

# 웃음참기 배틀 서비스 유저 리서치 분석 리포트

분석 일자: 2026년 1월 14일

응답 기간: 2026년 1월 13일 ~ 14일

총 응답 수: 168건

## 1. 데이터 점검

### 1.1 응답 현황

항목	수치	비고
총 응답	168건	-
핵심 문항 결측	0건	Q7, Q8, Q9, Q10, Q13, Q14 모두 완전 응답
서술형 응답	75건	44.6% 응답률

### 1.2 표본 구성

구분	분포	비율
연령대		
27~29세	73명	43.5%
24~26세	54명	32.1%
30세 이상	30명	17.9%

구분	분포	비율
21~23세	7명	4.2%
20세 이하	4명	2.4%
<b>성별</b>		
남성	109명	64.9%
여성	58명	34.5%
기타	1명	0.6%

### 1.3 분석 주의사항

- 연령대 편향: 24세부터 29세가 전체의 75.6%를 차지하며, 타깃(10대 후반부터 20대 초반) 대비 표본이 다소 고령으로 편향됨. 20세 이하는 4명(2.4%)에 불과하여 Z세대 핵심층의 견이 과소 대표됨.
- 성별 편향: 남성(64.9%)이 여성(34.5%)의 약 2배. 여성 대상 일반화 시 주의 필요.
- 표본 크기 한계: n=168은 95% CI에서  $\pm 7.6\%$ p 오차 발생 가능. 세그먼트별 분석 시  $n < 30$  인 경우 정성적 참고로만 활용할 것.
- 응답 경로 추정: 응답 패턴상 SSAFY/IT 커뮤니티 중심 수집으로 추정됨. 일반 Z세대 대비 기술 친화도가 높을 가능성.
- 설문 시점: 이틀간 수집으로 특정 시점/채널 편향 가능성 존재.
- Q8-1 조건부 응답: 사용의향 낮은 이유(Q8-1)는 38명만 응답하여 전체 대표성 제한.

## 2. 핵심 지표 요약 (Executive Summary)

### 2.1 Q7. 흥미도

지표	수치
평균	3.38 / 5점
중앙값	4.0
표준편차	0.98
긍정률 (꽤/매우 흥미로움)	54.8% (92/168)
부정률 (별로/전혀)	19.0% (32/168)

#### 분포:

- 매우 흥미로움: 12명 (7.1%)
- 꽤 흥미로움: 80명 (47.6%)
- 보통: 44명 (26.2%)
- 별로 흥미 없음: 24명 (14.3%)
- 전혀 흥미 없음: 8명 (4.8%)

### 2.2 Q8. 사용 의향

지표	수치
평균	3.18 / 5점
중앙값	3.0

지표	수치
표준편차	1.02
긍정률 (꼭/아마 해볼 것 같음)	<b>44.6% (75/168)</b>
부정률 (별로/전혀 없음)	22.6% (38/168)

#### 분포:

- 꼭 해보고 싶음: 8명 (4.8%)
- 아마 해볼 것 같음: 67명 (39.9%)
- 잘 모르겠음: 55명 (32.7%)
- 별로 없음: 24명 (14.3%)
- 전혀 없음: 14명 (8.3%)

#### 2.3 핵심 전환 지표

지표	수치	해석
흥미→의향 전환율	73.9% (68/92)	흥미 긍정자 중 74%가 사용 의향 긍정
흥미→의향 드롭	10.2%p (54.8%→44.6%)	컨셉은 매력적이나 실제 사용에 장벽 존재
적극적 채택 의향	4.8% (8/168)	"꼭 해보고 싶음" 비율 낮음

#### 2.4 종합 판단

컨셉 매력도는 검증됨(긍정률 55%), 그러나 실제 사용 전환에서 약 10%p 이탈 발생. 특히 '꼭 해보고 싶음'이 4.8%로 낮아 열성 열리어답터 확보가 어려울 수 있음. '잘 모르겠음' 32.7%는 추가 설득 가능한 잠재층으로, 장벽 해소 시 상향 여지 있음.

---

### 3. 세그먼트 인사이트

#### 3.1 세그먼트별 핵심 지표 비교

세그먼트	n	흥미도 평균	흥미 긍정률	사용의향 긍정률	우선순위
웃참 직접 경험자	26	3.88	76.9%	69.2%	★★★
랜덤화상 경험자(아자르 등)	35	3.74	68.0%	57.1%	★★★
유머 헤비유저 + 낮은 부담	24	3.71	62.5%	70.8%	★★★
영상 자주 봄	25	3.72	68.0%	60.0%	★★☆
남성	109	3.42	58.7%	47.7%	★★☆
24~26세	54	3.43	59.3%	44.4%	★★☆
21~23세	7	3.57	71.4%	57.1%	(n 부족)
20세 이하	4	3.50	75.0%	50.0%	(n 부족)
여성	58	3.33	48.3%	39.7%	★☆☆
30세 이상	30	3.17	40.0%	36.7%	★☆☆
웃참 모름/무경험	36	2.86	38.9%	33.3%	☆☆☆

#### 3.2 유망 타깃 세그먼트 정의

1순위: 웃참 직접 경험자 (n=26)

- **특성:** 이미 친구/가족과 웃음참기를 해본 경험 보유
- **지표:** 사용의향 긍정률 69.2% (전체 대비 +24.6%p)
- **시사점:** 경험이 곧 수요. 이 층은 "언제 해볼까"만 기다리는 상태
- **서술 근거:** "친구들끼리 웃음참기 챌린지를 해야 더 재미있게 느껴질 것 같아요"

## 2순위: 랜덤화상채팅 경험자 (n=35)

- **특성:** 아자르, 오메글 등 사용 경험
- **지표:** 사용의향 긍정률 57.1% (전체 대비 +12.5%p)
- **시사점:** 화상 기반 서비스에 대한 심리적 문턱이 낮음
- **서술 근거:** 이 그룹은 얼굴 노출 부담 관련 응답이 상대적으로 낮음

## 3순위: 유머 헤비유저 + 낮은 부담 (n=24)

- **특성:** 유머 콘텐츠 매일/주 수회 소비 + 카메라 부담 '전혀 없음/조금'
- **지표:** 사용의향 긍정률 70.8%
- **시사점:** 기능적 니즈와 심리적 장벽이 동시에 충족된 이상적 타깃
- **마케팅 메시지:** "매일 보던 웃음참기, 이제 직접 해보세요"

### 3.3 고위험/저전환 세그먼트

#### 흥미有 + 부담高 그룹 (n=53)

- 흥미도 4점 이상이면서 얼굴 노출 부담 '꽤/매우 부담됨'
- 사용의향 긍정률: 66.0% (의외로 높음)
- **핵심 인사이트:** 부담이 있어도 흥미가 충분하면 사용 의향 발생

이 그룹이 원하는 조건 (복수응답):

- 친구/지인과만 매칭 (32건, 60.4%)
- 녹화/저장 불가 (26건, 49.1%)
- 필터/이펙트로 얼굴 가림 (19건, 35.8%)
- 매너 유저 인증 시스템 (19건, 35.8%)

**결론:** 친구 전용 모드 + 녹화방지가 이 층의 전환 키.

---

## 4. 니즈/장벽 테마 분석

### 4.1 사용 장벽 (정량 기반)

#### Q9. 얼굴 노출 부담

부담 수준	응답 수	비율	사용의향 긍정률
매우 부담됨	56	33.3%	30.4%
꽤 부담됨	56	33.3%	37.5%
조금 부담됨	35	20.8%	74.3%
보통	13	7.7%	38.5%
전혀 부담 없음	8	4.8%	75.0%

**인사이트:** 응답자의 66.6%가 얼굴 노출에 '꽤/매우 부담'을 느끼며, 이 그룹은 사용의향이 30~37%로 급감. 부담 해소가 전환율 2배 상승의 키.

#### Q12. 안전 우려

우려 항목	응답 수	비율
무단 녹화/유포 가능성	111	66.1%
부적절한 언행/영상 노출	20	11.9%
악성 유저 매칭	20	11.9%
개인정보 유출	15	8.9%
특별히 우려 없음	2	1.2%

**인사이트:** 무단 녹화/유포가 압도적 1위 우려(66%). 서술형에서도 "딥페이크", "캡처 방지", "녹화 불가" 반복 언급.

#### Q8-1. 사용의향 낮은 이유 (n=38)

이유	언급 수
낯선 사람과 대화 불편	26
카메라 켜는 게 부담	25
콘텐츠 유형 관심 없음	21
시간 낭비 같음	10

**인사이트:** 부정 응답자의 장벽은 낯선 사람 + 카메라가 핵심. 친구 모드로 해결 가능한 영역.

## 4.2 서술형 응답 테마 분석 (75건)

테마	언급 빈 도	대표 응답	시사점
무단녹화/유포 우려	19건	"캡처 불가하게 만들거나, 녹화 가능 토글 버튼 생성"	녹화방지 + 상호동의 녹화가 핵심
얼굴노출 부담	26건	"아바타 매핑으로 내 모습 안 보여주는 선택 기능 필요"	필터/아바타 옵션 수요 높음
친구/지인 모드 요청	14건	"랜덤 매칭보다 아는 사람과 즐길 수 있으 면 좋겠음"	친구 전용 모드 Must-have
악성유저/부적절 행위	10건	"100% 고추 찍는 애들 나올 것 같음"	실시간 AI 모니터링 + 즉시 차단 필수
AI 판정 정확도	17건	"처음부터 웃으면서 시작하면 구분 가능 한가요?"	판정 기준 설명 + 리플레이 제공
긍정 피드백	29건	"재밌을 것 같아요", "좋은 아이디어"	컨셉 자체에 대한 호감은 존재

## 4.3 카메라 사용 조건 (Q9-1, 복수응답)

조건	응답 수	비율(응답자 112명 기준)
친구/지인과만 가능	72	64.3%
녹화/저장 불가	56	50.0%
필터/이펙트로 얼굴 가림	38	33.9%

조건	응답 수	비율(응답자 112명 기준)
매너 유저 인증 시스템	35	31.3%
그래도 부담됨	30	26.8%

#### 4.4 AI 신뢰도 및 신뢰 향상 기능

##### Q10. AI 판정 신뢰도

신뢰 수준	응답 수	비율
매우 신뢰	17	10.1%
어느 정도 신뢰	97	57.7%
보통	31	18.5%
별로 신뢰 안 함	18	10.7%
전혀 신뢰 안 함	5	3.0%

인사이트: 67.8%가 어느 정도 이상 신뢰. AI 신뢰는 큰 장벽이 아님.

##### Q11. 신뢰 향상 기능 (복수응답)

기능	응답 수
판정 순간 리플레이 제공	111
판정 기준 미리 보여주기	81
이의 제기 기능	62
민감도 조절 옵션	59
그래도 신뢰하기 어려움	7

**인사이트:** 리플레이 + 기준 설명이 가장 효과적. 이의제기보다 '납득할 수 있는 설명'이 우선.

---

## 5. 가설 검증 결론

가설	판정	근거
<b>H1:</b> 사용자는 서비스 컨셉에 충분히 흥미를 느낀다	부분 지지	흥미 긍정률 54.8%로 과반 초과. 그러나 '매우 흥미로움' 7.1%로 열성 반응은 제한적
<b>H2:</b> 실제로 써볼 의향이 높다	부분 지지	사용의향 긍정률 44.6%로 절반 미만. '꼭 해보고 싶음' 4.8%로 강력한 수요는 부족
<b>H3:</b> 경쟁 대안 대비 차별점이 매력적으로 인식된다	검증 불가	경쟁 서비스 대비 비교 문항 없음. 추가 조사 필요
<b>H4:</b> 가장 큰 리스크는 __이다	지지	가장 큰 리스크는 <b>얼굴 노출에 대한 프라이버시 우려(무단 녹화/유포 66%)</b> . 부담 느끼는 66.6%의 사용의향은 30~37%로 급감

## 추가 발견

- 흥미→의향 드롭(10.2%p)의 원인: 얼굴 노출 부담 + 낯선 사람 매칭 불안
  - 이탈 방지 키: 친구 전용 모드(64%) + 녹화방지(50%)가 동시 충족되면 전환 가능성 높음
  - 세그먼트별 기회: 웃참 경험자(69% 전환), 랜덤화상 경험자(57% 전환)가 초기 타깃으로 유망
- 

## 6. MVP 우선순위

### MoSCoW 프레임워크

우선순위	기능	기대효과	리스크	MVP 최소 스펙
Must	친구/지인 전용 매칭	사용의향 +20%p 이 상 예상, 부담 해소	초기 매칭풀 부족	링크 공유로 친구 초대, 1:1 프 라이빗 룸
Must	녹화/캡처 방지 시스템	무단유포 우려(66%) 해소, 신뢰도 증가	기술적 완벽 차단 불가(외부 녹화)	앱 내 캡처 감지 + 경고, 녹화 시 상대 알림
Must	AI 판정 리 플레이	AI 신뢰도 향상(111건 요청), 이의 감소	리플레이가 캡처 대상이 될 수 있음	3초 슬로우모션 리플레이, 공유 불가
Must	부적절 행위 실시간 차단	악성유저 우려(12%) 해소, 여성 유저 확보	오탐지 시 UX 저 하	AI 영상 모니터링 + 즉시 매칭 종료 + 신고
Should	판정 기준 온보딩	AI 불신(14%) 해소, 첫 경험 만족도 향상	과도한 설명은 흥 미 감소	30초 튜토리얼 영상, "웃음 감 지 데모"
Should	필터/아펙트 얼굴 가림	부담 완화(34% 요청), 진입 장벽 완화	웃음 감지 정확도 저하 가능	선글라스/마스크 필터 3종, 웃 음 감지 영역 눈+입

우선순위	기능	기대효과	리스크	MVP 최소 스페
<b>Should</b>	<b>판정 민감도 조절</b>	개인별 최적화, 재미 요소 강화	치팅 이슈	Easy/Normal/Hard 3단계, 매칭 시 상호 동의
<b>Could</b>	<b>매너 유저 인증/뱃지</b>	신뢰 기반 커뮤니티 구축	초기 인증 유저 부족	3회 이상 정상 플레이 시 "웃음 참기 고수" 뱃지
<b>Could</b>	<b>솔로 플레이 모드</b>	매칭 부담 없이 진입 (서술형 요청 있음)	본질(1:1 배틀)과 거리, 리텐션 미지 수	AI 영상 제공 + 혼자 웃음 참기
<b>Could</b>	<b>랭킹/리더보드</b>	바이럴 + 경쟁 요소	얼굴 노출 우려 증폭 가능	닉네임 기반, 얼굴 비공개 옵션
<b>Won't</b> (v1)	<b>랜덤 매칭</b>	-	부담 66%, 전환율 저하 원인	v2 이후 부담 해소 입증 후 도입

### 기능별 RICE 점수 (참고)

기능	Reach	Impact	Confidence	Effort	Score
친구 전용 매칭	8	9	9	4	162
녹화방지 시스템	8	8	8	6	85
AI 리플레이	7	7	9	3	147
부적절 차단	6	9	7	7	54
판정 온보딩	9	5	8	2	180

## 부록: 서술형 응답 주요 원문

### 긍정 피드백

- "너무 좋은 것 같습니다!"
- "재밌을 것 같아요. 출시되면 편하게 사용해볼 것 같습니다."

### 프라이버시 우려

- "내 영상이 무단 녹화/유포될 가능성 자체가 불편해용"
- "딥페이크나 스캠 같은 범죄로 이용될 수 있다고 생각한다"
- "캡처 불가하게 만들거나, 친구의 웃긴 얼굴을 녹화하고 싶을 수도 있으니 토글형 녹화 가능 버튼 생성"

### 친구 모드 요청

- "모르는 사람이랑은 절대 안 할 것 같고, 단체 레크레이션이나 지인들이랑만 할 것 같아요"
- "랜덤 매칭보다는 아는 사람과 즐길 수 있으면 좋을 것 같습니다"

### AI 판정 관련

- "시작할 때부터 웃고 있는 걸 인식해버리면 무패 가능한 거 아닐까요?"
- "웃는 얼굴이 사람마다 다른데 어떻게 구분해야 할지, 입꼬리 안 움직이고 눈으로만 웃는다면?"
- "억지로 웃었을 때 그걸 판단할 수 있는가"

## 기능 제안

- "아바타 매핑을 통해서 내 모습을 안 보여줄 수 있는 선택 기능이 필요할 것 같다"
- "캐시템으로 웃긴 캐릭터 마스크나 이모지 등을 붙일 수 있다면 재밌을 것 같아요"
- "웃음참기에 한정 짓지 말고 다양한 챌린지로 카테고리를 가져가는 것도 좋을 것 같습니다"

---

**리포트 작성:** 이재호 (PM/데이터 분석)

**데이터 기준:** 2026.01.14