

세계 에듀테인먼트 시장을 향한 “가능성을 연다”

제작기간 2000년 1월부터 2001년 11월까지 총 21개월, 제작비용 총 4억원, 50명의 개발자가 참여한 대형 프로젝트 속에서 태어난 '콩콩이랑 영어로 말해요'는 한마디로 '음성인식 영어교육 소프트웨어'라고 하기에는 부족하다. 이 제품이 갖는 의의는 그 이상의 것이기 때문이다. 이 제품은 정보통신부에서 주관하는 디지털 콘텐츠 대상 교육용 콘텐츠부문에서 1분기 대상을 수상했다.

한빛소프트(대표 김영만)가 제작, 출시한 '콩콩이랑 영어로 말해요(이하 콩콩이)'는 출시 이전에 한 달정도 실시한 예약판매에서 3,000개의 실적을 거두고 출시 1주일 만에 초도물량 1만여 개를 확보했다. 당시 경기불황 속에 대작으로 평가되는 게임소프트웨어조차도 예약판매 주문량이 1,000개 미만인 상황에서 '콩콩이랑 영어로 말해요'가 이를 능가하는 주문량을 보였다는 사실은 에듀테인먼트 시장의 가능성을 제시해주는 것이었다.

'콩콩이'는 음성인식 영어교육 소프트웨어로 EBS의 전문 영어강사인 이보영 씨가 직접 기획하고 한빛소프트가 제작한 어린이용 영어교육 소프트웨어다.

콩콩이의 가장 큰 특징은 듣기만 하던 기존 제품과는 달리 음성인식기술을 이용해 어린이가 제시된 단어나 문장을 직접 따라해 말하기 위주의 영어 교육을 할 수 있다는 것이다. 국내외 많은 어린이들이 영어에 대한 흥미와 관심을 독려하여 스스로 영어 말하기를 시도해보면서 게임형태로 영어 발음 및 문장까지 익힐 수 있도록 하는 소프트웨어다.

콩콩이는 한빛소프트 혼자 제작한 소프트웨어가 아니다. 우선 제작 기획단계부터 전 세계를 대상으로 타깃을 잡고 국외 인지도가 높은 MRK社의 국내 토종캐릭터인 '콩콩이'를 가지고 제작에 들어갔다. 국내 최고를 자부하는 EBS 영어 전문 강사인 이보영 씨가 영어 콘텐츠 제작 및 총 기획을 맡았고 국가 지정 연구소로 지정된 보이스웨어의 음성 인식 엔진을 사용했다. 한편 오메가포인트가 개발, 기획 시나리오 및 음성더빙을 맡았고, 소프트삭이 구현기술 프로그래밍을 맡았다. 한빛소프트는 총 프로듀서 역할



hanbitsoft

로 콘텐츠 기획과 마케팅, 코디네이션 및 판매 역할을 맡았다.

각 회사들은 자신의 역량이나 콘텐츠, 솔루션만으로 이런 대규모 프로젝트를 독자적으로 감당해내기에는 역부족이다. 이러한 각 분야의 전문 회사들을 모아 하나의 소프트웨어를 만드는 작업은 한빛소프트의 영업망과 기획력을 바탕으로 가능한 프로젝트였다.

한편 뛰어난 기술력 및 콘텐츠를 바탕으로 콩콩이는 일본 Source next社와 계약을 체결함으로써 교육용 영어 콘텐츠로서는 처음으로 일본 수출에 성공했다. 100% 영어로 만들어진 콩콩이는 제작 기획부터 수출을 전제해 제작됐기 때문에 국가마다 캐릭터의 이름만 바꾸면 될 정도로 현지화가 쉽다. 한빛소프트 측은 일본 이외에도 중국, 유럽, 대만, 러시아와 수출 협의 중에 있다고 밝혔다.

이대영/사사컴퓨터 기자(dylee@sisait.co.kr)

