

# 텍스트 과몰입과 현실 왜곡: 『돈키호테』의 망상을 미디어 이론으로 읽기

202221132 이민규

## 목차

### I. 서론

### II. 이론적 배경

1. 현실 중개
2. 배양 이론
3. 에코 챔버와 선택적 노출
4. 마셜 맥클루언의 미디어론과 텍스트 환경

### III. 본론

1. 망상의 형성: 텍스트 과잉과 초기 인지 왜곡
  - 1) 책 과몰입으로 인한 인지적 피로와 현실 기준의 붕괴
  - 2) 텍스트 서사를 기준으로 한 자기·대상 재명명
  - 3) 고립된 독서 환경 속 비현실적 지식 습득 구조
2. 망상의 확장: 현실 인식의 왜곡과 서사의 지속적 자기 강화
  - 1) 현실 대상의 서사적 재해석
  - 2) 반대 증거의 배제와 마법 서사를 통한 합리화
3. 사회적 전염: 개인의 망상이 주변 인물로 확산되는 구조
  - 1) 산초 판사의 부분적 동화와 서사적 역할 수용
  - 2) 주변인의 개입과 망상 환경의 사회적 강화

### IV. 결론

## I. 서론

현대 사회는 디지털 플랫폼과 알고리즘 기반 정보 환경의 확장 속에서, 텍스트와 이미지, 영상이 끊임없이 소비, 재생산되는 미디어 과잉 시대에 진입하였다. 이러한 환경에서는 개인이 선택적으로 정보를 수용하며, 특정 담론이나 내러티브가 지속적으로 강화되는 현상이 두드러진다. 가짜 뉴스의 확산, 팬덤의 폐쇄적 구조, 알고리즘이 만들어내는 에코 챔버 등은 모두 개인의 현실 인식이 매체를 통해 구성되고 왜곡될 수 있음을 보여준다. 다시 말해, 매체는 단순한 정보 전달 수단이 아니라 현실을 조직하고 해석하는 틀로 기능하고 있다.

이러한 텍스트 중심의 현실 왜곡 현상은 비단 현대 디지털 시대에만 국한된 문제가 아니다. 흥미롭게도, 17세기 고전 문학인 미겔 데 세르반테스의 『돈키호테』에는 주인공 돈키호테가 특정 텍스트(기사도 문학)에 장기간 몰입하며, 현실을 그 텍스트가 제시하는 서사로 재구성하는 모습이 등장한다. 기사도 문학에 대한 과잉 소비가 주인공의 지각과 판단을 매개하고, 결국 현실 세계에 대한 인식 자체를 변화시키는 과정은 오늘날 미디어 환경에서 발견되는 현상들과 구조적으로 의미 있게 겹쳐진다. 이는 『돈키호테』가 단순한 문학적 패러디를 넘어, 미디어 주체가 어떻게 현실을 왜곡하고 구성하는지를 탐구하는 선구적 서사임을 시사한다.

이와 같은 관점에서, 현대 미디어 연구에서 발전한 여러 이론—현실 중개, 배양 이론, 에코 챔버와 선택적 노출, 그리고 마셜 맥클루언의 미디어론—은 『돈키호테』속 주인공의 망상 구조를 해석하는 데 유효한 분석틀을 제공한다. 본 글에서는 이러한 미디어 이론들을 바탕으로 『돈키호테』를 재독해함으로써, 텍스트에 대한 과도한 몰입이 개인 차원에서 현실 인식을 어떻게 왜곡하고 망상을 형성하는지를 분석한다. 나아가 이러한 망상이 타자와의 관계 속에서 부분적 동화와 사회적 전염의 양상으로 확장되는 과정을 고찰하고자 한다. 이를 통해 『돈키호테』가 현대 미디어 환경에서 나타나는 현실 인식 왜곡의 구조를 어떻게 선취하고 있는지를 살펴보고자 한다.

## II. 이론적 배경

본 장에서는 『돈키호테』의 망상 형성을 미디어 수용자 연구의 관점에서 분석하기 위해 필요한 주요 이론들을 검토한다. 현실 중개, 배양 이론, 그리고 에코 챔버와 선택적 노출의 개념은 텍스트가 개인의 인지 구조와 현실 인식에 어떤 방식으로 개입하는지를 설명하는 데 중요한 개념들이다. 본 연구는 이를 통해 텍스트 소비가 가져오는 인지적 변형 과정을 체계적으로 정립하고자 한다. 더불어 마셜 맥클루언의 미디어론을 함께 검토함으로써, 특정 텍스트의 내용뿐 아니라 그것이 위치한 매체 환경 자체가 인간의 지각과 사고 체계를 어떻게 구조적으로 형성했는지에 대한 논의의 기반을 완성한다.

## 1. 현실 중개

현실 중개란 미디어가 세계를 투명하게 반영하는 단순한 전달 매체가 아니라, 수용자가 현실을 인지하고 해석하는 방식을 구조적으로 구성하고 규정하는 작동 원리를 의미한다. 즉, 수용자는 미디어 텍스트를 통해 세계를 이해하며, 미디어는 현실을 특정한 틀과 관점에 따라 의도적으로 재구성한다. 이처럼 미디어가 현실 인식 과정에 인식의 필터로서 개입한다는 점은, 텍스트 과몰입이 수용자의 현실 판단에 직접적인 영향을 미칠 수 있음을 시사한다.

## 2. 배양 이론

배양 이론은 조지 거브너에 의해 제기된 개념으로, 미디어에 장기간, 반복적으로 노출될 수록 수용자의 현실 인식과 사회적 실재에 대한 신념이 미디어가 제공하는 세계관과 점차 수렴하게 되는 과정을 설명한다. 특히 특정 장르(폭력물, 판타지, 로맨스 등)가 지속적으로 소비될 경우, 그 장르의 규칙과 가치가 현실 인식의 기준점으로 내면화될 가능성이 높다고 본다.

## 3. 에코 챔버와 선택적 노출

에코 챔버는 개인이 자신의 신념과 유사한 정보만을 선택하여 소비하고, 그 정보가 폐쇄적이고 동질적인 정보 환경 내에서 반복적으로 순환 및 재생산되는 현상을 의미한다. 이 과정은 수용자의 기존 신념을 과도하게 강화하고, 다른 관점의 정보를 배제하게 만들어 인지적 편향을 심화시킨다. 한편 선택적 노출은 에코 챔버를 형성하는 핵심적인 심리적 기반으로, 개인이 자신의 기존 믿음과 일치하는 정보만을 선호하는 경향을 설명한다.

## 4. 마셜 맥클루언의 미디어론과 텍스트 환경

마셜 맥클루언의 미디어론은 "미디어는 메시지다(The medium is the message)"라는 명제로 잘 알려져 있으며, 이는 미디어의 형식과 구조가 인간의 지각, 사고, 감수성에 큰 영향을 미친다는 주장이다. 그의 관점에 따르면, 매체는 단순히 정보를 전달하는 수단이 아닌 인간의 감각 조직을 재배치하는 환경적 결정 요인으로 기능한다. 즉, 인쇄술, 전자 매체와 같은 특정 매체의 고유한 형식적 특성이 인간의 인지 및 사고 체계 자체를 구조적으로 형성하는 것이다.

### Ⅲ. 본론

#### 1. 망상의 형성: 텍스트 과잉과 초기 인지 왜곡

##### 1) 책 과몰입으로 인한 인지적 피로와 현실 기준의 붕괴

돈키호테의 망상은 외부의 물리적 충격이 아닌, 기사도 문학이라는 특정 텍스트에 대한 장기간의 폐쇄적 노출과 그로 인한 인지적 과부하에서 비롯되었다. 『돈키호테』 제 1부 1장은 그가 "사냥도 다 잊고 심지어 농사일 관리까지 다 제쳐둔 판"일 정도로 독서에 몰입했으며, "잠은 안 자고 책만 읽는 바람에 머릿속 골수가 다 말라버려 마침내 정신이 이상해지고 말았다"고 서술한다. 이는 단순한 과장적 표현이 아니라, 지속적인 텍스트 과몰입이 일상적 리듬을 붕괴시키고 인지 기능 자체를 약화시키는 과정을 직접적으로 보여준다.

이러한 변화는 앞서 논의한 배양 이론이 실제 작동하는 과정으로 이해할 수 있다. 현실 경험(사냥, 농사 등)이 점차 배제되고 기사도 서사만이 반복적으로 입력되면서, 돈키호테의 인지 구조는 서서히 텍스트 중심의 세계관으로 재편된다. "골수가 말라버렸다"는 표현은 단순한 과로의 묘사가 아니라, 장기적인 텍스트 노출을 통해 현실 판단 기준이 약화되고 특정 서사가 세계 인식의 기준으로 고착되는 과정을 은유한다.

그 결과 그는 더 이상 일상의 경험을 통해 현실을 검증하지 않고, 오직 기사도 문학이 제공하는 가치와 규범을 세계 해석의 기본 틀로 삼게 된다. 이러한 초기 인지 왜곡은 오늘날 알고리즘에 의해 선별된 정보만을 반복적으로 소비하면서 세계관이 점진적으로 협소화되는 현대 미디어 수용자의 모습과 구조적으로 유사한 양상을 보인다.

##### 2) 텍스트 서사를 기준으로 한 자기·대상 재명명

인지적 현실 기준이 붕괴된 후, 돈키호테는 텍스트의 규칙에 따라 자신의 세계를 재구성하기 시작했다. 그는 평범한 자신의 이름 끼하나를 '돈키호테'로 바꾸고, 낡은 말을 '로신안떼'라 명명했으며, 평범한 농촌 여성 알돈사 로렌소에게 '둘시네아'라는 이상화된 이름을 부여한다. 이는 단순한 이름 바꾸기가 아니라, 텍스트의 규칙을 현실 해석의 기준으로 삼아 자기 정체성과 주변 대상을 재구조화 하는 행위이다.

이 과정은 앞서 논의한 현실 중개의 작동을 뚜렷하게 드러낸다. 돈키호테에게 기사도 문학은 더 이상 하나의 이야기 세계가 아니라, 방랑 기사라는 역할을 수행하기 위해 따라야 할 행동 규범과 의미 체계를 제공하는 틀이 되었다. 기사는 웅장한 이름과 훌륭한 말, 숭고한 연인을 가져야 한다는 텍스트의 규칙을 그는 의심 없이 받아들였고, 현실의 대상들을 그 규칙에 맞추어 일방적으로 재해석했다.

즉, 현실의 평범한 사물과 인물들은 텍스트 서사라는 필터를 통과하며 새로운 의미를 부여받는다. 이는 현실의 경험이나 증거보다 텍스트가 부여한 역할과 서사를 우선시하는 선택이며, 돈키호테의 세계가 점차 현실이 아닌 이야기의 규칙에 의해 조직되기 시작했음을 보여준다. 이러한 재명명 행위는 이후 나타나는 모든 착각과 행동을 정당화하는 기초적 전제이자, 그의 판단 체계를 텍스트 중심으로 재배열하는 초기 구조화 작업이라 할 수 있다. 이는 오늘날 알고리즘이나 팬덤, SNS 서사가 개인에게 특정 역할과 정체성을 부여함으로써 현실 인식을 재구성하는 방식과도 구조적으로 유사하다.

### 3) 고립된 독서 환경 속 비현실적 지식 습득 구조

돈키호테의 망상 발생은 텍스트의 내용적 과잉뿐 아니라, 매체 환경 자체가 유도한 구조적 사고방식에서도 비롯된다. 마셜 맥클루언이 "미디어는 메시지다"라고 주장했듯, 매체의 형식은 수용자의 감각 구성과 사고방식을 결정적으로 재편한다. 기사도 소설은 당시 보편화된 활자 매체 형태로 유통되었고, 활자 매체는 독자를 시각 중심의 고립된 환경에 머물도록 하며 경험을 선형적이고 분절적인 방식으로 조직하도록 만든다.

돈키호테가 밤낮으로 책만 읽으며 활자 텍스트에만 몰입한 생활 방식은, 그를 현실 세계의 다양한 감각적 경험과 상호작용으로부터 단절시켰다. 그는 외부 세계와의 경험적 교류를 통해 지식을 조정하기보다는, 텍스트가 일방적으로 제공하는 비현실적인 규범과 서사를 축적해 나갔다. 이러한 고립된 지식 습득 구조는 자신의 인식을 수정하거나 반증할 기회를 차단함으로써, 돈키호테의 망상을 더욱 경직되고 비타협적인 형태로 고착시켰다.

이와 같은 구조는 오늘날 알고리즘 기반 플랫폼이나 폐쇄적인 온라인 커뮤니티에 과몰입한 이용자가 제한된 정보만을 반복적으로 소비하며 현실 인식의 왜곡을 겪는 현상과도 구조적으로 유사한 양상을 보인다.

## 2. 망상의 확장: 현실 인식의 왜곡과 서사의 지속적 자기 강화

### 1) 현실 대상의 서사적 재해석

망상의 확장 단계에서 돈키호테는 외부 현실이 자신의 내부 서사와 일치하도록 끊임없이 현실을 왜곡하고 재해석한다. 이는 현실보다 텍스트에 의해 중개된 현실 인식이 인지 구조에서 우위를 차지하게 된 결과이며, 그는 현실의 공간, 사물, 인물을 객관적 특성에 따라 이해하기보다 기사도 문학이 요구하는 서사적 요소에 맞추어 변형한다.

대표적으로 첫 여정에서 그는 객줏집을 요새로, 여관 주인을 성주로 인식한다(제1부 2

장). 또한 풍차를 거인으로, 이발사의 낫쇠 대야를 맘브리노의 황금 투구로 착각하는 장면(제1부 8장, 21장)은 외부 사물의 물리적 성질을 무시하고 텍스트적 필요에 따라 현실을 재구성하는 사례이다. 이는 초기 오독의 차원을 넘어, 텍스트 서사가 현실 지각 전반을 지배하는 단계로 망상이 확장되었음을 보여준다.

이러한 재해석 행위는 텍스트 서사 속의 거인, 성, 투구와 같은 상징적 요소가 현실보다 우선시되는 인지 구조를 의미한다. 이러한 구조가 반복적으로 작동할수록 돈키호테의 내부 서사는 외부 현실로부터 반증될 기회를 상실하고, 오히려 모든 사건을 자신의 기사도적 사명을 입증하는 증거로 전유하게 된다. 즉, 그의 망상은 텍스트 서사에 의해 지속적으로 자기 강화되는 구조를 형성한다. 이는 오늘날 알고리즘 기반 플랫폼이라는 매체 형식 속에서 특정 서사가 반복, 강화될 때, 수용자가 현실을 그 서사적 프레임 안에서만 해석하게 되는 현상과 구조적으로 유사하다.

## 2) 반대 증거의 배제와 마법 서사를 통한 합리화

돈키호테의 망상 구조가 견고해지는 핵심 메커니즘은 외부의 반대 증거를 제거하고 자신의 신념만을 강화하는 에코 챔버 및 선택적 노출의 구축에 있다. 그는 이미 구축된 기사도 서사를 유지하기 위해 현실이 제공하는 반박 정보를 인식 단계에서 차단하거나, 더 나아가 기존 서사와 충돌하지 않도록 적극적으로 재구성한다.

가장 극적인 예는 풍차를 거인으로 착각한 장면이다. 산초 판사가 풍차의 객관적 정체를 반복적으로 설명함에도 불구하고, 돈키호테는 이를 수용하지 않고 기사도 서사 내부의 설명 장치인 '마법사'를 호출해 상황을 해석한다(제1부 8장). 이때 마법사는 단순한 변명이 아니라, 현실의 반증을 내부 서사 안으로 흡수하여 신념 체계를 유지하기 위한 합리화 장치로 기능한다.

서재의 책 소각 사건 역시 이러한 구조를 명확히 보여준다. 주변 인물들이 망상의 근원을 제거하기 위해 책을 불태우는 물리적 개입을 시도하지만(제1부 6장), 돈키호테는 이 사건마저 마법사의 소행으로 환원하며 현실적 반증을 차단한다(제1부 7장). 즉, 현실에서 자신이 의존하던 물리적 단서들이 사라졌음에도, 돈키호테는 이를 사실로 받아들이지 않고 망상의 논리(마법사)로 재해석해버린 극단적인 장면이다.

이러한 작동 방식은 현대 디지털 환경에서 나타나는 에코 챔버 현상과도 유사하다. 특정 내러티브에 몰입한 수용자는 자신의 신념과 합치되는 정보만을 선택적으로 수용하고, 이에 반하는 정보는 조작이나 적대적 개입으로 재해석하며 체계적으로 배제한다. 결국 돈키호테의 망상 세계는 단순한 착각이 아니라, 텍스트 기반 서사가 스스로를 방어하고 확장해 나가는 자기 강화적 시스템으로 기능하게 된다.

### 3. 사회적 전염: 개인의 망상이 주변 인물로 확산되는 구조

#### 1) 산초 판사의 부분적 동화와 서사적 역할 수용

돈키호테의 망상은 개인의 내면에 고립되지 않고, 산초 판사라는 비망상적 타자에게 점차 전이되며 사회적 영향력을 확보한다. 이때 산초 판사의 동화는 망상 전체를 무비판적으로 수용하는 형태가 아니라, 현실적 이익을 매개로 망상의 내러티브 구조 안으로 편입되는 부분적 배양 효과(2차적 배양)의 전형적 사례에 해당한다.

산초 판사가 돈키호테의 수행에 동참하게 되는 결정적 계기는 제1부 7장에 등장하는 섬을 하사하겠다는 약속이다. 이는 기사도 문학이라는 허구적 서사 안에서만 존재하는 보상이지만, 산초 판사는 이를 현실적 이득으로 해석하고 그 실현 가능성을 확보하기 위해 돈키호테의 내러티브 안으로 스스로 들어간다. 이는 현대 미디어 환경에서 비현실적인 대박 신화나 쉬운 성공 약속에 의해 개인이 특정 폐쇄적 내러티브에 종속되는 현상과 구조적으로 유사하다.

나아가, 산초 판사의 동화가 더욱 심화되었음을 보여주는 대표적 장면은 돈키호테가 황제가 아닌 대승정이 될 가능성을 우려하는 대목이다(제1부 29장). 산초 판사는 돈키호테가 대승정이 되면 자신이 약속받은 섬의 통치권을 얻지 못할 것을 걱정한다. 이는 산초 판사가 돈키호테의 망상 세계의 내부 규칙을 완전히 이해하고, 그 규칙에 따라 자신의 현실적 이해관계를 계산하고 있음을 증명한다.

이처럼 산초 판사는 망상 자체의 진위를 신뢰하지 않으면서도, 그 망상이 제공하는 서사적 틀과 역할 구조를 자신의 현실적 목표를 달성하기 위한 도구로 수용한다. 이는 개인의 망상이 타자에게 그대로 복제되는 것이 아니라, 이해관계와 보상 구조를 매개로 사회적 관계 속에서 변형, 확산되는 과정을 보여주며, 돈키호테의 광기가 사회적 전염성을 획득하는 방식을 설명한다.

#### 2) 주변인의 개입과 망상 환경의 사회적 강화

돈키호테의 망상은 주변 인물들의 다양한 형태의 개입을 통해 사회적 차원의 영향력을 획득하거나, 반대로 그 폐쇄성이 더욱 공고해지는 양상을 보인다.

첫 번째 유형은 망상 환경을 강화하는 개입이다. 제1부 3장에서 여관의 사람들은 돈키호테의 망상을 진지하게 받아들이지 않고 조롱과 유희의 차원에서 기사 작위 수여식을 흉내 낸다. 그러나 이 행위는 행위자의 의도와 무관하게 돈키호테에게 자신의 망상이 사회적으로 승인받은 사건으로 중개되며, 망상에 형식적 현실성을 부여하는 계기로 작동한다. 결과적으로 외부의 장난스러운 참여는 돈키호테의 내적 신념을 반증하기는커녕 오히려 강화하는 방향으로 기능한다. 이는 현대 사회에서 폐쇄적 담론이나 허구적 세계관이

조롱, 역할극적 동조, 밈(meme)적 확산을 통해 사회적 가시성을 획득하고, 그 내부 신념을 더욱 공고히 하는 현상과 구조적으로 유사하다.

두 번째 유형은 망상으로부터의 구출을 시도하는 현실적 개입이다. 제1부 6장에서 신부와 이발사가 돈키호테의 서재에 있던 기사도 소설을 불태우는 장면은, 그의 망상을 교정하려는 주변인의 적극적이고 합리적인 개입을 상징한다. 그러나 돈키호테는 이 사건을 마법사의 소행으로 해석하며(제1부 7장), 외부의 현실적 반증을 자신의 망상 논리 안으로 흡수, 변형함으로써 차단한다. 이 과정에서 현실은 더 이상 망상을 수정하는 기준으로 작동하지 못하고, 오히려 망상을 유지하기 위한 설명 체계로 전유된다. 이러한 구조는 에코 챔버 환경에서 외부 정보가 내부 신념을 강화하는 방향으로만 재해석되며 공통 현실이 붕괴되는 현대 미디어 환경의 문제를 선취적으로 드러낸다.

#### IV. 결론

본 연구는 미겔 데 세르반테스의 『돈키호테』에 나타난 돈키호테의 망상을 미디어 이론적 관점에서 재해석하며, 그의 광기가 단순한 정신적 이상에서 비롯된 비합리적 행동이 아니라 텍스트 과잉 소비가 현실 인식 구조를 잠식한 사례임을 밝혔다. 이러한 분석을 통해 도출된 결론은 다음과 같다.

첫째, 돈키호테의 현실 판단 오류는 텍스트 속 의미 체계를 현실보다 우선시하는 인지적 재구성 과정에서 비롯된다. 이는 현실 중개 이론이 설명하는 매체적 틀에 의한 현실 구성과 배양 이론이 말하는 특정 텍스트 장기 노출에 따른 세계관 형성이 소설 속에서 구조적으로 구현된 사례다. 결국 그는 텍스트를 읽은 것이 아니라, 텍스트가 만들어낸 세계 안에서 살아가게 된 것이다.

둘째, 이러한 망상은 개인 내부에만 머무르지 않고 사회적 관계를 통해 확장된다. 산초 판사가 돈키호테의 서사를 점진적으로 수용하는 과정은 오늘날 알고리즘 기반 추천 시스템이나 팬덤 내부의 에코 챔버에서 나타나는 신념의 확증 강화 구조와 유사하다. 즉, 정보와 신념이 반복되고 축적되는 구조 속에서 개인의 비합리적 믿음이 집단적으로 강화될 수 있음을 보여준다.

셋째, 돈키호테의 사례는 현대 미디어 과잉 소비와 현실 판단 왜곡의 원형적 모델로 읽힐 수 있다. 텍스트와 미디어가 인간의 인지 체계와 현실 인식에 미치는 영향은 시대를 초월하고 강력하게 작용한다는 점에서, 『돈키호테』는 기사도 문학의 풍자를 넘어 21세기 디지털 정보 환경을 선취한 작품으로 재평가될 수 있다.

넷째, 본 연구가 강조하고자 하는 핵심은, 이 작품이 단순히 미디어 리터러시의 필요성을 말하는 수준을 넘어 있다는 점이다. 돈키호테적 망상은 정보를 비판적으로 읽지 못한

결과가 아니라, 텍스트가 현실을 대체하는 인지 구조 자체가 어떻게 만들어지는가에 대한 근본적인 질문을 던진다. 이는 현대 사회에서 '아는 것'과 '믿는 것', 그리고 '보는 세계'가 어떻게 구성되는지를 재검토하게 한다는 점에서 더욱 중요하다.

따라서 『돈키호테』는 단순한 해독 능력의 문제를 넘어, 현실을 매개하는 텍스트와 미디어의 구조적 영향력을 성찰하게 하는 고전으로 재평가될 수 있다. 향후 연구에서는 이러한 분석틀을 현대의 가짜 뉴스, 팬덤 문화, 알고리즘 기반 정보 소비 등 구체적 사례에 적용하여, 텍스트 과몰입이 어떻게 사회적, 정치적 현실 인식에 작동하는지를 더 깊이 탐구할 필요가 있다.

### \*참고자료

김용민, 강명진, 김능희. (2024). 에코 챔버 현상과 추천 알고리즘이 사용자의 정보 소비 습관에 미치는 영향과 완화 방안. *한국정보기술학회 2024년도 추계종합학술대회 및 대학생논문경진대회 자료집*, 1321-1323. <https://www-riss-kr-ssl.openlink.ajou.ac.kr/link?id=A109504082>

배상률, 이재연. (2012). 미디어가 청소년에게 미치는 문화배양효과 연구. 한국청소년정책연구원. <https://scienceon.kisti.re.kr/srch/selectPORSrchReport.do?cn=TRKO201300030879>

세르반테스, M. (2012). *돈 키호테 1* (민용태 역). 서울: 창비.

이승문, 성욱준. (2025). 소셜 미디어 뉴스 이용이 선택적 노출에 미치는 영향: 비판적 미디어 리터러시의 조절 효과를 중심으로. *정보화정책*, 32(1), 68-88. <https://doi.org/10.22693/NIAIP.2025.32.1.068>

조진형, 김규정. (2022). 소셜미디어에서 에코챔버에 의한 필터버블 현상 개선 방안 연구. *한국콘텐츠학회논문지*, 22(5), 56-66. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2022.22.05.056>

Hartmann, D., Wang, S. M., Pohlmann, L., & Berendt, B. (2024). A Systematic Review of

Echo Chamber Research: Comparative Analysis of Conceptualizations, Operationalizations, and Varying Outcomes. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.06631>

Li,Q. (2024). Research on McLuhan's Media Theory . *Communications in Humanities Research*,44,87-92. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/44/20240043>

Lievrouw, L. A. (2009). NEW MEDIA, MEDIATION, AND COMMUNICATION STUDY1 . *Information, Communication & Society*, 12(3), 303–325. <https://doi.org/10.1080/13691180802660651>

Mohseni, S., & Ragan, E. (2018). Combating Fake News with Interpretable News Feed Algorithms. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1811.12349>

Vinney, C. (2024, June 24). *What Is Cultivation Theory in Media Psychology?*. Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/cultivation-theory-5214376>