

ePopSoft

말해보자

1. 회사개요

회사명	이팝소프트
주요사업	말해보카 개발·관리·운영
창립	2018년 10월
대표이사	박종흠, 최영민 두 대표이사는 수년동안 넥슨, 일렉트로닉아츠 등 굴지의 게임 개발사에서 개발자로 일하며 업계를 리드함. J2M소프트, 포도스튜디오 등의 게임 개발사를 창업하기도 하며 창업자로서의 경력도 쌓았음. 이후 박 대표가 업계에서 느낀 언어 학습의 중요성과 노하우를 바탕으로, 그동안 함께 한 창업팀과 2018년 이팝소프트를 설립함.
누적투자금액	115억원(시리즈 A)
서비스 특징	2019년 12월 출시한 '말해보카'는 게임에 교육을 접목시킨 AI기반 영어 학습 앱. AI를 통한 정교한 학습 난이도 조정과 퀴즈 형식을 통한 재미있는 학습 시스템으로 쉽게 질리지 않는 영어 학습이 가능함.
주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 2020.12. 구글플레이 '올해를 빛낸 자기계발 앱' 선정 - 2021.01. 구글플레이, 앱스토어 영어 앱 부문 매출 1위 - 2021.07. 말해보카 100만 다운로드 돌파 - 2021.12. 구글 플레이 2021년 영어 교육 앱 매출 1위 달성 - 2022.01. 말해보카 150만 다운로드 돌파 - 2022.07. 말해보카 200만 다운로드 돌파
주소	서울특별시 강남구 테헤란로 410, 11층 비 09호
홈페이지	https://sayvoca.com

About ePopSoft

이팝소프트는 2018년 10월 설립된 영어 교육 소프트웨어 개발사다. 넥슨에서 크레이지아케이드와 카트라 이더, 메이플스토리 등과 EA코리아에서 피파온라인3 등의 다수의 히트 게임을 제작한 개발자들이 공동 참여해 창업했다.

2019년 12월에는 인공지능(AI) 영어 학습 애플리케이션 '말해보카'를 한국에 출시했다. 이때 본엔젤스와 엔브이씨파트너스로부터 15억원 규모의 투자를 유치하며 업계의 기대를 모았다. 2021년 6월에는 에이티 넘인베스트먼트, 본엔젤스, 가디언펀드로부터 100억원 규모의 시리즈A 투자를 유치하며 대표적인 에듀테크 스타트업으로 발돋움하고 있다.

About 말해보카

이팝소프트의 핵심 서비스인 '말해보카'는 게임에 교육을 접목시킨 AI기반 영어 학습 앱이다. 말해보카는 새로운 영어 학습 앱을 찾던 소비자들에게 큰 호응을 얻어 2022년 1월 기준 출시한지 약 2년 만에 150만 다운로드를 돌파했다.

말해보카는 2020년 12월, 구글플레이에서 '올해를 빛낸 자기계발 앱'으로 선정됐으며, 2021년 1월에는 구글플레이와 앱스토어에서 영어 앱 부문 매출 1위를 달성했다. 또한 구글플레이에서 2021년 기준 영어 교육 앱 매출 1위를 달성하며 영어 학습 앱 분야에서 두각을 나타내고 있다. 말해보카는 2022년 기준으로 매월 매출이 전년 각 월 대비 40~50%가량 증가하는 등 엔데믹 전환에도 꾸준한 상승세를 보이고 있다.

말해보카의 가장 큰 강점은 AI를 통해 맞춤형 학습을 제공한다는 점과 게임 방식을 접목시켜 누구나 쉽게 학습이 가능하다는 점이다. 말해보카의 AI는 사용자의 영어 실력에 맞춰 문제 난이도를 조절하고, 망각 곡선을 토대로 사용자의 복습 주기를 설정한다. 말해보카는 쉽고 간단한 어휘 퀴즈 형식에 게임과 같은 리그 기능을 도입해 사용자에게 학습 동기를 부여하고 꾸준한 학습을 유도한다.

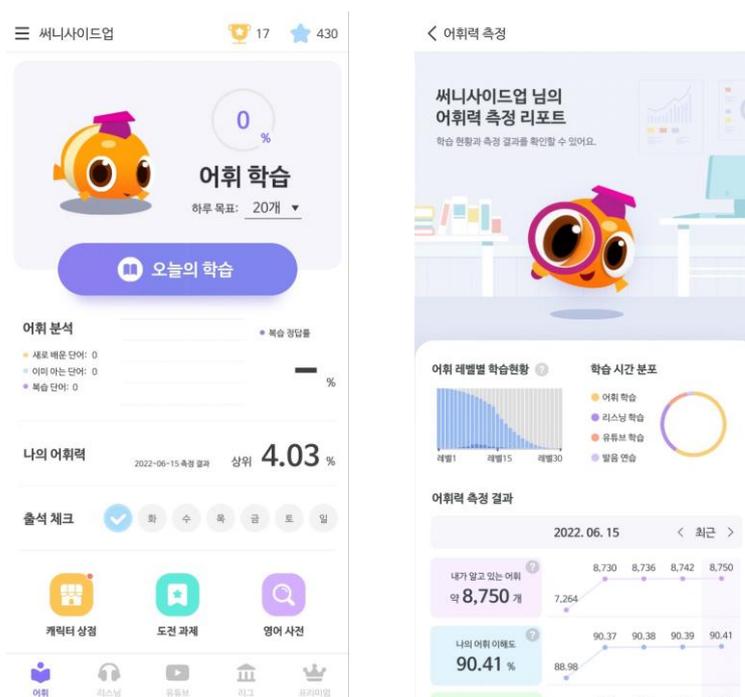
2. 서비스 특징

1) AI를 통한 정교한 학습 난이도 조절

말해보카의 가장 큰 특징은 인공지능(AI) 기반의 영어 학습 앱이라는 점이다. 말해보카는 방대한 어휘 데이터베이스와 AI가 만나 핵심 어휘 우선 암기 시스템을 구축했다. 말해보카는 영화, 드라마, 유튜브, 공인영어시험, 수능 등 다양한 출처에서 텍스트를 수집해 274만 어휘의 sense tagged corpus*를 확보했다. 이를 토대로 AI가 의미 별 사용 빈도에 따른 최적화된 학습 순서를 구성하며, Comprehensible Input Theory**에 기반한 예문을 사용자에게 제공한다.

* sense tagged corpus : 수집된 문장 내에 있는 모든 단어에 대해 문맥 내에서 사용된 뜻을 tagging해 놓은 말뭉치(영화 속 대사, 신문 아티클 등) 데이터.

** Comprehensible Input Theory : 외국어 학습이 효과적으로 이뤄지기 위해서는 input이 많이 필요한데, input의 수준은 학습자의 실력보다 아주 약간 높고 이해가 가능하면서도 새로 학습할 요소가 1가지만 더 포함되어 있는 것일 때 가장 효율적인 학습이 이뤄진다는 이론. 이를 위해 말해보카는 학습 예문을 제시할 때, 학습하게 되는 단어를 제외한 주변 단어들은 모두 학습자가 이미 알고 있고 이해할 수 있는 어휘들로만 구성하고 있음.

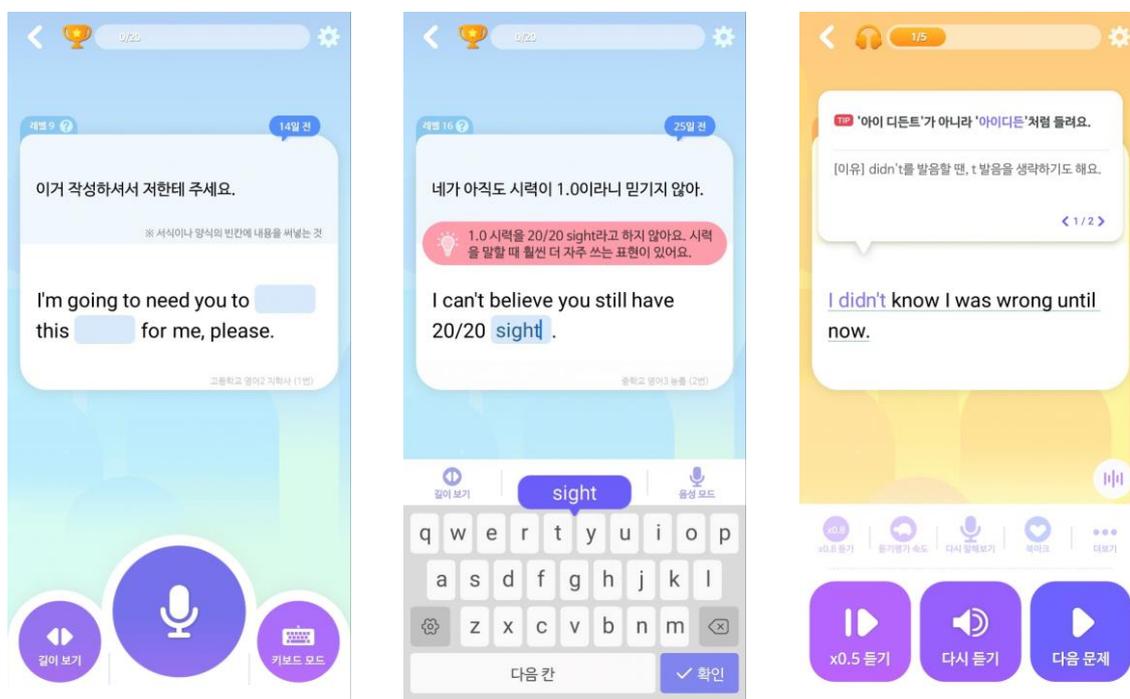


2) 퀴즈로 재미있게 배우는 영어

말해보카의 어휘 학습 방식은 빈칸이 포함된 영어 예문과 한국어 번역문을 보고 빈칸에 적절한 어휘를 맞추는 퀴즈 형식이다. 학습자는 단어 타이핑 또는 음성 인식으로 빈칸에 들어갈 어휘를 입력할 수 있다. 문제가 간단해 중도 포기할 확률이 줄어들고 쉬는 시간, 출퇴근 시간 등 자투리 시간을 활용한 학습이 용이하다. 한번 진행한 퀴즈는 에빙하우스의 망각곡선을 기반으로 최적의 복습 타이밍 마다 학습자에게 다시 제공해 암기 효과를 높여준다.

3) 오답 빅데이터를 활용한 오답노트 기능

말해보카는 어휘 퀴즈에서 사용자가 입력하는 모든 텍스트를 데이터베이스화 한다. 이를 토대로 특정 퀴즈에서 입력 빈도가 높은 오답이나 유사 정답을 오답노트에 제공해 보다 적합한 어휘를 기억할 수 있도록 돕는다. 사용자는 퀴즈 진행 시 오답노트에 기록된 어휘를 입력하면 즉시 해당 어휘가 답이 될 수 없는 이유를 확인할 수 있다. 2022년 7월 7일 기준, 말해보카는 총 25,163개의 오답노트를 보유하고 있다.

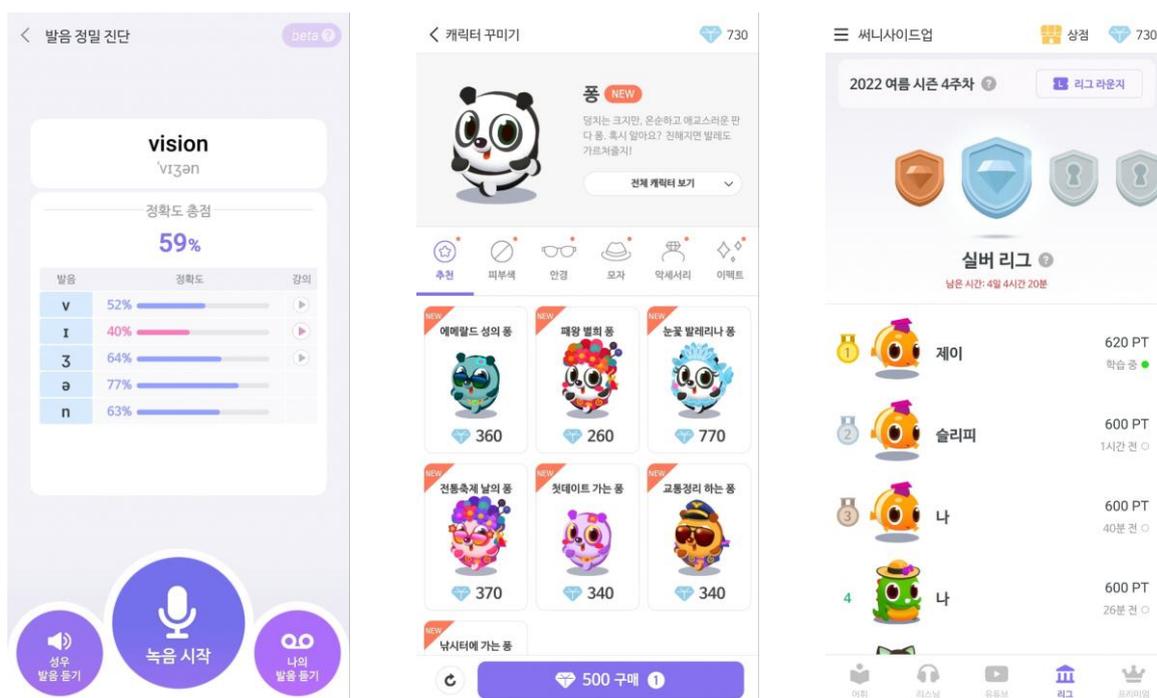


4) 원어민 발음을 기반으로 한 정밀 발음 진단

말해보카는 어휘 퀴즈뿐만 아니라 리스닝 퀴즈 기능도 제공한다. 두 가지 퀴즈 모두 타이핑이 아닌 음성인식으로도 정답을 입력할 수 있다. 이 과정에서 음절 단위의 발음 정확도 측정이 가능하며, 사용자의 음성을 녹음해 원어민 발음과 비교해볼 수도 있다. 또한 헛갈리는 발음 구분과 교정 훈련 기능도 제공해 정교한 발음 훈련이 가능하다.

5) 리그 기능, 캐릭터 꾸미기 등 게임적 요소

게임 개발자 출신들이 함께 개발한 학습 앱답게 말해보카는 다양한 게임적 요소를 채택했다. 가장 대표적인 시스템은 '리그' 기능이다. 사용자는 성적이 아닌 학습량에 따라 브론즈 리그부터 시작해 총 12단계의 리그 등급을 달성할 수 있다. 배정된 그룹에서 상위 학습량을 기록하면 다음 리그 레벨로 승급하는 시스템으로, 사용자에게 학습에 대한 동기를 부여한다. 또한 각 리그 별로 전용 라운지가 있어 학습량에 따른 보상도 주어진다. 말해보카에는 기본 물고기 캐릭터 '니니'를 포함한 총 11개의 캐릭터가 있어 이들을 수집하고 꾸미는 기능도 제공한다. 캐릭터 수집을 위한 '다이아' 재화는 출석 등의 '도전 과제'와 리그 참여를 통해 얻을 수 있다.



6) 꾸준한 업데이트

말해보카는 정교한 A/B 테스트(대조 실험)를 통해 최적의 사용자 인터페이스와 기능을 구현한다. 또한 사용자 리뷰를 바탕으로 기능, 어휘 종류, 콘텐츠 등을 업데이트해 사용자 친화적인 앱으로 자리잡고 있다. 업데이트 히스토리 역시 꾸준히 공개해 사용자들이 어떤 점이 변화했는지 쉽게 확인할 수 있다. 현재 말해보카는 어휘와 리스닝 퀴즈 기능을 넘어 문법 및 회화 영역까지 학습이 가능한 시스템 등 추가 기능 업데이트를 준비하고 있다.