영어어문교육 *제31권* 4호 2025년 겨울
https://doi.org/10.35828/etak.2025.31.4.133

코퍼스 기반 미국 TV 시리즈 장르별 언어 복잡성 분석: EFL 학습 자료 선정의 기준 탐색

우경민[*]
(서울대학교)
권은영[**]
(광운대학교)

Woo, Kyeongmin, & Kwon, Eun-Young. (2025). Investigating content themes of American TV series for EFL learners through corpus analysis. *English Language & Literature Teaching, 31*(4), 133-151.

This study investigates genre-based differences in linguistic complexity across three types of American TV series—animation for teens, comedy, and investigation–law—to provide empirically grounded criteria for EFL material selection. Ninety subtitle files (30 per genre) were compiled through diversified sampling and analyzed using the L2 Syntactic Complexity Analyzer and the Lexical Complexity Analyzer. Key syntactic indices, including clauses per sentence, compound noun phrases, and NP density, showed significant genre effects, with animation displaying the lowest clause density and NP complexity, whereas comedy and investigation–law exhibited higher structural density and greater NP expansion. Lexical indices such as lexical diversity and sophistication similarly distinguished the genres, with animation showing simpler lexical profiles and the other genres demonstrating richer and more specialized vocabulary. Correlation analyses further revealed clustering among density-based syntactic measures and inverse relations between length-based and density-based indices, indicating distinct internal complexity profiles. These findings offer quantitative evidence for matching genre-specific input to learner proficiency levels and contribute to corpus-informed discussions on optimizing linguistic input quality in media-based EFL learning. The results also demonstrate how corpus-driven metrics can clarify variation in authentic audiovisual input, supporting more principled decisions in the development of genre-sensitive learning resources for educators.

[*] 제1저자 [**] 교신저자

[American TV series/EFL learning materials/Corpus analysis/Lexical and syntactic complexity/Genre-based English learning, 미국 TV 시리즈/EFL 학습 자료/코퍼스 분석/어휘 및 통사 복잡성/장르 기반 영어 학습]

I. 서론

최근 EFL 학습자들 사이에서는 영어를 보다 흥미롭고 자연스럽게 습득하기 위한 방법으로 미국 TV 시리즈나 영화를 활용한 학습(media-based language learning)이 빠르게 확산되고 있다. 이러한 시청각 자료는 학습자에게 원어민의 실제 언어 사용을 생생하게 노출시켜 주며, 교실 밖에서도 자율적이고 몰입적인 언어 학습을 가능하게 한다(권은영 외, 2019; 권은영, 이종길, 2021; 김기용, 2015; 서지영, 2019; 이연준, 2021; 임미진, 2021). 동시에 학습자들은 유튜브, 트위터 등 소셜미디어를 통해 미드 기반 학습 경험을 공유하며 미디어 기반 학습의 사회적 확산을 더욱 가속화하고 있다(권은영 외, 2019).

그러나 이러한 대중적 활용에도 불구하고, 학습자들이 접하는 언어 입력의 질적 난이도와 교육적 적합성에 대한 실증적 검토는 여전히 부족하다(Biber & Conrad, 2009). 대중매체의 언어가 항상 학습자 수준에 적합한 것이 아니라는 것은 교사나 커리큘럼 없이 자율적으로 학습하는 경우 결코 간과해서는 안될 부분으로서, 어휘적·통사적 복잡성(lexical and syntactic complexity)이 장르별로 다르기 때문이다(Ayadi, 2023; Biber & Conrad, 2009; Nasseri, 2021). 예를 들어, 코미디나 청소년용 애니메이션은 짧고 단순한 구문을 중심으로 일상 어휘를 많이 사용하는 반면, 수사나 법정물은 논리적 구조와 전문 용어를 다수 포함하여 높은 언어적 복잡성을 보이는데, 이러한 차이는 학습자가 미디어 콘텐츠를 학습 자료로 활용할 때 장르별로 인지적 부담과 이해 가능성이 달라질 수 있음을 시사한다.

선행연구들은 언어 복잡성(linguistic complexity)이 학습자의 언어 발달을 설명하는 핵심 지표임을 반복적으로 보여주었다(Bae & Min, 2020; Ha, 2022; Tabari 외, 2023). 그러나 이러한 연구들은 대부분 학습자의 쓰기 산출물(writing output)을 대상으로 하였으며(예: Ha, 2022; Tabari 외, 2023), 실제 미디어 자료에 나타나는 자연스러운 언어 입력의 복잡성을 장르 수준에서 비교·분석한 연구는 매우 드물다(Lu, 2011; Ortega, 2003). 더 나아가 TV 대본의 절(clause)과 구(phrase)의 복잡성을 기술한 연구도 일부 존재하나(Formentelli & Zago, 2024), 장르 간 복잡성 차이와 그 교육적 난이도에 대한 논의는 아직 초기 단계에 머무르고 있다.

이러한 연구 공백을 고려할 때, TV 시리즈의 장르별 언어 복잡성을 실증적으로 분석하는 것은 학습자 수준에 적합한 미디어 기반 자료를 선정하기 위한 중요한 기준을 마련하는 데 필수적이다. 특히 장르별로 어휘·통사 특성을 규명하는 작업은 학습자의 처리 부담과 이해 가능성을 예측하고 교육적 활용 가능성

을 검증하는 데 기여할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

이에 본 연구는 미국 TV 시리즈의 세 가지 주요 장르—청소년용 애니메이션(animation for teens), 코미디(comedy), 그리고 법정·수사물 (investigation and law)—를 분석 대상으로 자막 코퍼스 기반의 어휘적 및 통사적 복잡성 차이를 분석하고, 장르별 언어 입력의 난이도와 특성을 체계적으로 규명하고자 한다. 이를 통해 EFL 학습자에게 적합한 학습 자료 선정의 객관적 기준을 마련하고자 하며, 연구문제는 다음과 같다.

1. 장르(genre)에 따른 어휘적 혹은 통사적 복잡성에 유의미한 차이가 존재하는가?
2. 세 가지 장르 간 각 복잡성 지표에 어떤 변인이 관련되어 있는가?

II. 이론적 배경

1. 언어 복잡성과 학습자 언어 발달

언어 복잡성은 제2언어 학습자의 언어 발달을 설명하는 핵심 지표로서, Complexity–Accuracy–Fluency(CAF) 틀에서 중요한 위치를 차지해 왔다(Ellis, 2003; Skehan, 1998). 또한 복잡성은 학습자의 언어 자원 확장과 표현 능력을 가장 직접적으로 반영하는 요소로 간주되며(Bulté & Housen, 2012), 정확성이나 유창성보다 발달 수준을 더 잘 예측하는 지표로 제시되어 왔다(Norris & Ortega, 2009).

최근 복잡성 연구는 학습자의 산출(output)뿐 아니라 학습자가 접하는 입력(input)의 특성을 설명하는 분석 틀로 확장되고 있다. 절·구 수준의 구조적 복잡성은 언어 입력의 인지적 부담을 반영하는 지표로 논의되었으며(Formentelli & Zago, 2024), 어휘 정교성(lexical sophistication) 및 어휘 다양성(lexical diversity)과 같은 어휘 복잡성 지표는 텍스트의 어휘적 난이도를 나타내는 기준으로 활용되고 있는데, 이러한 흐름은 언어 복잡성이 산출과 입력을 아우르는 분석 개념으로 자리 잡고 있음을 보여준다.

2. 통사적 및 어휘적 복잡성의 측정

통사적 복잡성은 문장의 구조적 정교함과 정보 조직 방식을 평가하는 지표로서, T-unit 길이, 절의 밀도, 종속절 구조 등이 대표적으로 활용된다(Ortega, 2003; Wolfe-Quintero 외, 1998). 어휘적 복잡성은 어휘 정교성, 어휘 다양성, 어휘 밀도(lexical density)로 구성된 다차원적 개념이며(Lu, 2012), 텍스트의 어휘 수준과 분포를 통해 난이도를 평가한다.

이러한 통사·어휘 지표들은 숙달도, 과제 요구, 담화 유형에 따른 언어적 차

이를 정량적으로 설명하는 데에 높은 예측력을 보여 왔다(Crossley 외, 2015; Crossley 외, 2016). 특히 어휘적 다양성과 정교성은 발화 및 글쓰기의 질적 수준과 밀접히 연결된 요인으로 보고되며, 복잡성 지표는 담화 기능 및 맥락적 요구와 함께 해석될 때 그 의미가 강화된다(Norris & Ortega, 2009). 한편, L2SCA나 Lexical Complexity Analyzer(LCA)와 같은 복잡성 분석 도구들은 이러한 지표들을 체계적으로 산출하는 방식으로 널리 활용되고 있으며, 산출물뿐 아니라 다양한 담화 유형의 언어적 특성을 분석하는 데 적용되고 있다.

본 논문에서는 담화 차원의 일관성(coherence)과 텍스트 표면 연결 장치인 결속성/응집성(cohesion)을 구분하여 사용한다. Coherence는 의미적 통일성과 논리적 연결성, cohesion은 지시(reference), 대용(substitution), 생략(ellipsis), 접속(conjunction), 어휘적 결속(lexical cohesion) 등 텍스트 표면 장치를 가리킨다. 본 연구의 지표(C/S, CN/C 등)는 문장·구 내부의 구조적 밀도를 반영하는 구문적 결속성(syntactic cohesion)의 간접 지표이며, coherence(일관성)를 직접 측정한 것은 아니다. 본문에서는 coherence를 ‘일관성’, cohesion을 ‘결속성 (=응집성)’으로 일관되게 병기했다.

3. 장르와 담화 특성에 따른 언어적 변이

언어 복잡성은 장르적 맥락과 담화 목적에 따라 체계적으로 달라진다. Swales(1990)는 장르를 특정 공동체의 의사소통 목적에 의해 형성되는 담화 범주로 정의하며, 각 장르는 고유한 언어적 자원과 구조적 패턴을 가진다고 보았다. Biber와 Conrad(2009) 또한 언어 선택이 사회적 기능과 맥락적 요구에 의해 제약된다고 보며, 장르에 따라 구문 구조, 명사구 밀도, 절 구성 방식이 달라짐을 밝히고 있다.

코퍼스 기반 연구는 이러한 장르 차이를 정밀하게 입증해 왔다. 학술 담화는 절보다는 명사구 중심의 정보 밀집형 구조를 통해 복잡성을 실현하는 경향이 있으며, 이러한 특징은 회화적 담화의 절 기반 상호작용적 구조와 뚜렷한 대비를 이룬다(Biber 외, 2011). 또한 장르 및 과제 유형은 어휘 다양성, 종속절 사용, 문장 복잡성에 실질적인 차이를 유발하는 것으로 분석되었다(Kyle & Crossley, 2018).

TV 시리즈 대본 역시 장르 간 언어적 변이가 뚜렷하게 나타나는 담화 유형으로 논의되고 있다. Formentelli와 Zago(2024)에 따르면 TV 대본의 대사(dialogue)는 실제 구어와 유사한 특성을 보이면서도 장르적 기능과 서사 구조에 따라 고유한 복잡성 패턴을 형성하는 것으로 나타났다. 특히 청소년용 애니메이션, 코미디, 법정·수사물 등은 상이한 상호작용 방식과 화용적 목적을 반영하며, 절 구조, 명사구 확장, 어휘 선택에서 일관된 차이를 보이는데, 이러한 결과는 장르적 맥락이 언어 입력의 구조적·어휘적 특성에 유의미한 변이를 가져오는 중요한 요인임을 시사한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 자료 선정

본 연구에서는 미국 TV 시리즈 중 청소년용 애니메이션, 코미디, 그리고 법정 · 수사물의 세 가지 장르를 분석 대상으로 선정하였으며, 이러한 선정은 각 장르가 지닌 '언어적 복잡성'및 '학습 적합성' 간의 변별력을 가장 명확하게 드러낼 수 있기 때문이다. 여기에서 장르 선택은 '언어적 변이'와 '교육적 대표성'의 두 기준에 근거하였는데, 이는 장르에 따라 언어적 구조와 담화 기능이 체계적으로 달라진다는 Biber와 Conrad(2009) 및 Formentelli와 Zago(2024)의 TV 내 대화 연구를 반영한 것으로서, 첫째, 청소년용 애니메이션은 명시적 구문 구조, 단순한 문장 패턴, 반복적 어휘 사용, 그리고 명확한 발화 경계를 특징으로 한다. 이러한 특성은 초·중급 학습자에게 부담이 적은 기초적 언어 입력을 제공하여 학습자의 어휘 습득과 문장 이해력을 향상시키는 데 유용하다(Cintas & Remael, 2014; Guichon & McLornan, 2008; Pavesi, 2008). 둘째, 코미디 장르는 일상 회화를 기반으로 하지만 유머와 풍자를 통한 상황적 함축이 어휘적 변이와 구문적 응집성을 강화하며(Bednarek, 2010; Dynel, 2011; Quaglio, 2009), 이러한 특성은 중급 학습자의 화용적 담화 능력과 유창성 향상에 유용하다. 셋째, 수사 및 법정 장르는 전문 용어와 논리적 인과 구조를 중심으로 복잡한 종속절과 명사구 확장이 빈번하게 나타나므로 법률 담화의 통사적 밀집성(syntactic density) 및 논증적 일관성(argumentative coherence)을 반영하는데(Bhatia, 2014; Gotti, 2008; Johnson, 2007), 이는 고급 학습자의 언어 처리 능력과 분석적 이해력을 평가하거나 심화 학습 자료로 활용하기에 이상적이다.

즉, 이 세 장르는 학습자 수준별 난이도 스펙트럼을 균형 있게 반영하는 동시에 TV 대화 내에서 뚜렷한 담화 기능상의 차이를 보인다. 따라서 본 연구에서 수행하는 본 연구의 장르별 언어 복잡성 비교(cross-genre comparison of linguistic complexity)는 각 장르의 언어적 특성을 실증적으로 규명하고, 이를 EFL 학습 자료의 질적 평가 기준으로 확립하기 위한 타당한 분석 표본으로 간주된다.

2. 자료 수집

본 연구는 미국 TV 시리즈의 세 가지 대표 장르(청소년용 애니메이션, 코미디, 법정 · 수사물)을 분석 대상으로 하였으며, 장르별 언어적 특성을 비교하기 위하여 대표성과 일관성을 확보하는 체계적인 표본 추출 절차를 적용하였다. 우선, 공개 자막 데이터베이스 중 신뢰성이 검증된 OpenSubtitles.org와 Subscene.com에서 각 장르별로 서로 다른 다섯 개 시리즈의 시즌 1에서 첫 6개 에피소드(6×5 = 30편)의 영어 자막 파일을 무작위로 수집하였다. 결과적으로 각

장르당 30개, 총 90개의 자막 파일이 확보되었다. 이러한 표본 설계는 Biber와 Conrad(2009)가 제시한 “장르별 대표성 확보를 위한 분산 샘플링(diversified sampling)”의 원칙을 응용해서 적용한 것이다. 이를 통해 동일 장르 내 작품 간 변이를 최소화하면서도 장르 간 비교 가능성을 확보하였다.

수집된 자막 파일은 원래 .smi 또는 .srt 형식으로 존재하였으며, 연구의 분석 일관성을 위해 모두 .smi 형식으로 변환하였다. 변환 과정은 Python 기반 자동 변환 코드를 사용하여 Google Colab 환경 (https://colab.research.google.com/drive/1D4rj8Pc_1pNyHfxIQxuB7AQvf_dPCCIk?usp=sharing)에서 수행되었다. 전처리 과정에서는 불필요한 HTML 태그, 시간 코드, 기호 등을 제거하고, ‘wanna’, ‘gonna’, ‘’em’과 같은 구어체 축약형을 각각 ‘want to’, ‘going to’, ‘them’으로 변환하였다.

또한 자막에서 장면 단위(shoot- or scene-based segment)로 여러 발화가 연속되어 문장 경계가 불분명한 경우, Ortega(2003)의 제안에 따라 의미가 완결된 단위(semantic unit)를 기준으로 문장을 재구성하였는데, 이러한 절차는 Formentelli와 Zago(2024)의 TV 대화 코퍼스 구축 원칙과 동일하도록 언어의 자연스러운 구어적 특성을 유지하면서도 분석 가능한 구조적 일관성을 확보하기 위한 것이다. 최종적으로, 90개의 정제된 자막 파일이 분석용 코퍼스로 확정되었다.

전처리 후 총 토큰은 96,499(애니메이션 32,475, 코미디 32,233, 법정 · 수사물 31,791)이었으며, 에피소드당 평균 토큰은 애니메이션 1,082(표준편차 17), 코미디 1,074(표준편차 24), 법정 · 수사물 1,060(표준편차 22)이었다.

3. 자료 분석

각 정제된 자막 파일은 각 장르별 30개 파일을 하나의 압축 파일(zip)로 통합한 뒤, L2SCA(Lu, 2011)와 LCA(Ai & Lu, 2010)를 이용하여 통사적 및 어휘적 복잡성을 분석하였다. L2SCA는 평균 문장 길이(Mean Length of Sentence), T-unit당 절 수(Clauses per T-unit), 종속절 비율(Subordination Ratio) 등 총 14개의 세부 지표를 산출하여 텍스트의 구조적 복잡성을 정량화하는 도구이다. 반면 LCA는 어휘 다양성, 어휘 밀도, 어휘 정교성 등을 측정하여 텍스트의 어휘 수준을 평가한다. 이 두 프로그램은 Lu(2011) 및 Ai와 Lu(2010)에 의해 개발된 대표적인 자동 코퍼스 분석 도구로서, Crossley와 McNamara(2014) 및 Kyle(2019) 등의 연구에서 높은 신뢰도와 타당도가 반복적으로 검증되었다.

각 분석 결과는 .csv 형식으로 저장된 후 SPSS 23.0으로 불러와 통계 처리를 수행하였다. 우선, 기술통계를 통해 각 지표의 평균값과 표준편차를 산출하였으며, 이후 일원분산분석(One-way ANOVA)을 실시하여 세 장르 간 복잡성 지표의 차이를 검증하였으며, 장르 간 차이 검정과는 별도로 지표 간 구조적 관계를 파악하기 위해 피어슨 상관분석(Pearson’s r)을 실시하였으며, 상관계수의 유의성은 양측 검정과 유의수준 $\alpha = .05$를 기준으로 판단하였다. 또한 유의미한 차이가

나타난 지표에 대해서는 Tukey 사후검정을 통해 장르별 구체적 차이를 추가로 확인하였다. 사후검증은 등분산성이 충족된 지표에서 Tukey HSD를 사용하였다. 본 연구는 집단별 표본수가 동일(n = 30)이고, 다수 지표에서 Levene 검정이 비유의로 등분산 가정이 충족되어 제1종의 오류를 효과적으로 통제하는 Tukey 방법이 적절하다. 등분산 위배 지표는 Games–Howell을 적용하였다.

이와 같은 분석 절차는 Bulté와 Housen(2012)이 제시한 복잡성 지표의 다차원적 접근 원리에 근거하여 통사적 · 어휘적 복잡성의 상호작용을 종합적으로 탐색하기 위한 것이다. 이를 통해 본 연구는 세 장르 간 언어 복잡성의 통계적 차이를 실증적으로 규명하고, EFL 학습자의 수준과 학습 효율에 적합한 미디어 기반 학습 자료의 언어적 난이도 및 선택 기준을 제시하고자 한다.

또한 효과크기는 부분 에타제곱(ηp^2)으로 보고하였다(ηp^2 = SS_effect / (SS_effect + SS_error)). 해석 기준은 .01 ≈ small, .06 ≈ medium, .14 ≈ large를 사용하였다. 본 연구의 일원분산설계에서 ηp^2는 장르가 해당 지표 변동을 설명하는 비율로 해석된다.

마지막으로, 전처리 후 총 토큰은 장르별로 대략 3.18–3.25만 범위였으며, 에피소드당 평균 토큰은 약 1,070±20 단어 수준으로 비교적 균질했다. 장르별 규모는 아래 표 1과 같다.

표 1
장르별 토큰 및 타입 규모

지표	애니메이션	코미디	법정 · 수사물	합계
에피소드 수	30	30	30	90
토큰 수(전처리 전)	35,722	35,456	34,970	106,148
토큰 수(전처리 후)	32,475	32,233	31,791	96,499

Ⅳ. 연구 결과

1. 기술통계 결과

표 2와 표 3은 각각 통사적·어휘적 복잡성과 관련된 주요 지표의 기술통계(최소값, 최대값, 평균, 표준편차)를 제시한다. 특히 표 2는 문장(S), T-unit(T), 복합명사구 수(CN), 문장당 절(C/S), 복합명사구/절(CN/C), 동사구(VP), 절(C)을 포함하며, 기술통계 결과, C/S는 1.094(±0.103), CN/C는 0.410(±0.076), CN는 74.67(±10.67)로 나타났다(표 2 참조).

표 2
통사적 변수의 기술통계 결과

범주	코드	최소값	최대값	*M*	*SD*
Syntactic	S	122	226	169.57	21.169
	T	113	197	155.89	16.180
	CN	54	109	74.67	10.672
	C/S	0.817	1.419	1.094	0.103
	CN/C	0.275	0.706	0.410	0.076
	VP	166	234	207.10	13.563
	C	146	213	183.83	13.716

Note. S = 문장(sentence); T = T-unit; CN = 복합명사구(compound noun phrase); C/S = 문장당 절 수(clauses per sentence); CN/C = 절당 복합명사구 수(compound nouns per clause); VP = 동사구(verb phrase); C = 절(clause).

이러한 문장·절 단위의 통사적 복잡성 양상이 실제로 장르별로 어떻게 차이를 보이는지 확인하기 위하여 표 3에서는 세 장르(애니메이션, 코미디, 법정·수사물)의 통사적 지표에 대한 평균과 분산, 그리고 ANOVA 분석 결과를 제시하였다.

표 3
장르별 통사적 복잡성의 기술통계 및 ANOVA 결과
(독립변수[장르] 중심 배열)

지표	애니메이션 *M (SD)*	코미디 *M (SD)*	법정 · 수사물 *M (SD)*	*F* (2,87)	*p*	ηp^2
C/S	1.023 (0.074)	1.114 (0.095)	1.146 (0.097)	15.489	<.001	0.263
CN	81.00 (10.34)	70.03 (9.03)	72.97 (9.71)	10.258	<.001	0.191
CN/C	0.440 (0.069)	0.375 (0.053)	0.414 (0.088)	6.252	.003	0.126
S	181.90 (18.15)	169.50 (19.18)	157.30 (19.11)	12.819	<.001	0.228
T	162.13 (14.84)	156.90 (14.94)	148.63 (16.25)	5.892	.004	0.119
VP	205.40 (13.38)	209.67 (9.25)	205.97 (16.99)	0.873	.421	0.020
C	185.07 (12.14)	187.33 (11.90)	179.10 (15.84)	3.015	.054	0.065

Note. $F(2,87)$에서 $df1 = 2$는 집단 간 자유도($k-1$, 장르), $df2 = 87$은 오차 자유도($N-k$)이다(본 연구: $k = 3$, $N = 90$). C/S = 문장당 절 수(clauses per sentence); CN = 복합명사구(compound noun phrase); CN/C = 절당 복합명사구 수(compound nouns per clause); S = 문장(sentence); T = T-unit; VP = 동사구(verb phrase); C = 절(clause).

표 4는 어휘 다양성(LD), 어휘 정교성(LS1, LS2), 동사 정교성(VS1), 고유어 수(NDW), 어휘 변이(LV), 명사 변이(NV), 형용사 변이(ADJV), 동사 변이(VV1), 부사 변이(ADVV)를 포함한다. 따라서, LD는 0.491(±0.022), 어휘 정교성 지표 LS1 = 0.279(±0.005), LS2 = 0.294(±0.004)로 나타났다. 이들 세 지표의 표준편차가 매우 작다는 점은 본 코퍼스 전반에서 어휘 다양성과 정교성이 비교적 균질하

게 분포함을 시사한다.

표 4
어휘적 변수의 기술통계 결과

범주	코드	최소값	최대값	*M*	*SD*
Lexical	LD	0.43	0.54	0.491	0.0215
	LS1	0.19	0.43	0.279	0.005
	LS2	0.21	0.37	0.294	0.004
	VS1	0.04	0.19	0.107	0.003
	NDW	304	451	371.930	29.946
	LV	0.35	0.65	0.491	0.006
	VV1	21.97	66.12	38.797	8.729
	NV	0.50	0.78	0.646	0.007
	ADJV	0.06	0.13	0.0864	0.016
	ADVV	0.05	0.10	0.068	0.011

Note. LD = 어휘 다양성(lexical diversity); LS1, LS2 = 어휘 정교성 지표(lexical sophistication indices); VS1 = 동사 정교성(verb sophistication); NDW = 고유어 수(number of different words); LV = 어휘 변이(lexical variation); NV = 명사 변이(noun variation); ADJV = 형용사 변이(adjective variation); VV1 = 동사 변이(verb variation); ADVV = 부사 변이(adverb variation).

다음으로, 이러한 어휘적 복잡성이 장르에 따라 어떻게 구분되는지 살펴보기 위해 표 5에서는 세 장르 간 어휘 다양성과 정교성 지표의 평균 차이와 ANOVA 결과를 함께 제시하였다.

표 5
장르별 어휘적 복잡성의 기술통계 및 ANOVA 결과
(독립변수[장르] 중심 배열)

지표	애니메이션 *M (SD)*	코미디 *M (SD)*	법정 · 수사물 *M (SD)*	*F* (2,87)	*p*	ηp^2
LD	0.510 (0.017)	0.479 (0.018)	0.485 (0.015)	29.008	<.001	0.400
LS1	0.321 (0.039)	0.256 (0.033)	0.260 (0.039)	28.888	<.001	0.399
LS2	0.324 (0.032)	0.284 (0.024)	0.275 (0.034)	22.279	<.001	0.339
VS1	0.118 (0.028)	0.095 (0.029)	0.108 (0.031)	4.342	.016	0.091
NDW	384.50 (33.17)	358.40 (27.01)	372.90 (23.84)	6.417	.003	0.129
LV	0.510 (0.062)	0.462 (0.053)	0.501 (0.053)	6.237	.003	0.125
NV	0.605 (0.068)	0.655 (0.061)	0.677 (0.058)	10.479	<.001	0.194
ADJV	0.091 (0.017)	0.087 (0.013)	0.082 (0.016)	2.302	.106	.050
ADVV	0.062 (0.009)	0.072 (0.010)	0.069 (0.011)	7.757	.001	0.151
VV1	40.01 (8.42)	34.92 (9.27)	41.46 (7.25)	5.061	.008	0.104

Note. $F(2,87)$에서 $df1 = 2$는 집단 간 자유도($k-1$, 장르), $df2 = 87$은 오차 자유도($N-k$)이다(본 연구: $k = 3$, $N = 90$). LD = 어휘 다양성(lexical diversity); LS1, LS2 = 어휘 정교성 지표(lexical sophistication indices); VS1 = 동사 정교성(verb sophistication); NDW = 고유어 수(number of different words); LV = 어휘 변이(lexical variation); NV = 명사 변이(noun variation); ADJV = 형용사 변이(adjective variation); ADVV = 부사 변이(adverb variation); VV1 = 동사 변이(verb variation).

2. 분산분석(ANOVA) 결과

표 6은 장르(애니메이션, 코미디, 법정 · 수사물)에 따른 통사적 복잡성 지표의 일원분산분석 결과를 제시하며, 분석 대상 지표는 문장, T-unit, 복합명사구 수, 문장당 절, 복합명사구/절, 동사구, 그리고 절이다. 검정 결과, 문장당 절(C/S)는 $F(2,87) = 15.489$, $p < .001$, $\eta p^2 = .263$으로 가장 큰 효과를 보였으며, 복합명사구수(CN)은 $F(2,87) = 10.2576$, $p < .001$, $\eta p^2 = .191$, 복합명사구/절(CN/C)는 $F(2,87) = 6.2515$, $p = .0029$, $\eta p^2 = .126$으로 유의하였다. 문장 수(S)와 T-unit 수(T)도 유의한 차이를 보였다. 반면 동사구(VP)는 $p = .421$로 유의하지 않았고, 절(C)은 $p = .054$로 유의수준에 근접한 경향성만 확인되었다. 따라서, 통사 영역에서는 C/S, CN, CN/C가 장르 구분을 가장 잘 설명하는 지표로 나타났다.

표 6
통사적 복잡성에 대한 분산분석 결과(일원분산분석)

변수	제곱합	*df*1	*df*2	*F* (2,87)	유의확률(*p*)
S	39882.100	2	87	12.819	**<.001**
T	23300.889	2	87	5.892	**0.004**
CN	10136.000	2	87	10.258	**<.001**
C/S	0.936	2	87	15.489	**<.001**
CN/C	0.512	2	87	6.252	**0.003**
VP	1637.989	2	87	0.873	0.421
C	16744.500	2	87	3.015	0.054

표 7은 장르에 따른 어휘적 복잡성 지표의 일원분산분석 결과를 다음과 같이 제시한다. 포함 지표는 어휘 다양성(LD), 어휘 정교성(LS1, LS2), 동사 정교성(VS1), 고유어 수(NDW), 어휘 변이(LV), 명사 변이(NV), 부사 변이(ADVV), 동사 변이(VV1)이다. 분석 결과, 어휘 다양성(LD); ($F(2,87) = 29.0078$, $p < .001$, $\eta p^2 = .400$), 어휘정교성(LS1); ($F(2,87) = 28.8881$, $p < .001$, $\eta p^2 = .399$), 어휘정교성(LS2); ($F(2,87) = 22.2789$, $p < .001$, $\eta p^2 = .339$)에서 큰 효과가 확인되었고, 어휘 변이(NV); ($F(2,87) = 10.4786$, $p < .001$, $\eta p^2 = .194$)와 동사 변이(VV1); ($F(2,87) = 5.0607$, $p = .0083$, $\eta p^2 = .104$)도 유의하였다. 그 밖에 VS1, NDW, LV, ADVV도 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 종합하면 어휘 영역에서는 LD, LS1, LS2가 장르 간 차이를 가장 강하게 설명하는 핵심 지표로 나타났다.

표 7
어휘적 복잡성에 대한 분산분석 결과(일원분산분석)

변수	제곱합	*df*1	*df*2	*F*(2,87)	유의확률(*p*)
LD	0.041	2	87	29.008	**<.001**
LS1	0.198	2	87	28.888	**<.001**
LS2	0.120	2	87	22.279	**<.001**
VS1	0.083	2	87	4.342	**0.016**
NDW	79809.600	2	87	6.417	**0.003**
LV	0.315	2	87	6.237	**0.003**
NV	0.421	2	87	10.479	**<.001**
ADVV	0.010	2	87	7.757	**0.001**
VV1	6781.652	2	87	5.061	**0.008**

다음은 분산분석에서 유의했던 지표들에 한해 사후검정을 실시한 결과이다. 등분산성이 충족된 경우에는 Tukey HSD, 위배된 경우에는 Games–Howell을 적용하였다. 결과는 평균차(*Δ*), 95% 신뢰구간, 보정 *p*(*p*adj)을 함께 보고한다.

먼저 어휘 복잡성 지표에서 문장당 절(C/S)은 법정 · 수사물이 애니메이션보다 유의하게 높았고(*Δ* = +0.124, 95% *CI* [0.069, 0.178], *p*adj <.001), 코미디 역시 애니메이션보다 높았다(*Δ* = +0.091, [0.036, 0.146], *p*adj = .0005). 반면, 법정 · 수사물과 코미디 간 차이는 유의하지 않았다(*p*adj = .331). 복합명사구 수(CN)에서는 코미디가 애니메이션보다 높았으며(*Δ* = +10.967, [4.989, 16.945], *p*adj = .0001), 법정 · 수사물도 애니메이션을 상회했다(*Δ* = +8.033, [2.056, 14.011], *p*adj = .0053). 복합명사구/절(CN/C)의 경우 코미디가 애니메이션보다 유의하게 높았다(*Δ* = +0.065, [0.021, 0.109], *p*adj = .0020). 이러한 결과는 통사적 측면에서 애니메이션 < 코미디 ≈ 법정 · 수사물의 경향을 보여 주며, 특히 코미디에서 명사구 복잡도(CN/C)가 상대적으로 높음을 시사한다(표 8 참조).

표 8
통사적 복잡성에 대한 사후검정 결과(Tukey HSD)

비교쌍	평균 차이(Δ)	95% CI	*p*adj	해석
C/S(절/문장)				
애니메이션-코미디	−0.091	[−0.146, −0.036]	**.0005**	코미디 > 애니메이션
애니메이션-법정 · 수사물	−0.124	[−0.178, −0.069]	**<.001**	법정 · 수사물 > 애니메이션
코미디-법정 · 수사물	−0.033	[−0.098, 0.033]	.331	n.s
CN(복합명사구 수)				
애니메이션-코미디	−10.967	[−16.945, −4.989]	**.0001**	코미디 > 애니메이션
애니메이션-법정 · 수사물	−8.033	[−14.011, −2.056]	**.0053**	법정 · 수사물 > 애니메이션
코미디-법정 · 수사물	2.934	[−3.327, 9.195]	.546	n.s
CN/C(복합명사구/절)				
애니메이션-코미디	−0.065	[−0.109, −0.021]	**.0020**	코미디 > 애니메이션
애니메이션-법정 · 수사물	−0.028	[−0.074, 0.018]	.348	n.s.

코미디-법정 · 수사물	0.037	[−0.013, 0.087]	.219	n.s

어휘적 복잡성 지표에서는 어휘 다양성(LD)에서 코미디(*Δ* = +0.031, [0.021, 0.042], *p*adj <.001)와 법정 · 수사물(*Δ* = +0.025, [0.015, 0.035], *p*adj<.001)이 모두 애니메이션보다 높았다(표 9 참조). 어휘 정교성(LS1, LS2)에서도 동일한 패턴이 관찰되었다(LS1: 코미디–애니메이션 *Δ* = +0.065, [0.042, 0.088], *p*adj <.001; 법정 · 수사물–애니메이션 *Δ* = +0.061, [0.038, 0.084], *p*adj <.001 / LS2: 코미디–애니메이션 *Δ* = +0.040, [0.022, 0.059], *p*adj <.001; 법정 · 수사물–애니메이션 *Δ* = +0.049, [0.030, 0.067], *p*adj <.001). 명사 변이(NV)는 법정 · 수사물이 애니메이션보다 높았고(*Δ* = +0.072, [0.034, 0.110], *p*adj = .0001), 코미디도 애니메이션보다 높았다(*Δ* = +0.050, [0.012, 0.088], *p*adj = .0072). 동사 변이(VV1) 에서는 법정 · 수사물이 코미디보다 유의하게 높았다(*Δ* = +6.537, [1.392, 11.682], *p*adj =.0090). 요컨대 어휘적 측면에서는 코미디, 법정 · 수사물 > 애니메이션의 일관된 우위가 확인되며, 특히 법정 · 수사물은 품사 변이(NV, VV1)에서 강점을 보였다.

표 9
어휘적 복잡성에 대한 사후검정 결과(Games-Howell)

비교쌍	평균 차이(Δ)	95% CI	*p*adj	해석
LD(어휘 다양성)				
애니메이션-코미디	−0.031	[−0.042, −0.021]	**<.001**	코미디 > 애니메이션
애니메이션-법정 · 수사물	−0.025	[−0.035, −0.015]	**<.001**	법정 · 수사물 > 애니메이션
코미디-법정 · 수사물	0.006	[−0.005, 0.017]	.463	n.s
LS1(어휘 정교성 1)				
애니메이션-코미디	−0.065	[−0.088, −0.042]	**<.001**	코미디 > 애니메이션
애니메이션-법정 · 수사물	−0.061	[−0.084, −0.038]	**<.001**	법정 · 수사물 > 애니메이션
코미디-법정 · 수사물	0.004	[−0.020, 0.028]	.936	n.s
LS2(어휘 정교성 2)				
애니메이션-코미디	−0.040	[−0.059, −0.022]	**<.001**	코미디 > 애니메이션
애니메이션-법정 · 수사물	−0.049	[−0.067, −0.030]	**<.001**	법정 · 수사물 > 애니메이션
코미디-법정 · 수사물	0.009	[−0.010, 0.028]	.571	n.s
NV(명사 변이)				
애니메이션-코미디	−0.050	[−0.088, −0.012]	**.0072**	코미디 > 애니메이션
애니메이션-법정 · 수사물	−0.072	[−0.110, −0.034]	**.0001**	법정 · 수사물 > 애니메이션
코미디-법정 · 수사물	−0.022	[−0.060, 0.016]	.411	n.s.
VV1(동사변이)				
애니메이션-코미디	2.341	[−2.917, 7.599]	.529	n.s.
애니메이션-법정 · 수사물	−4.196	[−9.812, 1.420]	.179	n.s.

코미디-법정 · 수사물	−6.537	[−11.682, −1.392]	**.0090**	수사·법정물 > 코미디

3. 상관분석 결과

표 10은 통사적 복잡성 지표들 간의 피어슨 상관계수를 제시한다. 분석 결과, 문장 수–T-unit 수는 매우 강한 양의 상관을 보였다(r = .924, p < .01). 즉, 텍스트 분량이 늘어날수록 두 지표가 함께 증가한다. T-unit 수–복합명사구 수(CN)는 약한 음의 상관(r = -.147, p < .05)으로, T-unit이 많을수록 복합명사구 수가 소폭 줄어드는 경향이 있다. 복합명사구 수–복합명사구/절(CN/C)는 강한 정적 상관(r = .904, p < .01)으로, 명사구 복잡도가 절 대비 밀도화 지표와 긴밀히 연결됨을 보여준다.

또한 문장당 절 수(C/S)–동사구 수(VP)는 약한 양의 상관(r = .247, p < .05), 동사구 수–절 수는 강한 정적 상관(r = .727, p < .01)을 보였다. 한편 문장 수–문장당 절 수(r = -.798, p < .01), T-unit 수–문장당 절 수(r = -.607, p < .01)는 강한 음의 상관으로, 텍스트가 길어질수록 개별 문장에 응축되는 절의 수(절 밀도)는 상대적으로 낮아지는 경향을 시사한다.

결과적으로, 분량 지표(문장 수, T-unit 수)와 밀도 지표(문장당 절 수)는 서로 반대 방향으로 움직이며, 명사구 복잡도(CN, CN/C)와 절·동사구 지표(VP, C)는 서로 강하게 결합되어 나타난다.

표 10
통사적 복잡성 지표 간 상관분석 결과

Syn	1	2	3	4	5	6	7
S	1						
T	.924**	1					
CN	-.061	-.147*	1				
C/S	-.798**	-.607**	-0.116	1			
CN/C	-.339**	-.457**	.904**	-.041	1		
VP	.259*	.399**	-.363**	.247*	-.609**	1	
C	.676**	.793**	-.262*	-.109	-.636**	.727**	1

표 11은 어휘적 복잡성 지표 간 피어슨 상관계수를 제시한다. 분석 결과, 어휘 정교성(LS2)은 동사 정교성(VS1)과 중간~강 수준의 정적 상관을 보였고(r = .578, 유의), 고유어 수(NDW)(r = .523, 유의) 및 어휘 변이(LV)(r = .436, 유의)와도 유의한 정적 상관을 보였다. 즉, 텍스트의 어휘가 정교해질수록 동사 선택의 정교성뿐 아니라 사용 어휘의 규모와 변이 역시 함께 증가하는 경향이 있다. LS2–ADJV는 정적 상관이었고(r = .437, 유의), LS2–ADVV는 약한 음의 상관을 보여주었다(r = -.294, 유의). 이는 어휘 정교성이 높아질수록 형용사 변이는 증가하지만, 부사 변이는 다소 감소하는 상반된 패턴을 시사한다.

동사 정교성(VS1)은 어휘 변이(LV)와 강한 정적 상관을 보였으며(r = .727, 유

의), NDW와도 중간~강의 정적 상관을 나타냈다(r = .620, 유의). NDW–LV(r = .789, 유의)와 VV1–LV(r = .917, 유의)는 모두 매우 높은 정적 상관으로, 어휘 변이(LV)가 고유어 수(NDW)와 동사 변이(VV1)의 변화와 밀접하게 맞물려 움직임을 보여준다. 특히 VV1–LV의 결합은 동사 영역의 다양성이 전체 어휘 변이를 이끄는 핵심 축임을 암시한다. 또한 NDW–VV1 역시 강한 정적 상관을 보였다(r = .708, 유의).

반면 LV–NV는 유의하지 않은 약한 정적 상관에 머물렀고(r = .199), ADVV–ADJV는 상관이 거의 없었다($r \approx$ -.003). 즉, 명사 변이(NV)는 어휘 변이(LV)와 자동적으로 동반되지 않으며, 부사 변이와 형용사 변이가 동일한 방향으로 움직이지도 않았다.

표 11
어휘적 복잡성 지표 간 상관분석 결과

Lex	1	2	3	4	5	6	7	8
LS2	1							
VS1	.578**	1						
NDW	.523**	.620**	1					
LV	.436**	.727**	.789**	1				
NV	-.024	.212*	.454**	.199	1			
ADVV	-.294***	-.138	-.053	-.083	.259*	1		
ADJV	.437**	.443**	.525**	.353**	.260*	-.003	1	
VV1	.308**	.698**	.708**	.917**	.288*	-.092	.234*	1

V. 논의 및 결과

본 연구는 청소년용 애니메이션, 코미디, 법정 · 수사물의 세 장르를 대상으로 TV 시리즈 자막 코퍼스의 통사·어휘 복잡성을 비교하였다. 일원분산분석과 사후검정을 종합하면, 장르에 따른 복잡성 차이는 명확하며 그 방향성도 일관적이었다. 이는 장르가 사용 맥락과 담화 목적에 따라 언어 자원 선택을 제약한다는 장르 연구의 핵심 명제를 재확인한다(Biber & Conrad, 2009; Swales, 1990).

우선, 통사적 측면에서 문장당 절 수(C/S), 복합명사구 수(CN), 절당 복합명사구(CN/C)가 장르 구분에 특히 유효했다. 사후검정 결과, C/S는 법정 · 수사물과 코미디가 애니메이션보다 유의하게 높았고, CN과 CN/C 역시 애니메이션 대비 증가 양상을 보였으며 코미디의 CN/C이 특히 높았다. 이는 법정·수사 장르가 주장–근거–반박의 논증 구조를, 코미디가 설정–반전–응답의 대화 장치를 운용하는 과정에서 종속절·등위절 및 명사구 내부 확장(수식어·전치사구·관계절 등)이 자주 동원되기 때문으로 해석된다(Biber 외, 2011; Hyland, 2007). 반면 VP는 유의하지 않았는데, 이는 L2SCA 지표들 가운데에서도 절 밀도형 지표가 장르 변이를 더 민감하게 포착한다는 선행 관찰과 맥을 같이 한다(Lu, 2011; Wolfe-Quintero 외, 1998). C는 경향 수준에 머물러, 통사 복잡성의 변화가 모든 구문

단위에 균등하게 나타나는 것은 아님을 시사한다.

어휘적 측면에서는 어휘 다양성(LD)과 정교성(LS1, LS2)이 가장 큰 효과를 보였고, 코미디, 법정 · 수사물이 애니메이션보다 일관되게 높았다(사후검정 유의). 이는 장르적 의사소통 목적에 따른 어휘 선택 폭과 정밀도의 차이로 설명 가능하다. 코미디는 상황 의존적 유머와 담화표지를, 법정 · 수사물은 정밀한 기술과 논증을 위해 낮은 빈도의 어휘·관용표현·전문어를 폭넓게 동원한다(Biber & Conrad, 2009; Kyle, 2016). 품사 변이 지표에서도 NV는 법정 · 수사물, 코미디가 애니메이션보다 높았고, VV1는 법정 · 수사물이 코미디보다 높았다. 즉 명사 및 동사 영역의 레퍼토리 폭이 장르별로 다르며, 특히 법정 · 수사물은 사건이나 행위 기술을 위한 동사 선택의 다양성이 두드러진다(Kyle & Crossley, 2018).

지표 간 상관구조는 이러한 해석을 뒷받침한다. 문장 수–T-unit 수의 매우 높은 정적 상관은 두 지표가 분량(길이) 기반 지표임을, C/S가 S, T와 강한 음의 상관을 보인 점은 텍스트가 길어질수록 문장 내부 절 밀도는 상대적으로 낮아지는 균형을 시사한다. CN–CN/C의 높은 정적 상관은 명사구 복잡도의 총량과 밀도가 결합적으로 움직임을 보여준다. 어휘 측면에서는 VV1–LV의 매우 높은 상관이 동사 변이가 전체 어휘 변이의 핵심 축임을 보여준다.

교육적으로는, 장르–난이도 매칭의 실행 가능한 기준을 제시한다. 초·중급 EFL 학습자에게는 C/S와 CN/C, LD, LS1, LS2가 낮은 애니메이션이 처리 부담이 낮은 입력을 제공하므로 기초 노출 단계에 적합하다. 중·고급 학습자에게는 코미디, 법정 · 수사물이 절 밀도와 어휘 정교성이 높아 담화 추론·어휘 확장에 유리하다. 목표가 문장 구조 강화라면 C/S, CN/C가 높은 장르를, 어휘 고도화라면 LD, LS1, LS2가 높은 장르를 우선 권장할 수 있다. 동사 선택의 다양화가 목표일 때는 VV1이 높은 법정 · 수사물이 효과적이다. 이러한 제안은 시청각 기반 학습이 다중모달 입력을 통해 발음, 억양, 이해, 그리고 담화 능력을 높일 수 있다는 논의와도 맞닿아 있다(Muñoz, 2022).

다만 본 연구는 자막 기반 자료를 사용했기에 원 대본 및 실제 발화와의 미세한 불일치, 자막 편집 규칙(줄바꿈·압축)의 영향 가능성이 남아 있다. 향후에는 대본, 자동전사 및 자막의 삼각 검증을 통해 신뢰도를 더욱 높일 필요가 있다. 또한 본 연구는 L2SCA·LCA 중심의 표준 지표에 초점을 두었으므로(Ai & Lu, 2010; Lu, 2011, 2012), 담화표지, 상호작용 장치, 정보구조(주제–초점), 의미역 기반 술어–논항 복잡성 등 기능 및 화용 지표를 결합하면 설명력이 증대될 것으로 보인다.

종합하면, 장르에 따른 어휘·통사 복잡성 차이는 분명히 존재하며, 그 차이는 어휘 다양성·정교성과 절·명사구 차원의 구조적 밀도에서 가장 뚜렷하게 드러난다. 사후검정 결과를 합쳐 보면, 어휘 차원에서는 코미디, 법정 · 수사물이 애니메이션보다, 통사 차원에서는 법정 · 수사물과 코미디가 애니메이션보다 일관되게 높은 수준을 보였다. 이 결과는 미디어 기반 영어학습 자료 선정에 객관적 근거를 제공하고, 코퍼스 기반 교육 설계 및 EdTech 응용, 더 나아가 언어

복잡성 이론의 정교화에 실질적 기여를 할 것으로 기대된다.

참고문헌

권은영, 이종길. (2021). ‘영드’에 관한 대중의 인식 및 자기 주도적 영어학습 행태: 소셜 빅데이터 분석을 활용하여. *중등영어교육, 14*(3), 59-84. https://doi.org/10.20487/kasee.14.3.202108.59

권은영, 이종길, 박선욱. (2019). 소셜 빅데이터 분석을 통해 알아본 대중의 ‘미드’에 관한 인식 및 자기주도적 영어학습 행태: 유튜브와 트위터를 중심으로. *영상영어교육, 20*(3), 25-48. https://doi.org/10.16875/stem.2019.20.3.25

김기용. (2015, 11월 19일). IPTV ‘미드 덕후’ 타고 화려한 비상. *동아일보*. https://www.donga.com/news/article/all/20151118/74866613/1

서지영. (2019). 사용기반 접근법(Usage-based approach)에서 바라본 영화 영어. *중등영어교육, 12*(4), 167-185. https://doi.org/10.20487/kasee.12.4.201911.167

이연준. (2021). EFL 교실에서 대화공동체의 역할에 관한 연구: 영화를 중심으로. *영어어문교육, 27*(2), 115-136. https://doi.org/10.35828/etak.2021.27.2.115

임미진. (2021). 영화에서의 다단어 표현의 역할 교육에 대한 연구. *영어어문교육, 27*(4), 97-117.

Ai, H., & Lu, X. (2010, June 8–12). *A web-based system for automatic measurement of lexical complexity* [Conference presentation]. 27th Annual Symposium of the Computer-Assisted Language Consortium (CALICO-10), Amherst, MA, United States.

Ayadi, M. (2023). Lexical richness and syntactic complexity as predictors of academic writing performance. *Journal of English Studies in Arabia Felix, 2*(1), 23-33. https://doi.org/10.56540/jesaf.v2i1.43

Bae, J., & Min, S. (2020). Genre-based analysis of syntactic complexity in L2 college students’ writing: Pedagogic scope and directions. *Journal of Asia TEFL, 17*(3), 937-953. https://doi.org/10.18823/asiatefl.2020.17.3.12.937

Bednarek, M. (2010). *The language of fictional television: Drama and identity.* Continuum.

Bhatia, V. K. (2014). *Analysing genre: Language use in professional settings.* Routledge.

Biber, D., & Conrad, S. (2009). *Register, genre, and style.* Cambridge University Press.

Biber, D., Gray, B., & Poonpon, K. (2011). Should we use characteristics of conversation to measure grammatical complexity in L2 writing development? *TESOL Quarterly, 45*(1), 5-35. https://doi.org/10.5054/tq.2011.244483

Bulté, B., & Housen, A. (2012). Defining and operationalising L2 complexity: Dimensions of L2 performance and proficiency. *Complexity, Accuracy and Fluency in SLA, 32,* 21-46.

Cintas, J. D., & Remael, A. (2014). *Audiovisual translation: Subtitling.* Routledge.

Crossley, S. A., & McNamara, D. S. (2014). Does writing development equal writing quality? *Journal of Second Language Writing, 26*, 66-79. https://doi.org/10.1016/j.jslw.2014.09.006

Crossley, S. A., Kyle, K., & McNamara, D. S. (2016). The development and use of cohesive devices in L2 writing and their relations to judgments of essay quality. *Journal of Second Language Writing, 32,* 1-16. https://doi.org/10.1016/j.jslw.2016.01.003

Crossley, S. A., Salsbury, T., & McNamara, D. S. (2015). Assessing lexical proficiency using analytic ratings: A case for collocational accuracy. *Applied Linguistics, 36*(5), 570-590. https://doi.org/10.1093/applin/amt056

Dynel, M. (2011). *Humorous discourse: Humor, discourse and identity.* Mouton de Gruyter.

Ellis, R. (2003). Designing a task-based syllabus. *RELC Journal, 34*(1), 64-81. https://doi.org/10.1177/003368820303400105

Formentelli, M., & Zago, R. (2024). Complexity matters in TV dialogue as language input: A corpus-based description of clausal and phrasal patterns. *Lingue e Linguaggi, 66,* 267-293. https://doi.org/10.1285/i22390359v66p267

Gotti, M. (2008). *Investigating specialized discourse.* Peter Lang.

Guichon, N., & McLornan, S. (2008). The effects of multimodality on L2 learners: Implications for CALL resource design. *System, 36*(1), 85-93. https://doi.org/10.1016/j.system.2007.11.005

Ha, M. J. (2022). Syntactic complexity in EFL writing: Within-genre topic and writing quality. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal, 23*(1), 187-205.

Hyland, K. (2007). Genre pedagogy: Language, literacy and L2 writing instruction. *Journal of Second Language Writing, 16*(3), 148-164. https://doi.org/10.1016/j.jslw.2007.07.005

Johnson, A. (2007). *An introduction to forensic linguistics: Language in evidence.* Routledge.

Kyle, K. (2016). *Measuring syntactic development in L2 writing: Fine-grained indices of syntactic complexity and usage-based indices of syntactic sophistication* [Unpublished doctoral dissertation]. Georgia State University.

Kyle, K. (2019). Measuring lexical richness. In S. Webb (Ed.), *The Routledge handbook of vocabulary studies* (pp. 454-476). Routledge.

Kyle, K., & Crossley, S. A. (2018). Assessing syntactic sophistication in L2 writing: A usage-based approach. *Language Testing, 35*(4), 515-535. https://doi.org/10.1177/0265532217712554

Lu, X. (2011). A corpus-based evaluation of syntactic complexity measures as indices of college-level ESL writers' language development. *TESOL Quarterly, 45*(1), 36-62. https://doi.org/10.5054/tq.2011.240859

Lu, X. (2012). The relationship of lexical richness to the quality of ESL learners' oral narratives. *The Modern Language Journal, 96*(2), 190-208. https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2011.01232_1.x

Muñoz, C. (2022). Audiovisual input in L2 learning. *Language, Interaction and Acquisition, 13*(1), 125-143. https://doi.org/10.1075/lia.22001.mun

Nasseri, M. (2021). *Statistical modelling of lexical and syntactic complexity of postgraduate academic writing: A genre and corpus-based study of EFL, ESL, and English L1 MA dissertations* [Unpublished doctoral dissertation]. University of Birmingham.

Norris, J. M., & Ortega, L. (2009). Towards an organic approach to investigating CAF in instructed SLA: The case of complexity. *Applied Linguistics, 30*(4), 555-578. https://doi.org/10.1093/applin/amp044

Ortega, L. (2003). Syntactic complexity measures and their relationship to L2 proficiency: A research synthesis of college-level L2 writing. *Applied Linguistics, 24*(4), 492-518. https://doi.org/10.1093/applin/24.4.492

Pavesi, M. (2008). Spoken language in film dubbing: Target language norms, interference and translational routines. In D. Chiaro, C. Bucaria, & C. Heiss (Eds.), *Between text and image* (pp. 79-99). John Benjamins.

Quaglio, P. (2009). *Television dialogue: The sitcom Friends vs. natural conversation.* John Benjamins.

Skehan, P. (1998). *A cognitive approach to language learning.* Oxford University Press.

Swales, J. M. (1990). *Genre analysis.* Cambridge university press.

Tabari, M. A., Lu, X., & Wang, Y. (2023). The effects of task complexity on lexical complexity in L2 writing: An exploratory study. *System, 114,* Article 103021. https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103021

Wolfe-Quintero, K., Inagaki, S., & Kim, H.-Y. (1998). *Second language development in writing: Measures of fluency, accuracy, and complexity.* University of Hawaii Press.

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Language): English
적용가능 수준(Applicable Level): Tertiary

우경민(학생)
서울대학교 외국어교육과 영어전공
08826 서울특별시 관악구 관악로 1
E-mail: martincan@kma.ac.kr

권은영(책임연구원)
광운대학교 AI산업 연구센터
01897 서울특별시 노원구 광운로 20
Email: eykwonclass0524@gmail.com

Received: October 31, 2025
Reviewed: Novermber 30, 2025
Revised version received: December 20, 2025