

원시림(原始林)의 추억

(알코올 금단성 진전 섬망)

저녁 식사가 끝나고 얼마 지나지 않은 시각, 이제 막 창 밖이 캄캄해질 무렵 50대의 남자 환자가 가족과 친지들에게 둘러싸인 채 진료실로 들어섰다.

한눈에 보아도 다리가 풀려 제대로 기동하기가 어려운 상태인 그 환자는 의자에 앉아서 연신 “아이고, 징그러워!”를 외치는가 하면 자꾸만 자신의 팔뚝을 꼬집어 무언가를 잡아내는 듯한 시늉을 했다.

그의 얼굴과 가슴은 흘러내리는 땀으로 이미 흥건히 젖어 있었으며 팔다리는 심하게 떨리고 있었다. 잠시 대화가 되는 듯하다가도 곧바로 엉뚱한 말을 해대어서 면담은 불가능했다.

환자는 이내 “악! 악!” 비명을 질러 대더니 아예 두발을 의자 위로 올린 채 두려움에 덜덜 떨었다. 단편적으로 이어지는 환자의 말을 기술적으로 잘 짜 맞추어 보니, “이곳도 마찬가지로. 웬 벌레 떼, 웬 쥐 떼가 이렇게 많으냐? 저 벽은 무슨 개미들이 저렇게 까맣게 깔렸냐? ...여기에서 뱀이 나온다. 한두 마리가 아니다”였다.

그는 이십 여 년 간 마시던 술을 딱 삼일 끊은 후 고대(古代) 원시림으로 추방당해(?) 파충류와 곤충들에게 쫓겨 다니는 가련한 신세로 전락한 ‘진전 섬망(震顛譫妄)’ 환자였다.

술은 계속 마셔 대면 그것 자체로 문제가 되고, 계속 마시던 사람이 딱 끊으면 금단 증상(禁斷症狀)으로 고생하게 되는데, 그 금단 증상 중 가장 심각하여 15% 이상의 높은 치사율을 보이는 것이 바로 이 진전 섬망이다.

특징적으로 벌벌 떠는 ‘진전’과 제 정신이 아닌 ‘섬망’이 어우러져 나오는 이 상태에서 환자는 주로 징그러운 벌레나 도마뱀과 같은 파충류, 도막난 시체의 형상, 또는 도끼를 든 저승사자의 모습과 같은 환시(幻視)를 보며, 동시에 피부 위를 기어 다니는 작고 더러운 벌레들의 촉감을 느끼는 환촉(幻觸)을 경험한다. 어떤 환자는 자신의 팔과 배를 ‘벌레를 잡겠다고’ 마구 쥐어뜯고 후벼 파서 심한 상처를 입은 상태로 병원에 실려 오기도 한다.

또 일부는 “누군가가 나를 죽이려고 찾아왔다”라는 극심한 피해망상에 젖어 식칼을 휘두르기도 하고 탈출할 요량으로 창문에서 뛰어내리다가 골절상을 입기도 하며, 또 일부는 마구잡이로 길거리로 뛰쳐나가는 바람에 차에 치어 중상을 입거나 즉사하기도 한다.

왜 이런 무서운 일이 술을 끊은 사람에게서 일어날까?

약물의 특성상 알코올은 중추신경계의 흥분제가 아니고 억제제이다. 그래서 오랫동안 술을 마시면 뇌가 지나치게 억눌리기 때문에 최소한의 생명력 유지를 위해 뇌 조직이 스스로 흥분한 상태가 되어야만 한다. 그러다가 매일같이 뇌를 억누르던 술이 갑작스레 들어오지 않으면 이제는 반대로 과도한 흥분 상태가 되어서 여러 가지의 복잡한 증상을 만들게 된다.

그렇다면 왜 하필 벌레 떼, 쥐 떼, 뱀, 곤충들의 형상이 눈앞에 현실처럼 나타날까?

그건 모른다. 그러나 태초에 인간이 처음 다른 짐승들과 비교해 딱히 더 우월하지도 않던 '원숭이' 시절, 그런 징그러운 벌레나 무서운 짐승들의 공격으로부터 도망 다니고 죽음과 귀신을 피해 다니다가 생긴 뿌리 깊은 두려움이 지금까지 이어져 무의식 속에 잠재하고 있기 때문이라는 견해도 있다.

어쨌든 이 진전 섬망의 상태는 필수적으로 긴 수면 시간을 거쳐야만 회복이 가능하다.

만약 이런 난동의 상태가 삼 사 일 이상 계속되며 잠들지 못 한다면 사망할 확률은 훨씬 높아지게 된다. 설령 후일 회복된다고 하여도 삼류 소설작가 뽑치는 작화증(作話症)을 주 증상으로 하는 '알코올 건망 증후군'에 빠져 들어갈 가능성이 배가(倍加)된다.

약 10년 전, 진전 섬망 7일 째 병원에 실려 온 환자 한사람은 병원 복도에서 고래고래 소리치다가 필자의 진료를 받기 직전 사망하였다. 그는 택시에 실려 왔다가 진찰도 못 받아 보고 영구차를 타고 병원 문을 나섰다.