

# 개그 배틀 서비스 시장조사

## 1. You Laugh You're Out



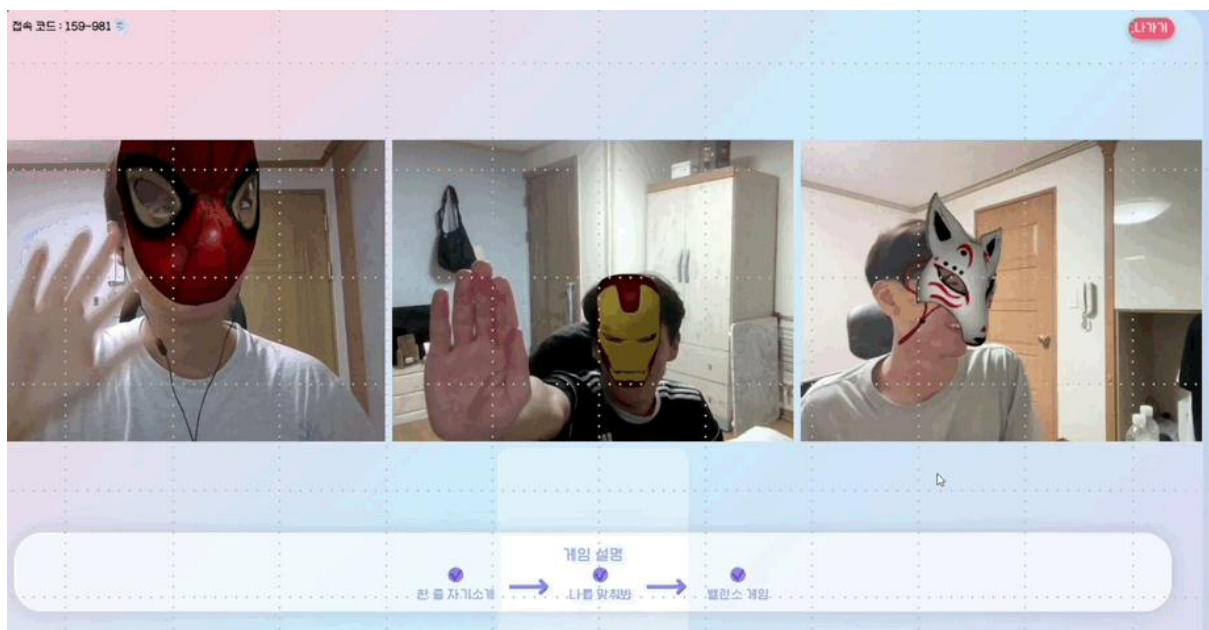
- 오프라인 카드게임
- 다른 사람을 웃게 만들어 웃음 토큰을 획득하고, 최종적으로 가장 많은 토큰을 보유한 플레이어가 승리
- 세부 진행 방식
  - 1) 참가자 중 조커를 선정한다. 조커는 다른 사람을 웃게 만들어야 한다.
  - 2) 다른 참가자는 웃음 토큰을 6개 가지고 있다. 웃음 토큰은 일종의 목숨이다.
  - 3) 조커가 카드에 적힌 행동(오페라 가수처럼 아기 상어를 불러라 등)을 수행한다.
  - 4) 30초 내로 다른 참가자가 웃으면, 웃음 토큰을 조커가 가져간다.
  - 5) 30초가 끝나면, 조커의 왼쪽에 있는 사람이 새 조커가 된다.
  - 6) 한 사람이라도 웃음 토큰을 모두 소모하면 게임이 종료되고, 웃음 토큰을 가장 많이 소유하고 있는 참가자가 승리한다.
- 시장 반응
  - 가격: 약 30000원
  - 아마존 후기 2812개
  - 평점 4.4점

- 웹사이트에서 체험할 수 있는 형태는 아니지만, 개그 배틀이라는 게임 형식이 친구들과 함께 즐기는 요소와 결합되었을 때 수요가 형성될 수 있음을 보여줌
- 우리 서비스 개그 배틀 기능 설계 시 이 게임의 규칙 구조를 참고하여 활용할 수 있는 가능성을 지님
- 검색 방식: lose if you laugh game 키워드로 구글 검색
- 관련 링크

<https://dssgames.com/products/you-laugh-youre-out>

<https://www.amazon.com/dp/B0BQ5PFMF3>

## 2. 사르르(싸피 11기 관통프로젝트)



- 얼굴 인식 기반 아이스브레이킹 게임
- AR 가면을 이용하여 익명으로 밸런스게임 등 아이스브레이킹 게임을 진행한 뒤, 대화를 나눌 수 있는 형식
- 개그 배틀을 직접적으로 다루지는 않지만, 배틀이라는 진행 형식이나 실시간 얼굴 인식을 활용했다는 점에서 개그 배틀 게임 구현의 기술적 가능성을 확인할 수 있었음
- 다만 실제 서비스를 체험할 수 있는 링크를 확인하지 못함
- 검색 키워드: ssafy 대결 관통프로젝트 게임 키워드로 구글 검색

- 관련 링크

<https://velog.io/@sonjiseokk/SSAFY->

[11%EA%B8%B0%EC%9D%98-%EA%B3%B5%ED%86%B5%ED%94%84%EB%A1%9C%EC%A0%9D%ED%8A%B8-%ED%9A%8C%EA%B3%A0-%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4%EB%B8%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4%ED%82%B9-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EC%82%AC%EB%A5%B4%EB%A5%B4](https://velog.io/@sonjiseokk/SSAFY-11%EA%B8%B0%EC%9D%98-%EA%B3%B5%ED%86%B5%ED%94%84%EB%A1%9C%EC%A0%9D%ED%8A%B8-%ED%9A%8C%EA%B3%A0-%EC%95%84%EC%9D%B4%EC%8A%A4%EB%B8%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4%ED%82%B9-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EC%82%AC%EB%A5%B4%EB%A5%B4)

<https://github.com/ssafyhapy/server>

### 3. 정리

You Laugh You're Out은 개그 배틀이라는 게임 형식이 친구들과 함께할 수 있는 요소와 결합되었을 때의 시장성을 검증한 사례이다. 또한 사르르는 배틀 요소를 웹 상에서 구현할 수 있는 기술적 가능성을 보여주고 있다. 따라서 개그 배틀을 웹 기반 서비스로 구현했을 때 수요가 있을 가능성이 있다.