 전략들을 배워. 내가 무대공포증에 대처하는 방법을 배웠던 것처럼 말이야." "형이 10학년 때 연설해야 했을 때 기억나?" 존은 쿡쿡 터지는 웃음을 참았다. "형은 백지장처럼 하얗게 질렸었잖아." 마크가 덧붙였다. "우리는 형이 기절할 거라고 생각했었어."

쌍둥이들은 어쩔 도리가 없었다. 그들은 웃음을 터뜨리고 말았다. “됐어.” 앤드루가 말했다. “그만들 해. 난 극복했고, 긴장감을 다루는 방법을 배웠어. 요점은 네가 어떤 스트레스 요인들에 대응하는 방식을 바꿀 수 있다는 거야. 네가 어떤 상황들에 직면했을 때 두려움과 불안감의 순환을 멈추도록 도와주는 방법들을 찾아볼 수 있어.” “그런 꼼수를 두어 개 아는 건 괜찮을 거 같아.” 마크가 말했다. “그것들은 꼼수가 아니야.” 앤드루가 말했다. “근데 지금 그것에 대해 생각해 보니까, 마술처럼 효과적인 방법들이 있어.” 그가 미소를 지었다.

p.44~45

“예를 들어, 나는 내가 *제대로* 하고 있는지에 집중하기보다는 *잘못될* 수도 있는 것에 대해 얼마나 많이 생각하고 있는지를 깨달았었어. 뭐랄까 나는 스스로에게 말을 걸어 나 자신을 격려했는데, 그게 나한테는 도움이 되었어. 또 심호흡과 명상 같은 다른 긴장 완화 기법들도 썼지. 내 친구는 요가를 하는데, 걔는 그것도 아주 효과적이라고 믿더라. 심지어 지금도 나는 연설하기 전에는 카페인과 설탕을 멀리하는 것과 같은 여타 건강 습관들을 지키고 있는데, 그것들은 나를 더 초조하게 만들거든. 그리고 반드시 만반의 준비를 하는데, 나는 내용을 아주 잘 숙지해서 쪽지가 필요 없을 때까지 연설 연습을 해. 하지만 대개, 그때나 지금이나 내가 다짐하는 건, 완벽해질 필요가 없다는 거야. 그냥 내 모습 그대로이면 된다는 거지.” “그게 너한테 효과적일 수도 있겠다. 그냥 평소의 네 모습 그대로 하는 거.” 존이 말했다.

“모르겠어.” 마크가 말했다. “차라리 내가 연습할 수 있는 전략을 하나 갖는 게 좋을 거 같아. 앤드루 형, 형이 연설 연습을 하는 것처럼 말이야. 그런 아이디어 뭐 없어?” 앤드루는 팔짱을 끼고 한쪽 손의 손가락들로 팔꿈치를 가볍게 톡톡 두드렸다.

p.46~47

“글쎄…… 긴장 완화 기법을 시도해 보면, 틀림없이 기분이 한결 나아질 거야. 쿵쾅거리는 심장과 초조함 같은 불안감을 다스리는 건 연습할 수 있는 것이거든. 내가 했던 것처럼 심호흡을 해 볼 수도 있고, 아니면 근육을 긴장시켰다가 풀어주는 다른 기법을 시도해 볼 수도 있어. 주먹을 쥐었다가 펴봐, 그러면 긴장이 풀어져.” “그거 쉽네.” 마크가 말했다. “근데 나는 형이 내가 실제로 어떤 여자애한테 말을 걸어야 할 때를 위한 아이디어도 갖고 있을 거라고 생각하고 있었어.” “흠……” 앤드루는 잠시 말을 끊었다가 손가락으로 딱 소리를 냈다. “알았다! 내가 연설을 하기 전에 연습하는 것과 마찬가지로 네가 말하려고 하는 걸 연습하면 돼. 작은 거부터 시작하는 거야, 아마도 숙제에 대한 그냥 간단한 질문, 네가 알고 있으면서 말하기에 편안한 거 말이야. 아니면, 멋진 칭찬을 준비할 수도 있어. 여자애들은 남자애가 멋진 말을 해 주면 늘 좋아하잖아, 그렇지? 그리고 물론, 어떤 식으로든 언제나 도움을 줄 수 있어. 예의를 지키도록 해. 네가 말하려는 거나 행동하려는 걸 예행연습하는 게 자연스러워 보이지 않는다는 건 나도 알지만, 그렇게 하는 게 네가 자신감을

얻을 수 있는 방법일 거야. 형을 믿어봐, 마크, *네가* 노력하려고만 한다면 효과적인 간단한 요법들이 있다고." "그것들이 빨리 효과가 나면 좋겠다." 존이 말했다. "루시가 이쪽으로 오고 있거든."

4장. 힘든 선택들과 군중 따라하기

p.50~51

마크는 앤드루 뒤로 재빨리 숨어서 형이 언급한 기법들 가운데 하나를 시도해 보았다. 그는 주먹을 꼭 쥐고 셋까지 센 다음에 손가락들을 풀었다. 이어서 마크는 팔을 수축시켰다가 그 긴장 상태를 풀었다. 그는 여느 때만큼 마음이 조마조마하지 않아 놀랐다. "안녕, 존." 루시가 말했다. "너인 거 같더라니. 안녕, 마크." 그녀가 앤드루 주위를 유심히 쳐다보면서 말했다. "안녕." 마크가 웅얼거렸다. 그의 얼굴은 한껏 홍조를 띠었지만, 적어도 심장이 가슴 밖으로 뛰쳐나올 것 같지는 않았다. "너는…… 저……" 마크가 목청을 가다듬었다. 그는 정말이지 말하려는 것을 연습할 시간이 없었던 것이다! "안녕." 앤드루가 끼어들었다. "난 얘들 형인 앤드루야. 만나서 반갑다."

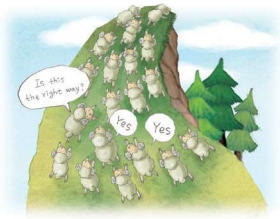
p.52~53

소녀들은 키득거렸고, 앤드루는 미소를 지었다. "그래, 너희들은 벌써 표를 구했니?" "네. 4D 영화 〈신비의 섬〉 표는 구할 수 없었어요." 루시가 말했다. "매진되었거든요. 그래서 다른 걸 골라야 했어요." 존이 얼굴을 찌푸렸다. "그건 우리도 보고 싶었던 영화야. 앤드루 형, 형이 다음 주말에 다시 와서 우리가 재도전해 볼 수는 없겠지?" 앤드루가 고개를 저었다. "안돼, 시험이 다가오고 있거든. 그냥 다른 영화를 고르는 게 어떠니?"

마크는 말하고 싶은 것을 내내 정확히 연습하고 있었고, 지금 그것을 불쑥 말했다. "너희는 어떤 영화를 볼 거니?" 그가 소녀들에게 물었다. "결정하기가 아주 어려웠어." 제시카가 말했다. "하지만 우리 앞에 있던 사람들이 모두 〈데이트 게임〉을 고르길래 그게 좋은 선택일 거라고 생각했어." "아, 군중 효과." 앤드루가 말했다. "너희들이 세고 있다면, 그게 세 번째나."

p.54~55

"뭘 세고 있는데?" 루시가 물었다. "너희들 영화 막 시작하려고 하는 거 아니니?" 존이 그들 머리 위쪽의 번쩍거리는 표지판을 가리켰다. "어머나!" 소녀들은 사람들 사이를 헤치고 문으로 걸어갔다. "나중에 보자!" 그들이 어깨너머로 소리쳤다. "영화 재밌게 봐!" "우린 〈데이트 게임〉을 보지 않을 거야." 존이 말했다. "*얼마나* 많은 사람들이 그걸 좋은 영화라고 생각하든 상관없어." "그게 정말이야?" 앤드루가 놀렸다. "군중 효과는 거스르기가 힘든데."



"좋아." 마크가 말했다. "이제 관심이 생기네. 군중 효과가 뭔데?" "그건 심리적 행동의 또 한 가지 놀라운 사례인데, 사람들이 군중과 함께 하려는 사회적 행동이야. 보통, 사람들은 결과를 고려하거나 자신들이 내리는 결정에 대해 아주 많이 생각하지 않아. 그냥 다른 모든 사람들이 하는 걸 할 뿐

이지. 그리고 똑같은 영화의 표를 사는 것처럼, 어떤 행동을 따르고 있는 사람들이 많으면 많을수록, 다른 사람들이 똑같은 행동을 할 가능성은 더 커져. 그게 군중 효과의 기본 원리야." "헝이 그걸 그렇게 말하니까 그게 뭔가 위험한 것처럼 들려." 마크가 말했다. "마치 우리가 우르르 몰린 사람들 속에서 뭉개질 것처럼 말이야."

p.56~57

"글쎄, 나는 군중 효과가 그것만으로는 위험하다고 생각하지 않아. 하지만 이 행동에 유해한 측면이 있을 순 있지. 만약 너희 반에 있는 누군가가, 이를테면 너희 학년에서 가장 인기 있고 애들이 가장 좋아하는 녀석이 새로운 아이가 전학 오자 위협을 느낀다고 상상해 보자. 그래서 그 애는 새로운 아이를 따돌리고, 어떤 활동에도 끼워주기를 거부하고, 말도 걸지 않기로 결심했어. 다음에는 무슨 일이 벌어질 거 같니?"

"난 무슨 일이 벌어질지 정확히 알아." 마크가 말했다. "처음에는 몇몇 사람들이 그 인기 있는 애를 따라 해. 그리고는 머지 않아 거의 모든 애들이 따라하고, 그래서 새로운 아이에게 말을 거는 아이가 거의 없는 거지. 아니면, 최소한 그 인기 있는 아이와 친구로 지내고 싶은 아이는 말을 걸지 않아." 존이 고개를 가로저었다. "나는 그것에 대해서 전혀 그렇게 생각해보지 않았어." 그가 말했다. "나는 내가 사람들을 따라함으로써 누군가에게 얼마나 여러 번 상처를 주었을지 모르겠어, 심지어는 이유를 곰곰이 헤아려보지도 않고 말이야." "내가 뭐랬어." 앤드루가 말했다. "그건 거스르기 힘든 행동이야. 그리고 광고 같은 다른 분야들에서도 그게 적용된다는 걸 알게 될 거야. 그게 광고에서 불쑥 나타날 때 우리는 그것을 '밴드왜건 효과'라고 해."

p.58~59

"이해했다고 생각했었어." 존이 말했다. "하지만 모르겠는 게 있어. 왜 그게 '밴드왜건 효과'라고 불리는 거지?" "맞아." 마크가 말했다. "도대체, *밴드왜건이 뭐야?*" 앤드루가 미소를 지었다. "요즘에는 너희들이 밴드왜건을 많이 보지 못할 거야. 하지만 1800년대에는 정치 후보자들이 지지를 모으기 위해 이 마을에서 저 마을로 돌아다니곤 했어. 그 후보자들은 이동할 때 서 있을 수 있도록 측면이 높은 이 화려한 왜건들을 타고 유세를 다니곤 했던 거야. 군중들은 따라다니며 껑충 뛰어올라 밴드왜건에 매달리거나, 때로는 말 그대로 왜건 *안에* 뛰어 올라타곤 했어.

"왜건에 뛰어 올라탔다고?" 존이 물었다. "좀 익숙하게 들리는데." "거기에서 '밴드왜건에 올라타다'라는 표현이 유래한 거야. 그건 따라다니는 사람들이 가장 많은 입후보자의 밴드왜건 측면 주위로 유권자들이 몰려드는 때인 거지. 오늘날에도 그 표현을 여전히 쓰고 있어. 이건 가장 강력한 추종자들을 가진 사람 혹은 심지어 상품을 따라간다는 뜻이야. 따라서 만약 네 친구들이 모두 특정 브랜드의 신발을 신고 있다면……" "그러면, 나도 그걸 신고 싶지." 마크가 고개를 끄덕이며 말했다. "완벽하게 이치에 맞네." 존도 고개를 끄덕이며 말했다. "근데 우린 여전히 어떤 영화를 볼지 생각해내야 해, 이제 〈신비의 섬〉은 물 건너갔으니까 말이야."

5장. 영화 결정과 스키너 상자

p.62~63

소년들은 극장 로비 안에 있는 스크린에 표시된 영화 포스터들을 확인하기 위해 몸을 돌렸다. "난 특별히 좋아하는 게 없어." 앤드루가 말했다. "너희들이 좋아하는 거로 골라." "〈데이트 게임〉 같은 저런 로맨스 영화들은 말고." 존이 말했다.

"동감이야." 마크가 말했다. "그리고 애니메이션도 아냐. 만화영화 볼 기분이 아니거든." "나도 그래." 존이 말했다. "그럼 남는 게……" 마크가 잠시 말을 멈췄다. "봐! 〈13층〉이야! 저 영화가 아직도 상영되는 줄은 몰랐어. 저걸 보자!" "공포영화를?" 앤드루가 물었다. "너희 둘이 괜찮다면, 나는 좋아." "나는 전혀 괜찮지 *않아*." 존이 말했다. "공포영화는 절대로 보지 않을 거야." "이런." 마크가 말했다. "야, 그 다른 영화는 거의 2년 전이었어. 그건 좀 잊을 수 없니? 난 〈13층〉이 정말로 보고 싶었다고."

p.64~65

"바로 그게 문제야." 존이 말했다. "나는 그 다른 영화를 절대 잊을 수 없어." "이건 흥미진진한 전개인걸." 앤드루가 말했다. "어떤 다른 영화인데?" "그건 B급 심야 공포영화들 중 하나였어. 형도 그런 부류 알잖아, 특수효과는 형편없고, 모든 배우들이 과장되게 연기하는 저예산 영화들 말이야.

엄마는 우리가 밤늦게까지 자지 않고 그걸 보도록 해줬지만, 존은 무서워했어. 그리고 이제 존은 어떤 공포영화든 보려고 하질 않아." "그것들이 나를 무섭게해서가 아냐. 우리가 그걸 볼 때 네가 나를 놀려먹었기 때문이란 말이야!"

"내가 짐작했던 대로군." 앤드루가 말했다. "얘들아, 내겐 그게 조작적 조건 형성인 것처럼 들려. 내 생각엔 그게 심리학적 사례의 네 번째인 거 같아." "이런, 맙소사. 또 하나는 안 돼." 마크가 신음 소리를 냈다. "암, 되고말고." 앤드루가 말했다. "너희들 그게 어떻게 작용하는지 알고 싶지 않니?" "아니, 됐어." 마크가 말했다. "알고 싶어." 동시에 존이 말했다. 앤드루가 미소를 지었다. "존이 이겼어." 그는 자신의 휴대폰을 꺼내 자판에 입력했다. "여기 있어. 조작적 조건 형성: 행동들에 대한 강화와 처벌을 통해 일어나는 학습 방식의 하나. 그것은 대상자에게 바람직하거나 바람직하지 않은 결과들을 어떤 행동들과 연계시키도록 조장한다."

p.66~67

마크가 한숨을 지었다. "더 혼란스러운 전문 용어구만. 그게 우리가 공포영화를 보러 가는 거랑 무슨 상관인데?" "전부 다." 앤드루가 말했다. "그리고 난 그걸 간단히 설명할 수 있어. 존은 공포영화를 보았을 때, 겁을 먹은 게 분명해. 하지만 그건 무의식적인 반응이었어. *네가* 걔를 놀려먹었을 때는 말이지." 앤드루가 마크를 가리켰다. "그건 그의 행동에 대한 처벌 같은 거였어. 그래서 지금, 존은 공포영화를 다시 보고 싶어 하지 않는 거야. 존은 네가 그를 괴롭히는 걸 원치 않는 거란 말이야!"

"아, 알겠다." 존이 말했다. "나는 그날 밤에 중요한 걸 알았어. 뭔가 하면, 만약에 내가 공포영화를 보면, 영화 보는 내내 그 대가로 내가 마크의 놀림을 받아야 한다는 거. 그건 바람직하지 않은 결과라고 할 수 있겠지. 안 그래, 마크?" "뭐, 그러네. 하지만 그건 불공평해. 나는 공포영화 보는 걸 정말 *즐겼단* 말이야. 그게 스크린에 나오는 이상, 나는 무서운 게 좋아." "그것도 조작적 조건 형성이야." 앤드루가 말했다. "너는 공포로부터 *긍정적인* 강화를 경험했고, 그래

서 그 경험을 다시 원하기 쉬워. B. F. 스키너가 그걸 모두 알아냈어."

p.68~69

"B. F. 스키너가 누군데?" 마크가 물었다. "잠깐. 확실히 알겠다. 어떤 훌륭한 심리학자야, 맞지?" "맞기도 하고, 틀리기도 해." 앤드루가 말했다. "그는 인간의 정신을 이해하는 일, 즉 왜 우리의 마음이 그런 식으로 작동하는지에는 별로 관심이 없었어. 엄격한 행동주의 심리학자였지." "행동주의 심리학자? 다른 사람들의 행동을 지켜보는 사람이란 거야?" 존이 물었다. "글쎄, 그건 아주 단순한 말로 표현한 거긴 하지만, 맞아, 스키너는 분명히 동물들의 행동에 관심을 가졌어. 그는 심리학과 학생으로서 하버드 대학교 생물학 실험실에서 일하는 동안, 첫 번째 작업들 가운데 하나로 쥐들을 연구했어."

앤드루는 소년들이 줄 앞으로 나아가도록 살살 밀었다. "그는 뭔가를 만드는 재주가 있었고, 쉬운 임무를 수행하기 위해 온갖 연쇄반응을 일으키는 복잡한 장치들인 루브 골드버그 기계장치들을 즐겨 만들었는데, 그런 식으로 쥐들이 이용할 수 있는 특수 상자를 만들었어. 어떤 단추를 누르거나 레버를 젖히면, 일정한 행동들에 대해 상을 받는 거야. 그는 이 상자들을 개량하는 재주가 뛰어났고, 그 디자인들이 엄청나게 향상되어서 마침내 '스키너 상자들'로 알려지게 되었어. 그는 미네소타 대학교로 옮겨가 비둘기들을 이용한 행동 연구를 계속 이어갔지."

p.70~71

"비둘기들이라구? 에이, 쥐들은 이해하겠어." 마크가 말했다. "쥐들이 미로를 통과해 달리는 건 본 적이 있거든. 심지어 햄스터들이 먹이를 얻기 위해 버튼을 누르는 걸 보기도 했어. 하지만 비둘기들이라니? 그 새들을 이용한다는 건 말도 안 돼." 앤드루가 빙그레 웃었다. "그의 사무실 창문 밖에 비둘기들이 많이 앉아 있었다는 걸 감안한다면 말이 되지. 충분한 공급이 있었다고! 그리고 새들을 훈련시키는 건 제대로 된 먹이만 있으면, 쥐들하고 작업하는 거니 마찬가지로 쉬워. 사실, 비둘기들은 그가 가장 좋아하는 연구 대상이 되었고, 조작적 조건 형성에 관한 그의 이론들을 발전시키게끔 해 주었어." "아, 그래." 존이 말했다. "우리 얘기가 시작된 게 조작적 조건 형성이었지 않나?"

앤드루가 고개를 끄덕였다. "맞아. 그는 에드워드 손다이크라는 심리학자와 그 학자가 '효과의 법칙'을 가지고 했던 연구의 영향을 받아서 비둘기들을 훈련시켰어. 그건 전부 이 생각으로 요약돼. 즉, 강화에 의해 이어지는 행동들은 다시 일어날 가능성이 높아. 반면, 벌을 받는 행동들은 다시 일어날 가능성이 현저히 낮아진다는 거야." "내 생각엔 스키너 씨와 동료 손다이크 씨는 100퍼센트 맞는 거 같아." 존이 말했다. "오늘은 마크와 그의 성가신 말들을 상대하지 않는 게 좋겠어! 그래서 우리는 〈13층〉을 보지 않을 거란 말씀."

p.72~73

마크는 얼굴을 찌푸리고 다시 한 번 포스터들을 훑어보았다. 그들 앞에는 겨우 한 무리의 사람들만이 표를 사고 있었다. 그는 빨리 선택을 해야 했다! "〈그린랜턴 스트라이크 어게인〉은 어

때? 우리 둘 다 첫 영화를 좋아했었는데……" "그건 훌륭한 선택인 거 같아." 존이 동의했다. "상당히 많은 사람들이 그 영화 쪽으로 가고 있네." "그럼 군중 효과가 다시 니디니는 거네." 마크가 한숨을 지었다. "팝콘 내기에서 우리가 질지도 모른다는 생각이 들기 시작하고 있어." "어림없어." 존이 말했다. "우린 거의 *성공했거든*!"

6장. 버터가 들어간 보상!

p.76~77

마침내 소년들은 그랜드 시네마에서의 선택을 끝마쳤다. 그들은 그들이 재미있는 영화이길 바라는 영화의 표를 가졌고, 이제 해야 할 일이라곤 팝콘을 사는 것뿐이었다. 안타깝게도, 또 다시 기다란 줄이 있었다. 그건 그들이 또 한 번 오랫동안 기다려야 한다는 뜻이었다. 하지만 쌍둥이들은 개의치 않았다. 그들은 앤드루와 그의 놀라운 심리학적 사례를 네 개로 막아서 더없이 만족스러웠던 것이다. "난 항상 특대형 사이즈 팝콘을 사고 싶었어." 앤드루가 매점 위의 표지판을 훑어보면서 말했다. "그리고 지금 나는 그걸 살 수 있어. 아니면, 더 정확히 말해서 *너희들이* 살 수 있지." 앤드루가 빙그레 웃었다. "앤드루 형, 성급하게 굴지 마. 다음번까지 기다려야 할 거야." 존이 말했다. "맞아." 마크가 말했다. "*우리가* 내기에 이겼어. 형이 *우리한테* 팝콘 두 통 빚진 거야."

p.78~79

"아우들아, 난 그렇게 생각하지 않아." 앤드루가 말했다. "바로 절호의 순간을 위해 외적 동기와 내적 동기를 남겨두고 있었거든." "농담이겠지." 마크가 투덜거렸다. "그건 불가능해." "저런, 하지만 가능하거든. 나는 너희들한테 우리 행동에 동기를 부여하는 것을 포함해 심리학이 우리가 하는 모든 일을 설명해 준다는 걸 말하려고 했어. 거기에 내적 동기와 외적 동기가 들어있는 거야. 예를 들어, 나를 봐. 나는 내 동생들을 만나 극장에 데려가고 싶었기 때문에 오늘 집에 왔어. 왜 그랬는지 알고 싶니?" "그건 대단한 수수께끼도 아닌데, 뭐." 마크가 말했다. "몇 주 전의 우리 생일 때문이잖아." "맞아." 존이 말했다. "그리고 우리가 대단한 동생들이고, 형이 우리를 위해 대단한 걸 해 주고 싶었기 때문이잖아."

앤드루가 고개를 끄덕였다. "너희들 그거 아니? 그건 정말 사실이야. 내적 동기는 행위 자체가 보상이기 때문에 뭔가를 행하는 경우인 거야. 좋은 감정이 마음속으로부터 오는데, 그게 내적 부분인 거지." "마음속과 내적이란 게 같은 거네." 마크가 말했다. "알았다. 그러니까 형은 그냥 우리가 형 동생들이기 때문에 좋은 일을 했던 거구나." "형이 집에 와서 우리를 극장에 데려가도록 엄마가 돈을 주지 않은 건 확실하지?" 존이 물었다. 앤드루가 웃었다. "그럼, 엄마는 돈을 안 주셨어. 하지만 주셨더라면, 그건 *외적* 동기가 작용하는 게 됐겠지. 외적이란 게 무슨 뜻인지 아니?"

p.80~81

존은 고개를 저었다. "난 알고 싶지도 않아." 앤드루가 말을 계속했다. "외적이란 외부로부터 생기는, 즉 바깥으로부터 작용하는 어떤 것이란 뜻이야. 따라서 외적 동기는 외부로부터의 보상에 의해 추진되는 행동을 가리켜. 우리에게 보상이 있기 때문에 뭔가를

하는 경우 같은 거야. 어쩌면, 좋은 성적을 얻기 위해 열심히 공부하는 거, 또는……" "이런, 얘기가 어디로 빠질지 알겠어." 존이 말했다. "아니면, 큰형이 팝콘 내기에서 이기기 위해 온갖 놀라운 심리학 사례들을 끄집어낸다든가." 앤드루가 웃었다. "얘들아, 미안하지만 그래. 너희들의 빚을 갚아야 할 시간이야." "하지만, 오늘 우리가 배운 모든 것을 생각해봐." 존이 말했다. "한 통의 팝콘이 학습을 긍정적으로 강화시키지 않을까?" "맞아, 이제 우린 거의 심리학 전문가들이잖아." 마크가 말했다. "그게 팝콘 한 통 값어치는 있어야 해!"

앤드루가 다시 웃었다. "좋아, 좋아. 이번엔 내가 살게. 너희 둘 다 내가 내기에서 이겼다고 동의한다면 말이야." 쌍둥이들은 어깨를 으쓱하고는 계산대로 다가갔다. "팝콘 두 통 주세요." 마크가 말했다. 존이 활짝 웃었다. "그리고 버터 추가 잊지 마!"