



애니메이션 영화 활용이 대학생 영어 듣기에 미치는 영향*

김혜숙**

서울여자대학교

송은혜

송실대학교

ARTICLE INFO

Received: 21 December 2020

Revised: 23 January 2021

Accepted: 20 February 2021

Examples in: English

Applicable Languages: English

Applicable Levels: Tertiary

KEYWORDS

English listening/animation/

proficiency/perceptions/

EFL context/

college English education

영어 듣기/애니메이션/수준/

인식/EFL 상황/대학영어교육

ABSTRACT

Kim, Hea-Suk, & Song, Eunhye. (2021). The effect of using animated movies on college students' English listening. *Modern English Education*, 22(1), 21-31.

The present study aimed to investigate the effects of using animated movies on English listening according to university students' language proficiency. Sixty-four Korean university students participated in this study and were asked to watch animated movies and practiced English listening as assignments every week. The effects of animated movies were examined in terms of the participants' pre- and post- listening tests and perceptions. The data from the survey was included to supplement the findings of quantitative data. First, the findings of listening performance obtained from the pre- and the post-tests showed that there was a significant difference after the treatment only to the lower-level group. Second, with regard to the students' proficiency levels, there was significant difference between the two levels in Part 1 of the mock TOEIC test while there were no statistically significant differences in Part 2 and Part 3. Third, both groups reported more positive than negative feedbacks to English listening practice through animated films. Pedagogical implications and limitations for further studies are presented.

I. 서론

우리는 현재 글로벌 시대에서 의사소통을 할 수 있는 능력이 점점 더 요구되고 있다. 특히 우리나라와 같이 영어 교육이 대학 입학시험에 초점이 맞춰 있는 현실에서는 영어를 활용하여 상호작용을 할 수 있는 기회가 많지 않다. 듣기와 말하기는 효과적인 의사소통을 위한 핵심적인 언어 능력이

고, 특히 듣기는 의사소통에 필수적이므로 다른 언어 능력보다 적극적으로 향상시켜야 한다(Krashen & Terrell, 1983). 현재 한국의 영어교육 현장에서는 의사소통능력(communicative competence) 향상을 위한 노력의 일환으로, 다양한 멀티미디어를 활용한 영어학습이 효과적인 영어학습의 도구로 인식되고 있다(S. Y. Choi et al., 2009; H. S. Kim, 2018). 그러나 현재 우리나라 영어교육의 현실에서 수업시간 내에 영어

* 이 논문은 2020학년도 서울여자대학교 교내연구비의 지원을 받았음(2020-0259).

** 제1저자: 김혜숙(교수), 교신저자: 송은혜(교수)

김혜숙(교수)

서울여자대학교 교양대학, 01797, 서울특별시 노원구 화랑로 621

Tel: (02) 970-7862 / Email: shskim@swu.ac.kr

송은혜(교수)

송실대학교 베어드교양대학 교양영어학과, 06978, 서울시 동작구 상도로 369

Tel: (02) 828-7206 / Email: edujws@ssu.ac.kr

의 노출로는 영어 듣기 능력향상에 한계가 있다. 듣기는 언어의 다른 기술보다 먼저 학습되어야 한다는 점을 고려한다면(Dunkel, 1986; Krashen, 1985; Slobin, 1991), 영어 듣기가 수업시간 외에도 이루어질 수 있는 보다 효율적이고 실제적인 학습 콘텐츠가 필요하다고 여겨진다. White(2003)는 듣기 능력이 향상되지 않은 원인으로 듣기 자료가 학생의 흥미를 끌지 못하고 듣기를 하는 시간이 현실적으로 매우 부족하다는 것을 지적하고 있다. 많은 한국 대학생들은 영어 듣기를 대개 수업 시간에 연습하고 출간된 교재를 중심으로 한 수업을 받고 있다. 이런 측면에서 보면 수업자료의 다양성과 학생들의 동기와 흥미를 유발할 수 있는 방법 중의 하나는 드라마나 영화를 사용하는 것이다. Wang과 Miao(2003)는 비디오 자료를 활용하는 것이 다른 학습스타일을 가진 학습자들의 듣기 교육에 도움이 된다고 하였고, Long(2003)은 대학생들을 대상으로 영화를 사용하는 것이 듣기 교육에 효과적이라고 제안하였다. 또한 H. J. Kim외 2인(2011), Shen(2011)은 영화를 통한 영어 듣기 연습은 학습자들의 듣기 실력 향상뿐 아니라 학생들의 흥미 유발과 동기 부여 등 정서적인 요소에 긍정적인 영향을 준다고 보고하였다.

이렇듯 영화를 영어 교육에 활용하는 것은 교재를 활용하는 것과는 다른 장점들이 있다. 영화는 실제적인 자료(authentic material)로 학습자들이 현실에서 사용되는 표현과 언어를 이해하고 사용하는 데 유용하다(Mishan, 2004). 또한 영화는 시각과 청각 자료를 동시에 제공하므로 학생들의 흥미를 유발하고 학습동기를 부여해 주며, 영어 등급이 낮은 학생들도 이해하는 데 어려움이 없도록 해준다(Champoux, 1999). 영화 중에서도 애니메이션을 활용한 영어수업은 학습자들의 흥미와 관심도를 높였고, 듣기 능력과 어휘력에 긍정적인 결과를 보여주었다(N. I. Kwak, 2004). 또한 S. Lee(2015)는 약 70여 편의 애니메이션 영화의 어휘적 수요를 분석한 결과로 애니메이션의 어휘가 전반적으로 미국과 영국 영화의 어휘적 수요보다 낮았지만, 애니메이션 영화의 정기적, 장기적 시청이 실질적인 어휘 학습에 도움이 될 수 있음을 제시하였다. S. W. Lee(2005)은 이와 같이 애니메이션을 통한 영어 학습은 실제적인 언어 학습 자료를 제공함으로써 상황과 맥락에 따른 이해력이 향상된다고 주장하였다. 위에서 언급된 장점과 더불어 애니메이션의 활용은 일반적으로 발음이 명확하고 속도가 적절하여 언어 교육용으로 적합하다고 여겨지고 있다.

이처럼 이전 연구에서 애니메이션을 활용한 언어교육은 여러 측면에서 긍정적임을 입증하고 있다.

그러나 애니메이션 영화를 활용하여 영어 듣기에 대한 효과를 조사한 연구들은 주로 초등학생(Y. Nam, 2016; S. M. Yang & Y. H. Kwon, 2012)이나 중학생(S. E. Kim, 2012)을 대상으로 하였고, 대학생을 대상으로 애니메이션을 활용한 듣기 관련 연구는 많이 이루어지고 있지 않다. 따라서 본 연구는 애니메이션을 활용하여 한 학기 동안 대학생들에게 과

제로 듣기 연습을 시키고 이를 학습자 수준별(상위와 하위 집단)로 나누어 영어 듣기 수준에 따른 효과성을 분석해 보고자 한다. 마지막으로 애니메이션 영화를 통한 영어 듣기가 학습자의 인식에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 이를 위한 본 연구의 구체적인 연구 질문은 다음과 같다.

- 1) 애니메이션 영화를 활용한 듣기 연습이 대학생 토의 듣기 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
- 2) 애니메이션 영화를 활용한 듣기 연습이 대학생 영어 수준(상위 집단/ 하위 집단)에 따른 영어 듣기 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
- 3) 애니메이션 영화를 활용한 듣기 연습이 대학생 학습자의 인식에 어떠한 영향을 미치는가?

II. 이론적 배경

1. 영어 듣기 과정

제2 언어 습득(SLA)에서는 입력(input)이 중요한 역할을 하고 있으며 듣기는 이 입력의 핵심으로 간주되고 있다(Eastman, 2001; Field, 2008; Flowerdew & Miller, 2005). Rost(2002)에 의하면 외국어 듣기 능력을 향상시키기 위해서는 음운적, 어휘적, 통사적 그리고 사회 문화적인 처리과정이 필요하다. Morley(2001)는 듣기 과정을 세 가지로 분류하고 있다. 첫째, 청자는 내용 이해를 위해서 각각의 소리, 단어 인식 및 문법적 또는 문맥적 관계 등 세부적인 것의 이해에서 시작하여 전체로 나아가는 상향식 과정(bottom-up)을 사용하며, 청자는 음운적 입력을 암호화하고 해독하는 방법을 알아야 한다(Field, 2003, 2008; Rubin, 1994). 둘째, 청자는 전체 내용을 이해하고 세부적인 것을 파악해내는 하향식 과정(top-down processing)을 거쳐 들은 내용을 이해한다는 것이다. 마지막으로, 상향식 과정과 하향식 과정이 서로 도우면서 들은 내용을 이해하는 상호작용과정(interactive processing)이 있다는 것이다.

Oxford(1996)는 L2 듣기가 단순히 개별적인 소리와 단어에 집중하기보다는 하향식 방법(top-down)으로 입력을 처리하는 것과 배경 지식의 중요성을 강조했고, Eastman(2001)에 따르면 청자는 음성신호보다 문맥 지식을 활용하여 메시지를 해석하거나 의미를 구성한다고 주장하였다. 이처럼 하향식(top-down)접근법 하에서, 많은 연구들은 전체 요지 파악, 내용 예측과 문맥적 추측을 통한 의미 구성, 불명확한 정보 유추와 같은 인지 전략의 사용에 초점을 맞추었다.

지금까지 많은 선행연구들은 영어 듣기에 대한 다양한 교수 방법을 제시하였다. 특히 Rost(2002)는 영어 듣기 능력 향상을 위해 실제적인 언어의 입력이 필요하고, 반복적으

로 노출이 되어야 하며, 이해가 가능한 언어를 제공해야 한다고 주장하였다. 이러한 점을 고려할 때 우리나라와 같은 EFL 환경에서 학생들은 L2 듣기 시간이 현저하게 부족하고 듣기 관련 구어체나 속어 등에 많은 어려움을 느끼는 것으로 보여진다. 이에 영어 듣기는 EFL 환경에서 실력을 향상시키는 데 시간이 많이 걸리는 언어 기술 가운데 하나라고 여겨진다.

2. 애니메이션 영화를 활용한 선행 연구

영화를 언어 학습에 활용하는 것은 이전 연구에서도 많이 이루어지고 있다. 이는 영화가 가지는 문화적이며 교육적인 요소 때문이다. 영화를 활용한 언어 학습의 장점을 Stempleski와 Tomalin(1990)은 네 가지 측면으로 설명하고 있다. 첫째, 영화의 특징인 영상과 소리를 동시에 접하면서 이해가 수월하고 현실감이 있다는 것이다. 둘째, 영화 속의 대사들은 학생들에게 실제적이며 유용한 표현들을 제시할 수 있다. 셋째 의사소통은 언어적인 측면과 비언어적인 측면으로 이루어져 있는데 영화를 통해 비언어적인 측면을 공부할 수 있다는 것이다. 영화는 다양한 상황에서 전개되는 표정과 몸짓 등 교재에서 배울 수 없는 많은 정보들을 접하고 배울 수 있는 매체이다. 마지막으로 영화는 그 안에 담겨 있는 문화를 관찰하고 비교할 수 있는 풍부한 자료를 제공해 준다. Brown(1994)은 언어를 가르치는 것이 문화적 관습, 가치, 사고방식, 행동 방식 등을 가르치는 것이라고 주장한다. 따라서 우리나라 학생들이 다른 문화를 접하고 외국어를 습득하는 방법 중에 영화를 활용하는 것이 자연스럽게 의사소통을 배울 수 있는 방법이라고 여겨진다.

이렇게 영화를 활용한 외국어 교육은 장점이 많이 있지만 학습을 보다 효과적으로 이끌기 위해서는 영화를 선정하는 것이 중요하다. 학생들이 학습하기에 적합한 영화를 선정해야 하며 S. Kim(2003)은 학습자의 흥미, 학습자의 연령 및 언어 능력과 적절성, 학습자의 언어 학습동기, 의도 및 목표와의 부합성, 그리고 다양한 문화에 대한 노출 등을 고려해야 한다고 한다. 또한 McGovern(1983)은 영화가 학습동기를 자극해야 하고, 학습내용이 복잡하면 안 되고 이해하기 쉽고 간단해야 하며, 언어 학습측면에서 유익하고 흥미 있는 내용을 담고, 비언어적인 표현을 배울 수 있는 내용을 담고 있어야 한다고 주장하였다.

Halas와 Manvell(2000)은 일반 영화는 폭력적인 장면이 포함되거나 비교육적인 내용 및 학습자 수준에 맞지 않는 표현들이 포함되어 있어 학습 자료로 부적절한 경우가 있다고 하였다. 그러나 애니메이션 영화는 대부분 폭력적인 내용이나 선정적인 내용을 배제하고 일반 영화보다 발음이 훨씬 명확하고 속도가 적당하여 언어 학습용으로 적절하다고 할 수 있다. 게다가 애니메이션 영화는 언어의 적절성 뿐만 아니라 학습자의 정의적 요인에도 긍정적인 영향을 주기 때

문에 교육적 자료로서 적합한 경우가 많고 이에 대한 효과성을 보고하는 연구들이 많이 있다.

이에 영화 중에서도 특히 애니메이션 영화를 중심으로 한 선행연구들이 진행되었다. H. R. Park(2005)은 애니메이션 영화를 활용한 영어수업이 초등학생의 영어 듣기 능력 향상 및 영어 학습 태도에 변화를 주는지 조사하였다. 애니메이션 영화 수업 실시 이후 영어에 대한 자신감, 동기 부여가 유의미한 수준으로 증가했으며, 통계적으로 유의미하지는 않았으나 선호도와 듣기 능력도 평균값이 증가한 것으로 나타났다. H. J. Jeon와 K. S. Ko(2012)는 애니메이션을 활용한 수업이 초등학생의 영어 듣기와 쓰기 능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보여졌으나 정의적 영역에서는 사전-사후 간 흥미, 자신감, 참여, 학습 태도에 통계적으로 유의한 차이가 없었다고 하였다. 반면, 다른 연구들은(I. S. Ahn, 2005; Y. Nam, 2016; S. M. Yang & Y. H. Kwon, 2012) 애니메이션을 활용한 수업이 초등학생의 영어 듣기 능력 향상에 도움을 주었고 정의적 영역의 긍정적인 변화에 영향을 미치는 것으로 보고하고 있다. 이처럼 애니메이션 영화 활용이 초등 영어 듣기와 정의적인 측면에 전반적으로 긍정적인 효과가 있는 것으로 제시되었다. 이러한 영어 듣기 영역 이외에도, S. J. Lee와 D. Lee(2016)는 애니메이션을 활용하여 초등학생의 영어 쓰기 능력이 향상되었고 정의적인 측면에 긍정적인 영향이 있었음을 밝혔다. 또한 초등학생의 의사소통 능력 향상을 위한 통합적인(Integrated) 수업 지도안에 애니메이션 영화 활용 방안이 제시되기도 하였다(E. J. Choi, 2018; W. Kweon, 2012). 언어적인 측면에 중점을 두어 초등학생 학습자의 어휘 수준에 적합한 애니메이션 영화 선별 분석을 위한 연구도 진행되었다(K. Kim & M. C. Sung, 2019).

이러한 초등학습자 중점 연구들과 달리, B. B. Im과 H. S. Ahn(2002)은 중학생을 대상으로 애니메이션을 활용한 받아쓰기, 역할 놀이, 토론 등 다양한 활동을 통해서 영어 듣기 능력이 향상되었고 영어에 대한 자신감 및 흥미도 향상에 효과가 있었다고 보고하였다. S. E. Kim(2012)과 S. M. Yoon(2013)도 중학생의 영어 듣기 및 기타 영어 영역에 애니메이션을 활용한 지도 방안을 제시하였다.

대학생을 대상으로 한 영어 듣기 영역에 애니메이션을 활용한 연구들은 그다지 많지 않아 보인다. S. W. Yang과 H. Jung(2015)은 통제집단 없이 실험집단의 대학생 26명을 상위(14명)과 하위(12명)로 구분하여 토이 스토리 3을 활용한 수업이 각각의 집단에서 사전과 사후 토익 듣기 Part 1과 2영역에 미치는 효과를 탐색하였다. 상위 집단은 Part 1과 2의 사후 점수에 유의미한 향상을 보이지 않았다. 반면 하위 집단은 사후 토익 듣기 Part 2와 전체 영역(Parts 1+2)에서만 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 이에 상위 집단보다 하위 집단의 특히 토익 듣기 Part 2에 애니메이션 영화를 활용하는 것이 효과적이었다고 제시하였다. 그러나 위의 연구는 참여자 수가 적어 통계적인 유의미한 정도를 일반화하기는 어렵다.

TABLE 1
Two Proficiency Levels of Participants

Participants	Gender	Major	Study abroad	Official English test score	Pre-TOEIC listening
1) High-proficiency group (n=31)	1) Male: 19(61%) 2) Female: 12(39%)	1) College of Humanities: 5(16%) 2) College of Social Sciences: 8(26%) 3) College of Natural Sciences: 12(39%) 4) College of Technology Industries: 6(19%)	1) None: 20(65%) 2) Less than two weeks: 5(16%) 3) Less than six months: 3(10%) 4) More than six months: 3(10%)	1) None: 31(100%)	22.06 (SD=1.71) /26
2) Low-proficiency group (n=33)	1) Male: 22(66%) 2) Female: 11(33%)	1) College of Humanities: 5(15%) 2) College of Social Sciences: 11(33%) 3) College of Technology Industries: 17(51%)	1) None: 28(85%) 2) Less than two weeks: 5(15%)	1) None: 33(100%)	13.51 (SD=2.28) /26

한편 대학생을 대상으로 애니메이션 영화를 활용한 연구들은 영어 듣기 이외의 영역들에서 주로 진행되었다. J. H. Jung(2014)는 의사소통 능력과 학습동기에 애니메이션 활용이 긍정적인 효과가 있었음을 제시하였고 S. Kim(2018)은 애니메이션 클립의 소리 유무가 대학생의 영어말하기에 미치는 영향을 연구하였다. 또한 H. J. Kim(2018)은 소수의 대학생들을 대상으로 하여 통계적인 수치를 제시하지는 못했지만, 특정 문법 학습에 애니메이션의 상황을 활용하는 것이 도움이 될 수 있음을 주장하였다. 이외에도 영어 하위 수준 대학생들의 단어 학습과 어휘 추론에 애니메이션 영화 활용이 효과적이었음을 입증하는 연구도 진행되었다(J. H. Lee, 2018). 이와는 달리 J. Shim과 J. Kim(2020)은 애니메이션 영화를 이용한 대학생의 영어 학습에 대한 선호도를 학습자 변인 별로 분석하였다. 그 결과 학습자의 성별에 따라 수업 활동에 유의미한 차이가 나타났으며 애니메이션 수업 활동에 대하여 하위 집단 학습자들이 수업 전 그리고 상위 집단은 수업 중과 수업 후 활동을 선호하였다. 이에 애니메이션 영어 학습에서 학습자의 성향을 고려할 필요가 있다고 주장하였다.

이처럼 영어교육에 애니메이션 영화를 활용한 연구들이 활발하게 진행되었다. 특히 애니메이션 영화를 활용한 듣기 연구는 초등영어 교육에서 주로 이루어지고 있고 대학생을 대상으로 애니메이션 영화를 영어 듣기에 활용하여 효과성을 본 연구는 많지 않다. 따라서 본 연구는 애니메이션 영화를 대학생들의 듣기 활동에 적합하도록 구안하고 기존 연구와는 달리 과제로 적용하여 참여자의 수준별에 따른 영어 듣기 효과와 인식에 미치는 영향을 연구하고자 한다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구 참여자는 서울 시내 소재 대학의 교양필수 영어 과목을 수강하는 1학년 신입생 64명(남학생: 41명, 여학생: 23명)이었다. 본 수업은 영어 에세이 쓰기와 영어 프레젠테이션 향상을 목표로 하였다. 수업시간은 75분씩 일주일에 2번씩 약 15주 동안 진행되었다. 전공은 다양하였고, 공인영어시험 성적은 없었고, 대부분이 영어권 국가 방문 경험이 없었다. 표 1은 학기 초에 기초설문을 통해 수집된 연구 참여자들의 정보이다.

본 연구 자료가 수집된 수업의 성적 평가는 동일한 교수의 수업에 참여한 학생들내에서 상대평가가 이루어져야 했다. 이에 통제집단과 실험집단을 연구 설계 단계에서 상대평가에 미칠 수 있는 요인을 통제하기가 불가능하여 통제 집단 없이 실험집단 만으로 실험 전후를 조사하는 구조를 취하였다¹.

또한 실험집단의 연구 참여자들 1학년 신입생으로 공인 영어성적이 없었다. 이에 S. W. Yang와 H. Jung(2015)의 연구에서처럼 통제집단 없이 학기 초에 진행된 모의토익 듣기의 점수를 토대로 상위학생과 하위학생으로 수준을 구분하였다. 영어 듣기 수준별로 구분한 결과, 26점 만점(Parts 1+2+3)에 상위 집단의 학기 초 모의 토익 듣기 평균(표 1과 표 3)은 22.06(SD=1.71) 이었고, 하위 집단의 학기 초의 모의 토익 듣기 평균(표 1과 표 4)은 13.51(SD=2.28) 이었다.

¹ 일부 기존연구들은 통제집단 없이 동일 집단의 실험 전후를 비교하였다(E. Chun, 2008; S. H. Han, 2002; S. Y. Kim, 2008; M. H. Kim & J. Y. Nam, 2002; J. Lee & C. H. Lee, 2012; S. W. Yang & H. Jung, 2015).

2. 애니메이션 영화 활용 영어 듣기

본 연구는 EFL 환경에서 실제적인 자료에 대한 노출과 영어 듣기 시간을 증진시키고자 수업시간 이외에 진행되었다. 연구 참여자들은 매 주 제시되었던 애니메이션(영어) 영화의 동영상 클립을 유튜브를 활용하여 개인적으로 편한 장소와 시간에 시청하였다. 시청한 유튜브 애니메이션 클립의 동영상 링크와 시청한 애니메이션 클립에서 중요하다고 생각되는 영어 표현을 3~4명으로 구성된 카카오톡의 조별 그룹채팅방에 업로드 하였다. 이는 중요 표현을 조원 간에 서로 읽어볼 수 있도록 하고, 카카오톡 그룹채팅방에 연습 기록을 업로드 함으로써 수업 시간 이외에 연습이 진행되더라도 기록이 남아서 서로의 연습 진행 여부를 알도록 하기 위해서였다. 또한 중요한 영어 표현을 반복 학습하기 위하여 교수가 제공한 연습기록표에 기록하였고, 교수는 카카오톡과 연습 기록표(학습 일자 및 중요 영어표현 등)를 2주간격으로 확인하였다.

듣기 연습은 1회에 약 5분 정도로 일주일에 3회 듣기 연습을 하였다. 이는 Altman(1989)이 영화 자료를 활용한 언어 교수 방법이 3~6분 길이가 적절하다고 제시하였고, S. J. Lee와 D. Lee(2016)의 연구에서도 5분 내외의 시간을 활용한 점을 근거로 하였다.

애니메이션 영화의 선정에 관하여, 첫째, J. Lee(2000)은 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 인기 영화를 선정하는 것이 중요하다고 하였다. 이에 인터넷 검색에서의 베스트 애니메이션 영화 목록을 참고하였다. 둘째, S. Lee(2015, pp. 28-30)가 어휘적 측면 분석을 위하여 사용하였던 영어 애니메이션 목록을 검토하였다. 셋째, 앞의 두 가지 측면을 고려하고 이전연구에서 활용한 애니메이션 영화를 표 2와 같이 선정하였다.

TABLE 2
Animation Movie List

Weeks	Titles
4	Frozen (Y. Nam, 2016; J. H. Jung, 2014)
5	Zootopia (H. S. Kim, 2018; J. H. Lee, 2018)
6	Ratatouille (S. M. Yoon, 2013)
7	Tangled (H. J. Kim, 2018; S. E. Kim, 2012)
8	Despicable Me (D. Suh, 2014)
9	Inside Out (S. Oh, 2017)
10	Up (W. Kweon, 2012)
11	The Boss Baby (E. J. Choe, 2018)
12	Toy Story (S. W. Yang & H. Jung, 2015)
13	Incredible (S. M. Park, 2009)

3. 연구절차 및 연구자료 수집 도구

본 연구의 자료 수집을 위하여 연구 참여자들을 대상으로 학기 초에 사전 모의 영어 듣기 시험과 사전 기초 설문을

진행하였다. 그 후 약 10주 동안 영어 애니메이션을 활용한 듣기 연습을 개별적으로 편한 시간과 장소에서 진행하였다. 약 10주 후의 학기 말에 사후 영어 모의 듣기 시험과 사후 설문을 실시하였다. 이에 사용되었던 구체적인 연구자료 수집 도구는 다음과 같다.

1) 사전/사후 모의 토익 영어 듣기 테스트

연구 참여자들의 영어 듣기 향상을 진단하고자 학기 초와 학기 말에 모의 영어 토익 듣기 테스트를 진행하였다. 토익은 실용영어 능력 평가를 목적으로 하는데 S. W. Yang와 H. Jung(2015)가 분석하였듯이 Part 1과 Part 2는 동영상 장면들과 등장인물의 대화를 포함하고 있는 애니메이션을 활용한 본 연구의 실용적인 측면에 부합한다고 사료되어서 선택되었다. 또한 본 연구에서는 Part 3도 두 사람 사이의 대화를 확인하는 문제여서 포함하였다. 그러나 Part 4는 뉴스, 안내방송, 광고, 광고, 메시지 등의 내용이어서 포함하지 않았다. 본 연구에서 사용된 모의 토익은 연구가 진행된 대학교의 영어 듣기 실력을 진단하고자 사용하였던 사설기관의 모의 토익 듣기 문항이었다. Y. M. Choi와 C. H. Lee(2017)에서 사전/사후테스트에 20문항이 사용된 점과 본 연구가 진행되었던 수업의 시간 제약을 고려하여 토익 듣기 문항의 일부 26문항을 사용하였다. 즉, Part 1 사진 묘사 (5문항/5점), Part 2 질의응답 (15문항/15점), Part 3 짧은 대화 (6문항/6점)를 합쳐 총 26문항(총 26점: Parts 1+2+3)이 사용되었다. 학기 초의 사전 듣기 테스트 이후에 문제와 정답은 공개되지 않았고, 약 10주 후에 동일한 사후듣기테스트가 진행되었다.

2) 사후 주관식 질문 설문지

애니메이션 영화를 활용한 영어 듣기 연습에 대한 본 연구 참여자들의 인식을 조사하고자, 사후 주관식 설문에는 본 연구의 애니메이션을 활용한 영어 듣기 연습에 대한 장점과 단점을 포함하였다.

4. 연구 분석 자료

사전/사후 영어 모의 듣기 시험 결과 자료는 SPSS 23버전의 대응 표본 *t*-검정을 활용하여 상위 집단과 하위 집단 각각 사전/사후 테스트 결과 간에 유의미한 평균 차이가 있는지를 조사하였다. 또한 본 연구의 듣기 학습이 상위학생들과 하위 학생들 중에 어떤 그룹에 더 효과적이었는지를 측정하기 위하여 공분산분석(ANCOVA)을 시행하였다. 마지막으로 사후설문지의 주관식 답변은 학습자의 응답 내용 별로 분류하였다.

IV. 결과 및 논의

1. 애니메이션 영화를 활용한 영어 듣기 학습의 사전-사후 듣기 향상도

본 연구는 애니메이션을 활용한 듣기 학습이 영어 듣기 능력에 미치는 영향을 조사하기 위하여 상위와 하위 집단 별로 각각 사전/사후 모의 토익 듣기테스트의 결과를 대응 표본 *t*-검정을 활용하여 분석하였다.

표 3은 먼저 영어 상위 집단의 사전/사후 모의 토익 듣기 테스트 결과이다. Part 1 사전 시험의 평균점수는 4.13(*SD* = .67)이고, 사후 시험의 평균점수는 4.32(*SD* = .70)로 향상되었다. Part 2의 사전 시험 평균은 12.84(*SD* = 1.42)이고 사후 시험 평균은 13.35(*SD* = 1.62), Part 3의 사전 시험 평균은 5.09(*SD* = .79)이고 사후 시험 평균은 5.16(*SD* = .82)이다. 결과적으로 사전/사후 테스트의 결과는 대응 표본 *t*-검정을 실시하였고 그 결과 통계적으로 의미하지 않았다(*p* > .05).

이러한 결과는 애니메이션 영화를 활용한 영어 듣기가 상위 그룹의 Part 1과 2의 사후 점수에 유의미한 향상을 보이지 않았던 S. W. Yang와 H. Jung(2015)의 연구결과와 부분적으로 유사하다. 반면에 영화를 통한 듣기 연습이 외국어 학습자의 듣기 실력을 향상시킬 수 있다고 한 기존의 연구 결과(I. S. Ahn, 2005; B. B. Im & H. S. Ahn, 2002; Y. Nam, 2016; S. M. Yang & Y. H. Kwon, 2012)와는 다르다고 할 수 있다. 상위 집단의 대학생들은 애니메이션 영화를 활용하여 흥미를 가지고 영어 듣기 연습 과제를 하였지만 듣기 향상에 유의미한 결과를 보이지는 않았다.

표 4는 영어 하위 집단의 사전/사후 모의 토익 듣기 테스트 결과이다. Part 1 사전 시험의 평균점수는 2.94(*SD* = 1.12)이고, 사후 시험의 평균점수는 3.36(*SD* = .96)로 평균점수가 향상되었다. Part 2의 사전 시험 평균 점수는 7.55(*SD* = 1.70), 사후 평균 점수는 9.36(*SD* = 2.21)이다. Part 3의 사전 평균 점수는 3.03(*SD* = 1.36), 사후 평균 점수는 4.30(*SD* = 1.21)로 향상되었다. 이에 대응 표본 *t*-검정을 실시한 결과, 토익 듣기의 Part 1, 2와 3에서 모두 통계적으로 유의미한 차이를 보여 주었다(*p* < .05).

이러한 결과는 하위 집단의 사전보다 사후 토익 듣기의 Part 1, 2와 3에서 통계적으로 유의미하게 상승하였음을 나타낸다. 이는 애니메이션을 활용한 영어 듣기 학습이 하위 집단의 영어 듣기 향상에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 뜻한다. 또한 애니메이션을 활용하여 학생들의 영어 듣기 향상에 긍정적인 효과를 보고한 기존연구들(I. S. Ahn, 2005; Y. Nam, 2016; S. M. Yang & Y. H. Kwon, 2012)의 결과와 유사하다.

결과적으로 학습자 수준이 높은 학생은 애니메이션 시청을 한 후 성적이 유의미하게 향상되지는 않았지만, 학습자 수준이 낮은 학생의 경우 애니메이션을 활용한 과제를 수행한 후 학습자의 듣기 능력은 눈에 띄게 향상되었음을 알 수 있다.

2. 애니메이션 영화를 활용한 상하 집단의 듣기 향상도

다음으로 본 연구의 두 번째 연구 질문인 애니메이션 활용 영어 듣기 학습이 학습자의 상위와 하위 집단의 수준에 따라서 어떠한 영향을 미치는지를 조사하기 위하여 공분산 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

TABLE 3
Results of Paired Sample *T*-Tests: High-Proficiency Group

Part	Test	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
Part 1	Pre-test	4.13	.67	-1.24	30	.23
	Post-test	4.32	.70			
Part 2	Pre-test	12.84	1.42	-1.86	30	.07
	Post-test	13.35	1.62			
Part 3	Pre-test	5.09	.79	0.33	30	.75
	Post-test	5.16	.82			

TABLE 4
Results of Paired Sample *T*-Tests: Low-Proficiency Group

Part	Test	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
Part 1	Pre-test	2.94	1.12	-2.18	32	.04*
	Post-test	3.36	.96			
Part 2	Pre-test	7.55	1.70	-4.94	32	.00**
	Post-test	9.36	2.21			
Part 3	Pre-test	3.03	1.38	-4.40	32	.00**
	Post-test	4.30	1.21			

* *p* < .05, ** *p* < .01

표 5는 두 집단의 수정된 Part 1의 사후 평균 점수이다. 하위 집단의 Part 1 수정된 평균은 3.55($SE = .15$)이고, 상위 집단의 평균은 4.12($SE = .16$)로 나타났다. 표 5는 사전 듣기 성적을 공변인으로 사용하여 실험 후 상위 집단과 하위 집단의 평균 향상에 대한 차이를 알아보았다. 공분산의 분석 결과 두 집단 간 평균 점수의 향상은 유의미한 차이가 나타났다($F = 5.75, p = .02$). 즉 토익 듣기 Part 1에서는 영어 듣기 수준이 높은 학생이 낮은 학생들과 비교했을 때 유의미한 향상을 보여주었다.

TABLE 5
Result of ANCOVA: Part 1

Group	Adjusted mean	SE	F	Sig
Low-proficient group (n = 33)	3.55 ^a	.15	5.75	.02*
High-proficient group (n = 31)	4.12 ^a	.16		

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: pre-test = 3.52.
* $p < .05$

표 6은 두 집단의 수정된 Part 2의 사후 평균 점수이다. 하위 집단의 Part 2 수정된 평균은 10.82($SE = .47$)이고, 상위 집단의 평균은 11.81($SE = .50$)이다. 표 6에서 보여주듯이 Part 2 사전 듣기 성적을 공변인으로 공분산의 분석 결과 두 집단 간 평균 점수의 향상은 유의미한 차이가 나타나지 않았다($F = 1.32, p = .26$). 즉 학생 수준에 따른 토익 듣기 Part 2의 듣기 점수 향상은 유의미한 차이를 보이지 않았다.

TABLE 6
Result of ANCOVA: Part 2

Group	Adjusted mean	SE	F	Sig
Low-proficient group (n = 33)	10.82 ^a	.47	1.32	.26
High-proficient group (n = 31)	11.81 ^a	.50		

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: pre-test = 10.11.

TABLE 7
Result of ANCOVA: Part 3

Group	Adjusted mean	SE	F	Sig
Low-proficient group (n = 33)	4.44 ^a	.22	2.58	.11
High-proficient group (n = 31)	5.01 ^a	.22		

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: pre-test = 4.03.

표 7은 토익 듣기 Part 3의 두 집단의 수정된 사후 평균 점수이다. 토익 듣기 Part 3의 경우에는 하위 집단의 수정

된 평균은 4.44($SE = .22$)이고, 상위 집단의 평균은 5.01($SE = .22$)이다. 공분산 분석결과, Part 3에서는 두 집단 간 평균 점수의 향상은 유의미한 차이가 나타나지 않았다($F = 2.58, p = .11$). 다시 말해, 토익 듣기 Part 3에서도 학생들은 수준에 따른 영어 듣기 향상에 유의미한 차이를 보이지 않았다.

본 연구의 상위와 하위 그룹 평균을 비교한 공분산분석 결과에 의하면, 애니메이션 영화를 활용한 듣기 연습 과제가 한국 EFL 대학생에게 Part 1을 제외한 Part 2와 3에서 두 집단 간에 유의미한 향상의 차이를 유발하지 않았다. 즉, Part 1의 사후 평가에서는 상위 집단의 평균 점수가 하위 집단 보다 더 유의미하게 높았다. 그러나 Part 2와 3의 사후에서는 학습자의 상위와 하위 그룹에 따른 차이를 보이지 않았는데 이는 하위 그룹의 Part 2와 3의 사후 점수가 향상되어 상위 그룹의 점수와 차이가 없었음을 의미한다. 결과적으로 애니메이션 활용 영어 듣기는 특히 하위 집단의 질의 응답과 짧은 대화 듣기에 효과적인 수 있음을 나타낸다.

3. 애니메이션 영화를 활용한 영어 학습에 대한 학생들의 인식

애니메이션을 활용한 듣기 학습에 대한 연구 참여자들의 인식을 조사하고자 설문을 진행하였다. 표 8과 표 9는 애니메이션 활용 듣기 학습의 장점과 단점에 대한 연구 참여자들의 인식을 상세히 조사하고자 진행된 주관식 설문 결과이다. 전반적으로 다양한 학습자들의 의견이 나왔으나, 장점의 내용이 단점보다 더 많았다. 상세한 내용은 다음과 같다.

1) 애니메이션 활용 듣기 학습에 대한 장점

표 8은 애니메이션 활용 듣기 학습의 장점에 대한 상위와 하위 집단에 따른 주관식 답변 결과이다. 주관식 내용 답변은 크게 영어 듣기 학습 방법, 영어 듣기 관련, 정의적 측면과 기타 의견으로 분석하였다. 첫째, 영어 듣기 학습 방법과 관련하여, 학생들은 시간과 공간에 제약 없이 듣기 학습이 가능하다는 점을 장점으로 꼽았다. 둘째, 하위 학습자는 본 연구의 애니메이션을 활용한 영어 듣기로 학습 시간이 증가하였고 듣기와 관련된 억양, 발음, 표현 등을 배우게 되었다. 또한 상위와 하위 학습자 모두 영어 듣기 실력이 향상되었다고 응답하였다. 마지막으로 학습자들은 애니메이션 활용 영어 듣기가 재미있고, 흥미롭고, 친밀도가 높아졌으며, 부담감 감소와 자신감 증가 등의 긍정적인 의견을 답변하였다. 다음은 학생들의 주관식 답변의 장점 예시이다.

[상위 집단 답변 예시]

- 재미있는 영상들이어서 자주 보게 되고, 자주 보다 보니 친숙해지며 영어 듣기에 도움이 된다.
- 재미있는 소재로 영어 듣기를 접해 익숙해질 수 있다.

TABLE 8
Benefits of Using Animated Movies on English Listening

Classify	Response	Group	
		High	Low
1. About methods of English listening	1) Easy and convenient to practice English listening	11(13%)	8(9%)
	2) Possible to practice English listening anywhere and anytime	9(10%)	2(2%)
2. About English listening itself	1) Increase in the amount of time to practice English listening	0(0%)	6(7%)
	2) Possible to learn English pronunciation, intonation, & expressions	1(1%)	5(6%)
	3) Improve my English listening skill	4(5%)	4(5%)
	4) Possible to listen to the movies for novice learner due to easy words & expressions	2(3%)	1(1%)
	5) Watch a variety of animated movies	1(1%)	2(2%)
	6) Understand the context through movies	0(0%)	1(1%)
3. Affective aspects	1) Interesting to listen to English	5(6%)	5(5%)
	2) Fun to listen to English	3(4%)	5(5%)
	3) Familiar to listen to English	4(5%)	4(5%)
	4) Decrease in burden to listen to English	3(4%)	2(2%)
	5) Increase in English confidence	0(0%)	1(1%)
4. Etc.	1) No-response	1(1%)	0(0%)
Total - 90(100%)		44(50%)	46(50%)

* The number of responses to the open-ended questions was varied if some of them provided more than one response.

[하위 집단 답변 예시]

- 애니메이션을 보는 것만으로도 영어 듣기를 연습할 수 있고, 재미있게 공부할 수 있어서 영어 자체에 흥미를 갖게 되는 것 같다.
- 원어민 발음을 듣는 것이 장점이다. 또한 영상이 짧기 때문에 누구든지 할 수 있다.

영어 듣기와 관련해서 하위 학습자는 상위학습자에 비해 학습 시간이 증가하였다고 하였으며, 이는 하위 학습자들의 듣기 향상에 보다 긍정적인 효과를 나타냈다. 또한 애니메이션을 통한 영어 학습은 실제적인 언어 학습 자료를 제공함으로써 상황과 맥락에 따른 이해력 향상(S. W. Lee, 2005)과 어휘 학습에 도움(S. Lee, 2015)을 준다고 한 이전 연구의 결과와도 어느 정도 일치한다고 보여진다.

결과적으로 정의적인 측면을 분석한 학습자의 인식은 기존 연구들(I. S. Ahn, 2005; B. B. Im & H. S. Ahn, 2002; J. H. Jung, 2014; Y. Nam, 2016; S. M. Yang & Y. H. Kwon, 2012)과 유사하다. 즉 애니메이션을 활용한 수업은 학생들에게 흥미와 자신감을 증진시키고 학습의 부담감 감소 등 전반적으로 학습 태도에 긍정적인 효과를 보여주고 있다. 또한 선택된 영화는 학습내용이 복잡하면 안 되고 이해하기 쉽고 간단해야 하며, 언어 학습측면에서 유익하고 흥미 있는 내용을 담고 있어서(McGovern, 1983) 이런 측면에서는 어느 정도 학습자들을 충족시켰다고 할 수 있다.

2) 애니메이션 활용 듣기 학습에 대한 단점

표 9는 두 번째 주관식 질문, 애니메이션 활용 듣기 학습의 단점에 대한 상위와 하위 집단에 따른 주관식 답변 결과이다. 주관식 내용 답변은 크게 영어 듣기 학습 방법, 영어 듣기 관련, 정의적 측면과 기타 의견으로 분석하였다. 첫째, 학생들은 듣기 학습 방법과 관련하여 다른 영화들 또는 영화 외에 다른 콘텐츠의 동영상도 시청하기를 원하였다. 둘째, 영어 듣기와 관련하여 영어의 언어적인 측면에서 부족함이 언급되었다. 셋째, 정의적 측면 관련하여, 바쁠 때는 듣기 학습 진행이 번거로운 점들이 단점으로 꼽혔다. 다음은 학생들의 주관식 답변의 단점 예시이다.

[상위 집단 답변 예시]

- 애니메이션 외에 다른 영화도 보면서 영어 듣기를 하고 싶은 생각이 들었다.

[하위 집단 답변 예시]

- 내가 좋아하는 애니메이션을 보면서 영어를 공부하고 싶었다.

이러한 결과는 학습자의 흥미, 학습자의 연령 및 언어 능력과 적절성, 학습자의 언어 학습동기, 의도 및 목표와의 부합성을 고려해서 애니메이션을 선정해야 하고(S. Kim, 2003), 학습자의 개별적인 성향을 고려해야 한다(J. Shim & J. Kim, 2020)는 주장을 뒷받침하고 있다. 다시 말해 본 연구에서 선정된 애니메이션은 기존의 연구나 학습자들이 많이 본 영화로 선정이 되었지만 일부 학습자의 요구를 만족시키는 것에는 부족했다고 할 수 있다. 그 외적으로 정의적인 측

TABLE 9
Drawbacks of Using Animated Movies on English Listening

Classify	Response	Group	
		High	Low
1. About methods of English listening	1) Want to use different movies	5(24%)	6(33%)
	2) Want to use authentic materials beyond movies	2(10%)	2(11%)
	3) Focus on only the story of the movies not languages	2(10%)	2(11%)
	4) Need a Wifi-free zone	2(10%)	0(0%)
	5) Better to do it as in-class activities	0(0%)	1(6%)
	6) Need to do extra learning activities	0(0%)	1(6%)
2. About English listening itself	1) Lack to practice English conversation or real English interactions	2(10%)	0(0%)
	2) Unable to understand some parts in spite of repeated listening	1(5%)	1(6%)
	3) Hardly learn advanced English vocabulary	1(5%)	1(6%)
3. Affective aspects	1) Annoying to do when busy	3(14%)	3(17%)
	2) Forget to practice listening	2(10%)	2(11%)
	3) Feel easy to listen	1(10%)	0(0%)
Total - 39(100%)		21(50%)	18(50%)

* The number of responses to the open-ended questions varied as some of them provided more than one response.

면을 보면 기존연구들과는 달리 과제로 듣기를 연습하게 함으로써 나타날 수 있는 요인으로 볼 수 있다.

V. 결론

본 연구는 교양필수 영어 수업을 수강하는 학생들이 EFL환경에서 수업시간 이외에 개인적으로 편한 시간과 장소에서 영어 애니메이션 듣기 학습을 진행하고 이러한 학습이 영어 듣기에 미치는 영향과 연구 참여자들의 인식에 대하여 조사하였다. 참여자는 한국 대학생 64명으로 수업시간 외에 과제로 일주일에 3회 10주에 걸쳐서 애니메이션 영화의 동영상 클립을 활용하여 듣기 과제를 수행하였다. 듣기 능력 향상을 알아보기 위해 사전-사후 토익 듣기 시험을 실시하여 결과를 비교하였고, 사후 주관식 설문을 통해서 연습에 대한 장점과 단점에 대해 조사하였다.

첫째, 애니메이션을 활용한 듣기 학습을 진행한 후에 연구 참여자들을 상위와 하위로 나누어서 각 그룹의 사전과 사후 평가 결과에 대하여 대응 표본 t-분석을 하였다. 그 결과 상위 학습자들은 사전-사후 모의 토익 듣기 평가 항목이었던 Part 1, 2, 3 모두에서 유의미한 차이를 보여주지 못했다. 이러한 결과는 상위 그룹의 Part 1과 2에 유의미한 평균 증가가 없었던 S. W. Yang와 H. Jung(2015)의 연구 결과와 부분적으로 일치한다고 할 수 있다. 반면 하위 집단의 학생의 경우 모든 영역에서 사전평균보다 사후 듣기 평균 점수가 상승하였고, 통계적으로 유의미한 차이를 보여주었다. 이는 애니메이션을 활용한 영어 듣기 과제가 하위 학생을 대상으로 할 경우 보다 효과적인 결과가 나온다는 것을 검증하였다. 이는 초등학생을 대상으로 연구하여 긍정적인 효과를 보고한 기존의 연구(I. S. Ahn, 2005; Y. Nam, 2016; H. R.

Park, 2005; S. M. Yang & Y. H. Kwon, 2012)와 유사하다. 이러한 결과들은 대학생 하위 학습자들도 애니메이션을 활용하면 영어 듣기에 긍정적인 영향이 있을 수 있는 점을 시사한다.

둘째, 애니메이션 영화를 활용한 듣기 학습이 학습자의 영어 듣기 상위와 하위 집단의 수준에 따라서 미치는 영향을 조사하고자 공분산분석(ANCOVA)을 실시한 결과, 두 집단 간 평균 점수의 향상에 혼합된 결과가 나타났다. 즉 토익 듣기 Part 1의 경우 상위 그룹의 사후 평균이 하위 그룹보다 유의미하게 높아져 그룹 간 유의미한 차이를 보여주었다. 이와는 달리 Part 2와 3에서는 하위 그룹의 평균이 크게 증가하여 상위 그룹의 평균과 비교하였을 때 수준별 유의미한 평균 차이가 없었다. 즉 애니메이션 활용 듣기 연습은 토익 듣기의 Part 1 사후시험에서 수준별 차이를 보여주었다. 그러나 토익 듣기의 Part 2와 3에서는 상위와 하위의 수준에 따른 성적 차이를 보이지 않았다. 이러한 결과는 애니메이션을 활용한 듣기 학습이 하위 학습자들의 토익 듣기 Part 1과 같은 그림 묘사보다는 특히 Part 2의 질의응답 또는 Part 3의 짧은 대화 듣기에 더 효과적일 수 있으므로 교수자는 이러한 점에 유의할 필요가 있겠다.

셋째, 애니메이션 활용 듣기 학습에 대한 연구 참여자들의 인식(장점과 단점)을 상위와 하위 집단 별로 분석하였다. 전체적으로 상위와 하위 집단에서 모두 단점보다 장점들을 훨씬 더 많이 답변하였다. 결과적으로 애니메이션을 통한 영어 듣기 연습 학습자 인식에서 전반적으로 긍정적인 반응을 보여주었다(I. S. Ahn, 2005; B. B. Im & H. S. Ahn, 2002; Y. Nam, 2016; S. M. Yang & Y. H. Kwon, 2012). 반면 영화를 선정할 때 학습자의 흥미, 연령 및 언어 능력과 적절성 등을 고려하여 개별 학습자의 요구를 만족시키는 것이 필요하다. 결과적으로 애니메이션을 활용한 듣기 연습 과제는 대학생

들의 영어 수준과는 상관없이 모두 적용이 가능한 것으로 보여진다.

한편, 본 연구에는 다음과 같은 제한점들이 있다. 첫째로, 본 연구에 특정 대학의 1학년 소수의 학생들만이 참여를 하였다. 둘째, 수업시간의 제약으로 사전/사후 모의 듣기 시험에는 일부의 제한적인 문항 수만이 포함되어 듣기 점수와 실력이 비례하지 않을 수 있다. 이에 본 연구 결과가 일반화 되기에는 어려움이 있다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구의 결과는 다음과 같은 점을 시사한다. 첫째, 애니메이션을 활용한 영어 듣기는 실제적인 자료를 활용하여 수업 외 과제를 수행함으로써 영어 듣기에 더 많은 시간을 노출시킬 수 있다는 것이다. 다시 말해 영어학습의 흥미와 영어 듣기에 대한 친밀도를 높임으로 듣기 실력 향상에 긍정적인 효과를 얻을 수 있을 것이다. 둘째, 애니메이션을 활용한 기존연구들이 초, 중등에 초점을 맞추었다면 본 연구의 결과는 대학생들에게도 이 방식이 적용 가능한 교육 방법임을 시사하였다. 또한 본 연구에서는 영어 듣기 향상을 조사하였으나 언어의 다른 기능, 어휘 및 읽기, 말하기의 기능과 접목하여 활용할 수 있는 수업 방법을 연구한다면 주 1~2회에 제한되는 대학의 교양영어 수업 시간 이외에도 EFL 환경에서 한국 대학생들이 영어 듣기를 연습할 수 있는 방안의 일환으로 제시될 수 있을 것이다.

REFERENCES

- Ahn, In-Sook. (2005). A study of the effect of English animation movies on students' listening ability in English lesson in elementary school. *STEM Journal*, 6(1), 71-93.
- Altman, R. (1989). *The video connection: Integrating video into language teaching*. Houghton Mifflin.
- Brown, H. D. (1994). *Principles of language learning and teaching* (3rd ed.). Prentice Hall Regents.
- Champoux, J. E. (1999). Film as a teaching resource. *Journal of Management Inquiry*, 8(2), 240-251.
- Choe, Eok Joo. (2018). An analysis of the animation, The Boss Baby, as a teaching resource for elementary school English education. *Journal of Elementary Education*, 34(2), 429-450.
- Choi, Soo-Young, Ko, Yeon Jeong, & Baek, Ho. (2009). The effects of differentiated blended learning on speaking for college students. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 12(3), 229-255.
- Choi, Yeon Mi, & Lee, Chung Hyun. (2017). A study of using pre-listening activities with multimedia modes for EFL students' listening comprehension. *STEM Journal*, 18(1), 85-113.
- Chun, Eunsil. (2008). Developing and planning an English news listening course for college students. *English Language & Literature Teaching*, 14(1), 169-188.
- Dunkel, P. (1986). Developing listening fluency in L2: Theoretical and pedagogical considerations. *The Modern Language Journal*, 70(2), 459-473.
- Eastman, D. (2001). Listening. *ELT Journal*, 55(4), 420-423.
- Field, J. (2003). Promoting perception: Lexical segmentation in L2 listening. *ELT Journal*, 57(4), 325-334.
- Field, J. (2008). *Listening in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Flowerdew, J., & Miller, L. (2005). *Second language listening: Theory and practice*. Cambridge University Press.
- Halas, J., & Manvell, R. (2000). *The technique of film animation*. Sinasa.
- Han, Sang-Ho. (2002). Developing English composition skills through cyber English cafe. *Foreign Languages Education*, 9(2), 247-277.
- Im, Byung-Bin, & Ahn, Hee-Seong. (2002). Improving English listening comprehension by using animation. *English Language & Literature Teaching*, 8(2), 197-218.
- Jeon, Hyeon-Ju., & Ko, Kyoung-Seok. (2012). A study on the effects of dictogloss using animation upon listening and writing skills of elementary students including affective sphere. *Primary English Education*, 18(1), 27-54.
- Jung, Jae-Hee. (2014). Developing English proficiency by using English animation. *Cartoon & Animation Studies*, 37, 107-142.
- Kim, Hea-Suk. (2018). A study for improving college students' listening skill through movies. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 21(4), 231-246.
- Kim, Hye Jeong. (2018). Using animation for effective grammar-focused learning: With reference to a situation-based approach using context. *STEM Journal*, 19(1), 21-41.
- Kim, Hye-Ju, Im, Byung-Bin, & Yoon, Sang-Don. (2011). The effects of content word-centered listening classes utilizing English movies on the learners' listening comprehension ability and affective aspect of students who are underachieving in their English classes. *Modern English Education*, 12(4), 333-357.
- Kim, Kitaek, & Sung, Min-Chang. (2019). Exploring English-language animated movies lexically appropriate for Korean elementary school students. *Korean Journal of English Language and Linguistics*, 19(4), 837-857.
- Kim, Myung-Hee, & Nam, Ji Young. (2002). Segmental vs. prosodic approach to listening comprehension in English. *Foreign Languages Education*, 9(2), 303-326.
- Kim, So-Eun. (2012). *A study of an English teaching method using the movie Tangled* [Unpublished master's thesis]. Pukyong National University.
- Kim, Sohee. (2018). Improving low-proficiency Korean EFL learners' speaking skills using two different modes of movie clips: A media literacy perspective. *STEM Journal*, 19(1), 129-151.
- Kim, Soyoon. (2003). How to make a lesson plan with the movie, Notting Hill. *STEM Journal*, 4(2), 85-100.

- Kim, Sung-Yeon. (2008). The pedagogical value of voice-based CMC. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 11(1), 85-102.
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the Classroom*. Alemany Press.
- Kwak, Nae-In. (2004). *The use of animation for elementary school English in Korea* [Unpublished master's thesis]. Sogang University.
- Kweon, Woo-jung. (2012). *A study on lesson plan for elementary English education utilizing animation movies, focusing on 'Up'* [Unpublished master's thesis]. Inje University.
- Lee, Ja-won. (2000). A study on the selection of movies. *STEM Journal*, 1, 47-64.
- Lee, Jin Hyung. (2018). The effect of inferencing tasks on low-proficiency Korean EFL learners' learning vocabulary from movies. *STEM Journal*, 19(4), 71-90.
- Lee, Jinyoung, & Lee, Chung Hyun. (2012). Students' perspectives and the effectiveness of blended learning in L2 listening at university level. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 15(1), 59-89.
- Lee, Shinwoong. (2015). Lexical demand of animation movies and vocabulary learning through watching them: A corpus-driven approach. *STEM Journal*, 16(1), 23-47.
- Lee, So-Wun. (2005). *A study on middle school students' cultural understanding and the improvement of their communicative competence through the animation drama* [Unpublished master's thesis]. Dong-A University.
- Lee, Su Jeong, & Lee, Dong-hwan. (2016). The effects of story-building activities using nonverbal short animations on elementary English writing. *Primary English Education*, 22(2), 57-86.
- Long, Q. (2003). English movies and the teaching of listening and speaking. *Media in Foreign Language Instruction*, 3, 48-51.
- McGovern, J. (1983). *Video applications in English language teaching*. Pergamon Press.
- Mishan, F. (2004). Authenticating corpora for language learning: a problem and its resolution. *ELT Journal*, 58(3), 219-227.
- Morley, J. (2001). Aural comprehension instruction: Principles and practices. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a Second or Foreign Language* (pp. 69-85). Heinle and Heinle.
- Nam, Yeo-song. (2016). *Analysis and practical use of the animation Frozen in English class for 6th grade students in an elementary school* [Unpublished master's thesis]. Busan National University of Education.
- Oh, Sehee. (2017). The effects of teaching formulaic language on EFL vocabulary learning. *STEM Journal*, 18(3), 29-49.
- Oxford, R. L. (1996). *Language learning strategies around the world: Cross-cultural perspectives*. University of Hawaii Press.
- Park, Hye-Ran. (2005). *Study of the effect of English animation movies on students listening ability for English lesson: Focused on elementary school* [Unpublished master's thesis]. Kookmin University.
- Park, Su Min. (2009). *A study on translation strategies of animation subtitles* [Unpublished master's thesis]. Sookmyung Women's University.
- Rost, M. (2002). *Teaching and researching listening*. Longman Pearson Education.
- Rubin, J. (1994). A review of second language listening comprehension research. *The Modern Language Journal*, 78(2), 199-221.
- Shen, W. (2011). An empirical study of the effect of English film on listening teaching. *E-Education Research*, 3, 106-112.
- Shim, Jaehwang, & Kim, Jooyun. (2020). A study of learners' preference of English screen materials. *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 21(3), 289-295.
- Slobin, D. I. (1991). Learning to think for speaking: Native language, cognition, and rhetorical style. *Pragmatics*, 1(1), 7-25.
- Stempleski, S., & Tomalin, B. (1990). *Video in action: Recipes for using video in language teaching*. Prentice Hall.
- Suh, Donghee. (2014). A study on the 3D stereoscopic disparity in four animation movies. *Cartoon & Animation Studies*, 34, 105-128.
- Wang, S., & Miao, X. (2003). The theory and methods of English listening teaching. *Media in Foreign Language Instruction*, 4, 1-5.
- White, G. (2003). *Listening*. Oxford University Press.
- Yang, Song-Mi, & Kwon, Yung-Hwan. (2012). The effect of using series animation on elementary students' English listening comprehension and affective domains. *Studies in Linguistics*, 23, 99-122.
- Yang, Sung-Woo, & Jung, Hanki. (2015). The feasibility of employing movies as a teaching material for improving TOEIC listening ability: Based on the stage directions and dialogues of the movie, Toy Story 3. *STEM Journal*, 16(3), 45-65.
- Yoon, Su Min. (2013). *A development of English lesson plans using Ratatouille* [Unpublished master's thesis]. Pukyong National University.