2025학년도 1학기 문헌연구보고서

(AI 영어 회화 학습 앱의 한계점과 개선방안)
- 링고라, 케이크, 스픽을 중심으로

이름	문*원
전공	영어영문학부
학번	2025****

AI 영어 회화 학습 앱의 한계점과 개선방안

- 링고라, 케이크, 스픽을 중심으로

문*원(영어영문학부)

-목차-

Ⅰ. 서론
Ⅱ. AI 영어 회화 앱의 등장과 발전 배경
Ⅲ. 세 가지 앱의 특징
1. 각 앱의 구성
2. 세 가지 앱의 특징
Ⅳ. 세 가지 앱의 한계점
1. 대화 패턴의 정형화
2. 사용자의 흥미 유발 부족
3. 어휘 학습 체계성 부족
Ⅴ. 결론

Ⅰ. 서론

기술의 발전으로 인공지능(AI) 영어 회화 학습 앱이 등장하면서 많은 사람들이 AI 앱을 통해 회화를 연습할 수 있게 되었다. 현재까지도 이러한 AI 기반 회화 앱 사용자 수가 꾸준히 증가하고 있으며, 앱 자체에도 많은 발전이 일어나고 있다. 이에 이제는 AI 영어 회화 앱을 통한 학습이 정말 사람들의 언어 학습에 효과적인지에 대해 논해야 할 필요성이 있다. AI 영어 회화 학습에 대한 연구로는 효과성 분석[1], 영어 발음과 어휘력 향상[2]에 대한 연구 등이 있으나 이는 모두 AI 펭톡 앱을 통한 연구이며 이와 같이 초등학생을 대상으로 한 연구는 많이 존재하지만, 최근 성인들이 많이 사용하는 영어 회화 앱에 대한 연구가 부족한 상황이다. 유일하게 영어 회화 앱인 '스픽((Speak)'을 활용한 연구에서는 실험 결과, 어휘, 문법, 발음 등 말하기 능력에서 유의미한 향상이 나타났고 자신감·흥미·동기 등 정의적 태도 향상에도 긍정적 효과가 확인되었다. 그러나, 말하기 능력 중 이해도와 유창성에는 뚜렷한 개선이 없었다는 한계점이 존재한다.[3] 이처럼 AI 영어회화 학습 앱이 사람들의 언어 학습에 도움이 된 것은 사실이지만, 아직은 앱을 활용한 학습에 한계가 있다. 이 보고서는 사용자와의 대화형 영어 회화 학습을 지원하는 대표적인 모바일 앱인 스픽(Speak), 링고라(Lingora), 케이크(Cake)를 대상으로 하여 영어 회화 학습 앱의 구성과 특징을 분석하고 한계점을 알아볼 것이다. 그리고 그에 대한 개선방안에 대해 살펴보고자 한다.

Ⅱ. AI 영어 회화 앱의 등장과 발전 배경

기존의 영어회화 앱들은 질문에 대한 답을 영어로 녹음해서 보내면 외국인이 발음과 표현을 1 대 1로 첨

1) 김희삼 외 3인(2021), 「인공지능 영어 말하기 프로그램의 효과성 분석」, 『교육방법연구』 2021 vol.33 no.3, 한국교육방법학회, 582-583쪽.
2) 임재은·한규정(2024), 「인공지능 챗봇 활용 영어교육이 초등학생의 영어 발음과 어휘력 향상에 미치는 영향」, 『정보교육학회논문지』 2024 vol.28 no.3 통권 115호, 한국정보교육학회, 309쪽.
3) 진승희(2022), 「AI 말하기 어플리케이션(앱) 활용 수업이 한국 대학생 학습자의 영어 말하기 능력과 정의적 태도에 미치는 효과」, 『Multimedia-Assisted Language Learning』 25권 2호, 한국멀티미디어언어교육학회, 238-250쪽.

삭해 주거나 미국 현지인과 전화로 토론하는 방식으로 학습이 진행되었다.[4] 이후 2019년경부터 인공지능 기술, 특히 자연어 처리와 음성 인식 기술이 영어 학습에 적용되기 시작했다. 이때, 자연어 처리란 사람이 사용하는 언어인 '자연어(Natural Language)'를 컴퓨터에서 처리하기 위한 기술이다. AI 기반 영어회화 모바일 앱이 등장하기 시작하며 영어 학습 앱들의 성장 속도가 더욱 빨라지고 있다. 생성형 AI는 기존 데이터와 비교 학습을 통해 새로운 창작물을 탄생시키는 인공지능을 뜻한다. 이러한 기술의 발전을 배경으로 하여 다양한 AI 학습 앱 중 대표적으로 3가지 앱의 발전 배경을 알아보겠다. 먼저, '링고라'는 기존에 있던 영어회화 학습 앱이 AI 영어 회화 학습 앱이 된 경우이다. 2016년에 서비스를 시작한 원어민 튜터와 학습하는 회화 플랫폼 '튜터링' 앱이 별도로 운영되던 AI 학습 코치 앱 '링고라 AI'를 통합하고 서비스 명칭을 '링고라'로 변경하며 2024년부터 AI 영어 회화 앱으로 변했다.[5] '케이크'는 네이버 스노우의 자회사 케이크가 만든 영어회화 교육 앱으로 2018년에 서비스를 출시했으며 글로벌 서비스도 오픈하면서 인기를 얻고 있다.[6] 처음부터 생성형 AI를 활용한 영어 교육을 표방한 미국 스타트업 '스픽'(스픽이지랩스)은 2022년 오픈 AI와 기술 제휴를 맺었고 2024년 12월에는 기업가치 10억 달러의 유니콘 반열에 이름을 올렸다.[7]

Ⅲ. 세 가지 앱의 특징

필자가 직접 세 가지 앱을 다운로드하여 일정 기간 사용하며 각 앱의 구성과 기능을 분석하였다.

1. 각 앱의 구성

먼저, '링고라'는 원어민 튜터와의 1:1 수업과 AI 기반 학습을 모두 제공한다. 사용자는 현재 접속 중인 튜터의 수를 실시간으로 확인할 수 있으며, AI가 추천하는 추천 튜터 목록도 있기 때문에 자신에게 적합한 튜터를 찾기 쉽다. 앱 스토어에서 '링고라' 앱 설명에는 '링고라'의 튜터는 11:1 이상의 높은 경쟁률을 뚫고 선발된 원어민들로 구성되어 있어 수업의 질이 우수하다고 홍보하고 있다. 또한, 사용자들은 원하는 시간에 자신이 원하는 튜터를 직접 선택할 수 있다. '링고라'는 AI 학습 콘텐츠도 매우 다양하게 제공하고 있으며 단어 및 표현, 문법, 롤플레잉, 프리토킹, 그리고 교재 기반 수업을 통해 AI와 학습도 하며 지루하지 않게 다양한 방법으로 영어실력을 향상시킬 수 있다.

'케이크'는 짧은 영상으로 영어를 배울 수 있는 앱이다. 영화, 애니메이션, 유튜브 영상 등에서 일상적으로 쓰이는 표현을 짧게 잘라서 보여주기 때문에 실생활에 바로 쓸 수 있는 영어를 익히기 좋다. 매일 새로운 영상이 올라와서 꾸준히 공부하기에 부담이 없고, 영상마다 반복해서 따라 말해보거나 퀴즈를 풀면서 표현을 확실히 익히도록 구성돼 있다. 또한, AI 튜터 기능이 있어서 AI가 질문을 하고 내가 대답하면, 그 내용을 분석해서 발음이나 문법에 대해 바로 피드백을 주는 점도 유용하다. 전체적으로 영상 중심이라 재미있게 영어를 익힐 수 있는 점이 장점이다.

'스픽'은 AI와 대화하면서 영어 말하기를 연습할 수 있는 앱이다. 사용자의 수준에 맞는 정규 강의를 선택할 수 있고, 하나하나가 5~10분 정도로 짧아서 틈날 때마다 공부하기 좋다. 강의를 들은 뒤에는 직접 문장을 말하면서 연습하거나, AI와 실제 상황처럼 대화하는 활동을 할 수 있다. 특히, '나만의 시나리오' 기능이 있어 사용자가 원하는 주제와 역할을 정해 AI와 자유롭게 대화할 수 있다. 이 과정에서 나온 내 대답을 AI가 바로 분석해서 틀린 부분을 알려주고, 그 표현을 반복해서 연습할 수 있게 도와준다. 학습이

4) 임근호(2014), 「바쁜 직장인 사로잡은 스마트폰 영어학습 앱, 학원시장 '야금야금'」, <<한국경제>>.
5) 장희주(2024), 「튜터링, AI와 원어민 1:1 회화를 결합한 '링고라'로 변신」, <<조선에듀>>.
6) 오지현(2020), 「스노우, 글로벌 영어학습 앱 '케이크' 분사」, <<서울경제>>.
7) 고석용(2025), 「챗GPT, '독' 아닌 '약'이였네…영어교육앱 사용자 1년새 2배 '쑥'」, <<머니투데이>>.

끝나면 경험치를 얻고 순위도 매겨지기 때문에 동기부여가 잘 되는 편이다.

2. 세 가지 앱의 특징

이처럼 세 가지 영어회화 앱은 각각의 고유한 기능이 있지만 동시에 몇 가지 중요한 공통점이 있다. 첫째, 모두 AI 기술을 기반으로 한 학습 튜터를 제공한다. AI 튜터는 사용자의 발음, 문법 등을 실시간으로 분석하고 즉각적인 피드백을 제공한다. 이 덕분에 학습자가 스스로 오류를 인지하고 바로잡을 수 있어서 실제 말하기 능력 향상에 효과적이다. 둘째, 시간과 장소에 상관없이 언제든 학습이 가능하다.[8] 스마트폰만 있다면 이동할 때, 밥 먹을 때, 자기 전에 등 짧은 시간에도 효율적으로 시간을 사용해서 학습을 할 수 있기 때문이다. 셋째, 개인화된 학습을 제공한다.[9] 사용자의 실력, 관심사, 학습 목적에 따라 커리큘럼을 선택해서 학습할 수 있기에 필요한 상황에 맞게 학습할 수 있다. 넷째, 장기적인 기억으로 넘어가도록 돕는다. 세 앱 모두 중요 표현을 반복하게 하거나 퀴즈와 피드백으로 복습하게 하는 기능이 있기에 장기 기억으로 이어지도록 도움을 준다. 마지막으로, 학습자의 흥미를 유지시키기 위한 다양한 요소들이 있다. 스픽의 리그 기능, 링고라의 원어민 1:1 회화 추천코스, 케이크의 짧고 재미있는 영상은 모두 학습자의 흥미를 끄는 역할을 한다고 생각한다.

Ⅳ. 세 가지 앱의 한계점

이러한 다양한 장점에도 불구하고, AI 기반 영어 회화 앱이 제공하는 학습에는 아직 몇 가지 한계점이 있다.

1. 대화 패턴의 정형화

AI 기반 영어 회화 앱의 첫 번째 한계점은 대화 패턴이 정형화되어 있고 실제 지역 사람과의 대화에서 어려움을 겪을 수 있다는 것이다. 많은 AI 영어 회화 앱에서 사용자는 정해진 시나리오나 주제 안에서 대화를 하게 된다. 이는 영어 학습을 시작한 지 얼마 안 됐을 때에는 기본적인 실력 쌓기에 유용할 수 있으나, 나아가 심화된 수준일 때에는 이 학습에 부족함을 느낄 수 있다. 실제 대화에서는 질문의 의도가 명확하지 않거나, 예상하지 못한 방향으로 대화가 흘러가는 경우가 많이 있지만 아직 AI 영어 회화 앱에서는 이런 실제 대화 상황을 반영한 대화가 부족하다. 그렇기에 앱을 사용하며 학습한 사용자는 실제 대화에서 어려움을 겪을 수 있다. 또한, 실제 언어는 인종, 지역 등 다양한 배경에 따라 다르게 구사되는 일상어의 특징을 가진다. 그러나 아직 이러한 일상어의 다양성을 앱에서 충분히 반영하지 못하고 표준적인 표현 위주로만 제공하고 있다. 이로 인해 학습자는 앱을 통해 익힌 영어가 현지에서 사용되는 언어와 다름을 느낄 수 있고 실제 원어민과 대화할 때 소통의 어려움을 겪을 수 있다. 한 연구에 따르면 실제 지역에서 자연스럽게 구사되는 일상어를 통해 외국어를 학습하면 사용자들의 흥미가 더 늘어난다는 결과가 있다.[10] 그렇기에 지역별 영어 학습이 가능한 방안을 도입해서 사용자가 이러한 일상어를 앱을 통해 학습할 수 있도록 해야 한다. 이 문제를 해결하기 위해 AI가 다양한 상황과 지역 속에서 사용하는 다양하고 많은 데이터를 학습하여 이를 실제 학습 콘텐츠로 제공할 수 있도록 해야 한다.

---

8) 유지연·유훈식(2021), 「챗봇을 통한 스마트러닝 한국어교육의 학습 효과: 학습자 인식을 중심으로」, 『멀티미디어 언어교육』 2021 vol.24 no.2, 한국멀티미디어언어교육학회, 83쪽.

9) 전혜리 외 2인(2021), 「영어교육에서의 AI 활용 연구에 대한 체계적 문헌 고찰」, 『멀티미디어 언어교육』 2021 vol.24 no.1, 한국멀티미디어언어교육학회, 99쪽.

10) 임동하 외 4인(2024), 「대화형 AI를 통한 일상어 기반의 외국어 학습 서비스 활용 방안」,『PROCEEDINGS OF HCI KOREA』 2024 학술대회 발표 논문집, 한국HCI학회, 732-733쪽.

2. 사용자의 흥미 유발 부족

AI 기반 영어 회화 앱의 또 다른 한계점은 사용자들이 AI랑 대화하는 것을 느낌을 받고 흥미를 잃을 수 있다는 것이다. 실제 대화 상황에서는 얼굴 표정, 손동작 등 비언어적 의사소통도 있으며 상대방과의 눈맞춤도 존재한다. 하지만, AI 영어 회화 앱은 주로 텍스트 상자와 음성만이 존재한다. 케이크 앱의 AI 튜터에는 사람의 모습인 AI 사진이 텍스트 상자가 왼쪽에 작게 있지만, 이 방법은 실제 사람과 대화하는 느낌을 주진 않는다. 이러한 문제를 해결하기 위해, 최근 주목받는 가상 아이돌 그룹 PLAVE을 참고할 수 있다. 이들은 '모션 캡처' 기술을 활용해 아바타가 실시간으로 표정과 몸짓을 표현하며 팬들과 소통한다.[11] 이처럼 AI 회화 앱에도 모션 캡처 기술을 적용해 AI 사람이 상반신까지 크게 화면에 나오고, 실제 말하는 것처럼 입을 움직이며 자연스럽게 제스처를 취한다면, 텍스트가 아닌 사람을 바라보며 대화하는 연습이 가능해질 것이다. 질문은 아래에 작게 표시하고, 사용자의 대답에 대한 피드백 화면이 나올 때만 AI 사람을 작게 표시하며 텍스트를 크게 보여주는 방식으로 전환하면 실제 대화와 유사한 환경을 제공하면서도 즉각적인 피드백 역시 효과적으로 전달할 수 있을 것이다. 또한, 사용자가 AI 상대의 외형을 직접 설정할 수 있도록 한다면, 개인의 취향과 관심사에 맞는 캐릭터와 대화할 수 있어 학습 몰입도와 효율성 모두를 높일 수 있을 것이다. 이러한 개선은 사람들이 실제 대화 상황에서도 덜 긴장하도록 돕고, AI 영어 회화 앱에 대한 흥미도 자연스럽게 증진시킬 수 있다.

3. 어휘 학습 체계성 부족

마지막 한계점으로 어휘 학습 체계성 부족이 있다. AI 기반 영어 회화 앱은 주로 대화 연습 자체에 초점을 맞추고 있으며 어휘 학습을 체계적이고 효과적으로 지원하는 기능은 아직 부족하다. 충분한 어휘 실력 없이는 자신의 생각을 정확하게 표현하거나 상대방의 말을 온전히 이해하기 어렵기 때문에 어휘력은 회화 실력에 필수적이다. 또한, 단어를 실제 회화 상황에서 자유롭게 활용하기 위해서는 단어의 의미뿐만 아니라 그 단어가 어떤 문맥과 표현과 함께 사용되는지도 명확하게 알아야 한다. 한 연구에 따르면, 단순히 뜻을 쓰면서 외우는 방법은 효과가 가장 낮았고, 예문과 문맥을 활용해 소리 내어 학습한 경우 가장 큰 학습 효과가 나타났다.[12] AI 영어 회화 앱에 매일 해야 하는 미션으로 단어 학습을 추가하고 다양한 문맥 속에서 해당 단어가 활용되는 예를 보여주며 빈칸을 채우는 형식으로 암기하도록 하는 것이 추가되면 좋을 것이다. 또한, 하루에 30개 단어를 학습하기 등 매일 학습하는 방식으로 강제성을 부여하면 학습자는 꾸준한 양의 어휘를 학습할 수 있을 것이며 이는 어휘 실력 향상에 도움이 될 것이다.

Ⅴ. 결론

AI 영어회화 앱은 여러 가지 장점이 있고 실제로 회화 실력 향상에도 도움이 되지만, 아직 몇 가지 아쉬운 점이 존재한다. 그중 하나는 정형화된 대화 방식으로 인해 실제 대화처럼 예측 불가능하고 다양한 표현을 충분히 반영하지 못한다는 점이다. 또, 비언어적인 요소가 없어서 텍스트 화면으로만 연습하다 보면 실제 의사소통 상황에서 어색함을 느낄 수 있다. 어휘 학습 면에서도 문맥을 활용한 능동적인 연습이 부족하다는 점이 있다. 이런 부분들은 AI 영어회화 앱이 진짜 의사소통 능력을 키우는 데 효과적인 도구가 되기 위해 꼭 해결해야 할 과제라고 생각한다. 그래서 본 보고서에서는 다음과 같은 개선 방안을 제시했다. 첫째, AI 대화 알고리즘을 더 발전시키고, 지역별로 자주 쓰는 표현들을 학습 콘텐츠에 포함시켜야 한다. 둘째, 실제 대화 상황처럼 생생하게 연습할 수 있도록 시각적인 상호작용 요소를 넣고, 사용자 맞춤형 AI 아

11) 이진민(2024), 「가상 아이돌 '플레이브', 덕질 한번 해 봤습니다」, <<오마이뉴스>>.
12) 황요한(2019), 「언어와 문화의 상관성 훈련을 기반으로 한대학생의 영어어휘력 증진 방안에 대해서」, 『영어영문학』 제24권 제2호, 미래영어영문학회, 337쪽.

바타 기능도 제공해야 한다. 셋째, 문맥 기반 어휘 학습을 매일 미션 형식으로 제공해서 어휘력을 꾸준히 높일 수 있어야 한다. 이런 어휘 학습 방식은 학습자의 회화 실력 향상에도 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 결론적으로, AI 기반 영어회화 학습 시스템은 위와 같은 요소들을 통해 학습 효과와 흥미를 동시에 높일 수 있어야 한다. 이 보고서에서 제시한 분석과 개선 방안이 앞으로 AI 영어회화 앱의 발전에 도움이 되길 바라며, 더 나은 영어 회화 학습 환경이 만들어지기를 기대한다.

참고문헌

고석용(2025.02.06), 「챗GPT, '독' 아닌 '약'이였네…영어교육앱 사용자 1년새 2배 '쑥'」, <<머니투데이>>.

김희삼 외 3인(2021), 「인공지능 영어 말하기 프로그램의 효과성 분석」, 『교육방법연구』 2021 vol.33 no.3, 한국교육방법학회, 563-588쪽.

오지현(2020.08.27), 「스노우, 글로벌 영어학습 앱 '케이크' 분사」, <<서울경제>>.

유지연·유훈식(2021), 「챗봇을 통한 스마트러닝 한국어교육의 학습 효과: 학습자 인식을 중심으로」, 『멀티미디어 언어교육』 2021 vol.24 no.2, 한국멀티미디어언어교육학회, 82-105쪽.

이진민(2024), 「가상 아이돌 '플레이브', 덕질 한번 해 봤습니다」, <<오마이뉴스>>.

임근호(2014.09.03), 「바쁜 직장인 사로잡은 스마트폰 영어학습 앱, 학원시장 '야금야금'」, <<한국경제>>.

임동하 외 4인(2024), 「대화형 AI를 통한 일상어 기반의 외국어 학습 서비스 활용 방안」,『PROCEEDINGS OF HCI KOREA』 2024 학술대회 발표 논문집, 한국HCI학회, 728-733쪽.

임재은·한규정(2024), 「인공지능 챗봇 활용 영어교육이 초등학생의 영어 발음과 어휘력 향상에 미치는 영향」, 『정보교육학회논문지』 2024 vol.28 no.3 통권 115호, 한국정보교육학회, 303-311쪽.

장희주(2024.12.17), 「튜터링, AI와 원어민 1:1 회화를 결합한 '링고라'로 변신」, <<조선에듀>>.

전혜리 외 2인(2021), 「영어교육에서의 AI 활용 연구에 대한 체계적 문헌 고찰」, 『멀티미디어 언어교육』 2021 vol.24 no.1, 한국멀티미디어언어교육학회, 87-103쪽.

진승희(2022), 「AI 말하기 어플리케이션(앱) 활용 수업이 한국 대학생 학습자의 영어 말하기 능력과 정의적 태도에 미치는 효과」, 『Multimedia-Assisted Language Learning』 25권 2호, 한국멀티미디어언어교육학회, 232-254쪽.

황요한(2019), 「언어와 문화의 상관성 훈련을 기반으로 한 대학생의 영어어휘력 증진 방안에 대해서」, 『영어영문학』 제24권 제2호, 미래영어영문학회, 319-345쪽.