

1) 웃음 참기("Try Not To Laugh") 앱/게임 사례

1-1. Laugh Challenge: Don't Laugh! (Android)

개요: 다양한 코믹 영상을 보며 웃지 않고 버티는 게임형 앱이다.

핵심 기능: 영상 시청 기반 챌린지, 친구에게 챌린지를 보내는 방식의 소셜 요소, 경쟁을 강화하는 보상/배지/순위 시스템을 강조한다.

링크: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nrk.laughchallenge&hl=ko>

1-2. Try not to laugh - The challenge (Android)

개요: 카메라를 켠 상태에서 웃음/미소를 참는 시간을 기록하는 타이머형 게임이다.

핵심 기능: 웃음을 유도하기 위해 농담·짧은 영상·GIF를 랜덤으로 띄우고, AR 마스크 같은 효과로 방해 요소를 제공한다.

링크: <https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.wienelware.trynottolaugh>

1-3. Try Not To Laugh Challenge (Android)

개요: '웃으면 지는' 콘셉트의 콘텐츠(영상) 기반 게임으로 소개되며, 혼자 즐기면서도 기록 경쟁/친구 대결로 활용되는 형태다.

링크: <https://try-not-to-laugh-challenge-i0y.en.softonic.com/android>

1-4. Try Not to Laugh - Versus (iOS)

개요: "얼굴만으로 플레이"를 내세우는 1:1 대전형 웃음 참기 게임이다.

핵심 기능: 혼자 또는 실제 상대와 대결(먼저 웃으면 패배), 친구 대전/승률 기록 등 소셜 경쟁 요소를 강조한다.

링크: <https://apps.apple.com/us/app/try-not-to-laugh-versus/id1329512109>

2) 관련 유사 앱/필터(간접 대체재)

Funny Face Filters / Funny Face Changer 계열

개요: 본질은 얼굴 변형/필터 앱이지만, 실제 사용에서는 친구끼리 "누가 먼저 웃나" 같은 놀이·대결에 자주 결합된다.

활용 포인트: 실시간 얼굴 왜곡/스티커/영상 촬영 기능이 있어 틱톡·릴스 등 속풀과 결합하기 쉽고, "웃음 참기 챌린지" 연출에도 쓰일 수 있다.

링크: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vysionapps.face28>

3) 화상채팅 서비스('실시간 대면' 기반 레퍼런스)

3-1. Chatroulette (웹)

핵심: 랜덤 화상 채팅 기반의 만남(매칭) 경험을 제공한다.

운영/안전: 실시간 AI 분류와 해시 매칭(PhotoDNA/CAID 등), 24/7 인력 모더레이션, 신고 버튼, 18+ 및 연령 게이팅을 안전 정책에서 강조한다.

시사점: 랜덤/실시간 영상 서비스는 "재미"만큼이나 안전/모더레이션 체계가 제품 경쟁력이 될 수 있다.

<https://chatroulette.com/>

3-2. OmeTV (웹/모바일)

핵심: Omegle 스타일의 즉시 랜덤 연결을 제공하며, “빠르고 안전한 대안” 포지셔닝이 강하다.

기능: 무료 사용, 시간 제한 없음, 광고 없음, 번역 기능, 국가 선택, 익명성 등을 소개한다.

시사점: 실시간 서비스에서는 “진입 장벽(무료/즉시 연결)”과 “안전 인식”이 초기 유입에 중요하다.

<https://ome.tv/>

3-3. Azar (모바일 중심)

핵심: 랜덤 화상 연결을 기본으로 하되, 라운지(프로필 탐색) 및 선택 매칭(Pick & Match) 같은 하이브리드 구조를 함께 제공한다.

기능: 실시간 음성→자막 번역, 라운지에서 팔로우/메시지, 성별/지역 필터(구독/유료 요소로 제공 가능)를 안내한다.

시사점: 완전 랜덤만으로는 피로도가 생길 수 있어, 탐색/선택형 UX가 유지율에 기여할 수 있다.

<https://azarlive.com/>

3-4. Omegle (참고 사례 - 2023년 종료)

개요: 회원가입 없이 익명으로 랜덤 1:1 채팅(텍스트/비디오)을 제공했던 대표 서비스였으나 2023년 종료됐다.

종료 맥락: 운영/안전 이슈와 모더레이션 부담이 공론화되었고, 규제기관 코멘트에서도 동시 접속 규모 대비 제한적 모더레이션 인력 등이 언급된 바 있다.

시사점: 유사 서비스 기획 시 연령 게이팅, 신고/차단, 룸 운영 규칙, 기록/증거 보존 정책 같은 안전 설계가 필수다.

4) 콘텐츠 트렌드(예능·유튜브) 참고

예능/서바이벌 포맷: 넷플릭스의 Comedy Royale(2023)은 한국 코미디언들이 경쟁하는 “코미디 배틀” 포맷을 전면에 둔 사례다.

https://www.youtube.com/playlist?list=PLL1qZqiuec_RViSGt-JffbHgCzQPLOd4S

유튜브 챌린지 포맷: 유튜브에는 #웃음참기챌린지처럼 웃음 참기/리액션 기반 챌린지가 해시태그 단위로 축적돼 있고, 수백만 뷰 콘텐츠도 확인된다.

<https://www.youtube.com/watch?v=HmX2flTtMPc>

해외 사례(포맷의 보편성): 글로벌 크리에이터/채널에서도 “Try Not to Laugh”가 인기 시리즈로 반복 생산되는 포맷으로 언급된다.

https://www.youtube.com/playlist?list=PLZ4n4_A6qpMDPXnLhhTiLsSaJVgG82OZz

5) 수요 가능성

조사한 범위에서는 ‘실시간 개그 배틀’ 자체를 핵심으로 하는 서비스는 뚜렷하게 보이지 않았고, 현재는 재미있는 영상을 시청하며 웃음을 참는(try-not-to-laugh) 형태의 앱/콘텐츠가 주류인 것으로 정리된다.

다만 서로를 웃기거나 웃음을 참는 콘셉트의 예능/챌린지 포맷은 과거부터 꾸준히 존재해 왔고, 지금도 유튜브·틱톡·릴스 등 솔직 플랫폼에서 반복적으로 생산되는 검증된 포맷이라고 볼 수 있다.

이런 흐름을 고려하면, 본 서비스는 ‘시청형(영상 감상)’에 머물러 있는 기존 웃음 참기 경험을 ‘참여형(실시간 대결)’으로 확장하는 방향의 대체제가 될 수 있다. 특히 끼와 재능은 있지 만 아직 인지도가 낮은 사람들, 혹은 이미 해당 포맷의 콘텐츠를 제작하고 있는 크리에이터들에게는 새로운 무대(참여 공간)와 노출 기회를 제공할 수 있어 수요 가능성이 충분히 존재한다고 판단된다.

다만 본 서비스는 실시간·랜덤 매칭이라는 특성상 예측 불가능한 이용자 행동이 발생할 가능성이 높고, 그에 따라 부적절한 콘텐츠 노출, 괴롭힘, 스팸 등 안전 이슈가 상대적으로 빈번하게 발생할 수 있다. 따라서 서비스의 지속 가능성과 사용자 신뢰 확보를 위해서는 신고/차단 기능, 연령 게이팅, 자동 탐지 및 운영 대응 체계 등 모더레이션 설계를 핵심 요소로 반영할 필요가 있다.

6) 참고

모더레이션 : 서비스 안에서 “문제 행동/콘텐츠를 예방·탐지·조치·기록·제발 방지”하는 운영 체계

실시간 화상 서비스에서 주로 생기는 문제

- 노출/성적 콘텐츠, 음란 행위
- 욕설/혐오/괴롭힘, 성희롱, 스토킹
- 미성년자 보호(성인-미성년 접촉, 노출 리스크)
- 사기/스팸(외부 링크 유도, 투표 조작, 봇)

MVP에서 현실적인 모더레이션 최소 세트

- 규칙/가이드라인 1페이지
- 차단/신고/나가기(월클릭)
- 금칙어 + 연락처 패턴 탐지(채팅)
- 스트라이크 기반 제재(자동: 1회 경고, 2회 24h, 3회 7d, 4회 영구 등)
- 운영자 리뷰 큐(신고 건만 우선 처리)